

REGLEMENT JEU
« SOSH PRESENTE : LA COURSE AUX
PARRAINAGES »

1. Présentation de la Société Organisatrice

La société Orange, société anonyme au capital de 10 640 226 396 Euros, immatriculée au RCS de Paris, sous le numéro 380 129 866 dont le siège social est 78 rue Olivier de Serres - 75015 Paris, domiciliée pour les présentes - 1 avenue Nelson Mandela - 94745 Arcueil, (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après le « Jeu »).

Ce Jeu est accessible uniquement sur Internet à l'adresse URL suivante : <http://jeu.sosh-parrainage.fr> (ci- après la « Page »).

2. Durée du Jeu et Accessibilité

2.1 Durée

Le Jeu débute le mercredi 12 juillet 2017 à 9H00 et se termine le mercredi 23 août 2017 à 23h59 inclus (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi).

Ne seront pas prises en considération les participations adressées après les délais fixés ci-dessus ou celles contraires aux dispositions du présent règlement.

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler, écourter ou prolonger le présent Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

2.2 Accessibilité

Le Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine (Corse incluse), disposant à la date de début du Jeu d'un accès à Internet, d'une adresse électronique personnelle (email) valide à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après le « Participant »).

La participation au Jeu d'une personne physique mineure âgée de treize (13) ans minimum est admise à la condition qu'elle ait préalablement recueilli l'autorisation d'y participer auprès du (ou des) titulaire(s) de l'autorité parentale vis-à-vis de lui et que ledit (ou lesdits) titulaire(s) de l'autorité parentale ait (aient) de ce fait accepté d'être garant(s) du respect par ce Participant de l'ensemble des présentes stipulations (ci-après désigné le « Règlement »). En conséquence, toute participation d'une personne physique mineure au Jeu fera présumer que ce Participant a bien obtenu l'autorisation susvisée.

Dans tous les cas, sont exclues de toute participation au Jeu les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu ainsi que les membres de leur famille (même nom, même adresse postale), y compris les personnes travaillant pour la Société Organisatrice et les membres de la SCP THOMAZON et BICHE, Huissiers de justice associés, 156 rue Montmartre – 75002 PARIS.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du présent article. La Société Organisatrice se réserve par conséquent le droit de procéder à toutes vérifications qu'elle jugera utiles en ce qui concerne l'identité et l'adresse de chaque Participant. A cet égard, toute indication portée dans le formulaire d'inscription visé à l'article 3 ci-après, qui serait incomplète, erronée, falsifiée ou qui ne permettrait pas d'identifier un Participant ou ses coordonnées entraînera l'annulation de la participation en cause.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes applicables aux jeux en France.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent Règlement entraînera la nullité de la participation au Jeu en cause.

2.2.1 Personnes inéligibles à participer au Jeu

Les personnes suivantes sont exclues de la participation au Jeu :

- i. Les personnes qui ont souscrit un forfait Internet et mobile chez Orange ; et
- ii. Les personnes qui ont souscrit un forfait mobile chez Orange.

3. Principes du Jeu

3.1 Mécanique du Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement par Internet.

Pour jouer, chaque Participant devra, du mercredi 12 Juillet 2017 à 9H00 au mercredi 23 Août 2017 à 23h59, se rendre sur la Page.

Déroulement du jeu :

Il s'agit d'un jeu de course par équipe de deux (2) à sept (7) joueurs maximums. Le principe est d'aller le plus loin possible dans le parcours en évitant les obstacles. Le score du joueur augmentera selon la distance parcourue. Le score de l'équipe est une accumulation des meilleurs scores de chacun de ses membres.

Les dotations sont décrites dans l'article 5.

La Page du jeu comprend un lien donnant accès au présent Règlement du Jeu en format PDF téléchargeable ou / et imprimable.

Il y a trois parcours différents selon que le joueur appartient à une des catégories décrites ci-dessous :

- i. Un utilisateur avec un forfait mobile et/ou Internet chez Sosh client depuis plus de 30 jours (ci-après « Client Sosh ») ;
- ii. Un utilisateur qui a été invité au Jeu par le Client Sosh (ci-après « Invité ») ; ou
- iii. Un utilisateur qui n'a pas été invité au Jeu par le Client Sosh (ci-après « Inconnu »).

3.1.1 Client Sosh

Etape 1 : le Client Sosh devra cliquer sur le bouton « je joue » sur la page d'accueil du Jeu.

Etape 2 : le Client Sosh devra s'identifier en remplissant les champs obligatoires du formulaire d'inscription. Si un champ est manquant, une notification lui est soumise pour lui indiquer que des champs sont incomplets. A la suite de ces champs, le Client Sosh doit accepter le règlement. Une fois le formulaire rempli, le Client Sosh appuie sur le bouton « je m'identifie » pour passer au Jeu.

Etape 3 : le Client Sosh devra choisir son avatar en cliquant sur « je valide ».

Etape 4 : la règle du Jeu explique que le Client Sosh pourra gagner une dotation si lui et son équipe parviennent à aller le plus loin possible dans le parcours en évitant les obstacles. Le meilleur score sera cumulé avec les autres membres de l'équipe. Le Client Sosh peut inviter jusqu'à 6 amis. Puis, le Client Sosh devra cliquer sur « je joue » pour afficher l'écran de jeu.

Etape 5 : le Client Sosh clique sur le bouton « Partez ! » pour lancer le jeu de course.

Etape 6 : lorsque le Client Sosh heurte un obstacle, un pop-in apparaîtra pour lui indiquer la distance qu'il a parcouru dans le jeu. Il aura également la possibilité de rejouer en cliquant sur le bouton « rejouer » ou d'inviter d'autres utilisateurs à rejoindre son équipe en cliquant sur le bouton « inviter ».

3.1.2 Invité

L'Invité recevra une invitation à rejoindre l'équipe d'un Client Sosh par e-mail, Facebook, Twitter et/ou Whatsapp.

L'Invité recevra aussi un e-mail qui contient une invitation pour retrouver son code de parrainage sur le site du Parrainage Sosh. L'Invité n'est pas dans l'obligation de souscrire à une offre chez Sosh pour participer au Jeu. Toutefois, si l'Invité souscrit à une offre chez Sosh en utilisant ce code de parrainage, son équipe bénéficiera d'un ajout de 500m à son score.

Etape 1 : pour jouer, l'Invité devra cliquer sur le bouton « je joue » sur la page d'accueil du Jeu.

Etape 2 : l'Invité devra s'identifier en remplissant les champs obligatoires du formulaire d'inscription. Si un champ est manquant, une notification lui est soumise pour lui indiquer que des champs sont incomplets. A la suite de ces champs, l'Invité doit accepter le règlement. Une fois le formulaire est rempli, l'Invité appuie sur le bouton « je m'identifie » pour passer au jeu.

Etape 3 : l'Invité devra choisir son avatar en cliquant sur « je valide ».

Etape 4 : la règle du Jeu explique que le participant pourra gagner une dotation si lui et son équipe parviennent à aller le plus loin possible dans le parcours en évitant les obstacles. Puis, il devra cliquer sur « je joue » pour afficher l'écran de jeu.

Etape 5 : l'Invité clique sur le bouton « Partez ! » pour lancer le jeu de course.

Etape 6 : lorsque le joueur heurte un obstacle, un pop-in apparait pour lui indiquer la distance parcourue. Il aura également la possibilité de rejouer en cliquant sur le bouton « rejouer » ou le bouton « classement » pour voir le classement général des équipes.

3.1.3 Inconnu

Etape 1 : pour jouer, l'Inconnu devra cliquer sur le bouton « je joue » sur la page d'accueil du Jeu.

Etape 2 : l'inconnu devra s'identifier en remplissant les champs obligatoires du formulaire d'inscription. Si un champ est manquant, une notification lui est soumise pour lui indiquer que des champs sont incomplets. A la suite de ces champs, l'Inconnu doit accepter le règlement.

Etape 3 : Une fois le formulaire est rempli, l'Inconnu appuie sur le bouton « je m'identifie » pour passer au jeu et l'Inconnu sera identifié en tant que :

- i. Client Sosh ;
- ii. Invité ; ou
- iii. Inéligible à participer au Jeu.

Les personnes qui sont exclus de la participation au Jeu sont décrites dans l'article 2.2.

4. Désignation des Gagnants

Les Gagnants du Jeu recevront une dotation décrite dans l'article 5.

Le Jeu est géré par l'agence Armstrong, 39 avenue Pierre 1er de Serbie, 75008 Paris, du mercredi 12 juillet 2017 à 9H00 jusqu'à le mercredi 23 août 2017 à 23H59 inclus (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi).

Un Participant (même nom, même adresse postale, même adresse email) ne pourra gagner qu'un seul lot pendant toute la durée du Jeu. La Société Organisatrice informera chaque Gagnant par e-mail dans un délai de 3 (trois) jours ouvrés. Chaque Gagnant devra confirmer, dans un délai de sept (7) jours ouvrés, par retour d'e-mail à l'adresse électronique précisée par la Société Organisatrice, qu'il accepte son lot. La Société Organisatrice pourra lui expédier son gain à l'adresse qu'il aura indiquée dans le formulaire.

A défaut de réponse reçue par la Société Organisatrice de la part d'un Gagnant ou en cas de renonciation expresse d'un Gagnant à son lot dans ledit délai, le lot sera perdu pour ce Gagnant et demeurera acquis à la Société Organisatrice.

Les Participants qui n'ont pas gagné seront informés automatiquement dans le Jeu et ni par e-mail ni par quelque autre moyen que ce soit.

5. Lots

5.1 Dotations

Les dotations suivantes seront mises en jeu :

- i. Le Client Sosh de la meilleure équipe gagnera : gratuité d'un an de son forfait avec lequel il a participé au jeu. La valeur unitaire mensuelle est comprise entre 4,99€ (quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes) et 54,99€ (cinquante-quatre euros et quatre-vingt—dix-neuf centimes).
- ii. Les Invités de la meilleure équipe qui ont souscrit à une offre Sosh pendant le cours du Jeu : gratuité du forfait qu'ils ont souscrit pendant 1 an. La valeur unitaire mensuelle est comprise entre 4,99€ (quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes) et 24,99€ (vingt-quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes).
- iii. Les Invités de la meilleure équipe qui n'ont pas souscrit d'offre Sosh pendant le cours du Jeu gagneront un an de forfait Sosh mobile gratuit équivalent à celui du client Sosh de leur équipe. La valeur unitaire mensuelle est comprise entre 4,99€ (quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes) et 24,99€ (vingt-quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes).
- iv. Le meilleur joueur de la 2^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Samsung Galaxy S7 en argent d'une valeur unitaire de 599€ TTC (cinq cent quatre-vingt-dix-neuf euros) et un casque VR Samsung Gear d'une valeur unitaire de 59,99€ (cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes).
- v. Le meilleur joueur de la 3^{ème} meilleure équipe, 1 (un) Samsung Galaxy S6 edge en noir d'une valeur unitaire de 429€ TTC (quatre cent vingt-neuf euros) et un casque VR Samsung Gear d'une valeur unitaire de 59,99€ TTC (cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes).
- vi. Le meilleur joueur de la 4^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Samsung Galaxy S6 edge en noir d'une valeur unitaire de 429€ TTC (quatre cent vingt-neuf euros) et un casque VR Samsung Gear d'une valeur unitaire de 59,99€ TTC (cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes).

- vii. Le meilleur joueur de la 5^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Sony Xperia XA1 en ultra noir d'une valeur unitaire de 399€ TTC (trois cent quatre-vingt-dix-neuf euros).
- viii. Le meilleur joueur de la 6^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Samsung Galaxy A5 2017 en noir d'une valeur unitaire de 429€ TTC (quatre cent vingt-neuf euros).
- ix. Le meilleur joueur de la 7^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Huawei P8 Lite 2017 en noir d'une valeur unitaire de 249€ TTC (deux cent quarante-neuf euros).
- x. Le meilleur joueur de la 8^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) HTC Desire 10 Lifestyle en stone black d'une valeur unitaire de 229€ TTC (deux cent vingt-neuf euros).
- xi. Le meilleur joueur de la 9^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Samsung Galaxy J3 2016 couleur blanche d'une valeur unitaire de 159€ TTC (cent cinquante-neuf euros).
- xii. Le meilleur joueur de la 10^{ème} meilleure équipe gagnera 1 (un) Sony Xperia E5 d'une valeur unitaire de 149€ TTC (cent quarante-neuf euros).

La valeur indiquée pour les lots détaillés ci-dessus correspond au prix public toutes taxes comprises couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du présent Règlement. Elle n'est donnée qu'à titre indicatif et est susceptible de variation. Les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus.

Aucun des lots attribués ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte de la part des Gagnants.

Les lots attribués sont incessibles et ne pourront faire l'objet de la part de la Société Organisatrice d'un remboursement en espèce ni d'aucun échange ni d'aucune remise de leur contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire. Toutefois, en cas de force majeure telle que définie par la loi et la jurisprudence, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer un ou plusieurs des lots annoncés par une dotation de valeur équivalente.

5.2 Remise de lots

Chaque lot sera expédié à son Gagnant par envoi simple à l'adresse postale, que celui-ci aura indiquée à la Société Organisatrice conformément aux stipulations de l'article 4 ci-dessus, dans un délai maximal de trente (30) jours calendaires à compter du tirage au sort ayant désigné les Gagnants.

Tout lot non délivré et retourné en cas d'adresse incomplète ou inexacte telle que renseignée par un Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis à la Société Organisatrice, sans que la responsabilité de celle-ci ne puisse être recherchée à cet égard.

De même, tout lot non réclamé à La Poste sera perdu pour le Gagnant concerné et demeurera acquis à la Société Organisatrice.

De manière générale, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de toute avarie, vol et perte intervenus à l'occasion de l'expédition et de la livraison d'un lot. Par ailleurs, la Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident ou d'accident qui pourrait survenir à l'occasion de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné.

6. Dépôt légal et consultation du Règlement

Le règlement du jeu est déposé à la SCP THOMAZON et BICHE, Huissiers de justice associés, société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliés 156 rue de Montmartre – 75 002 PARIS. Il peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande auprès de la société organisatrice.

La société organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler son opération à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié par avenant(s), sera déposé, le cas échéant à la SCP THOMAZON et BICHE, Huissiers de justice associés, société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliés 156 rue de Montmartre – 75 002 PARIS.

Le Règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé gratuitement en ligne à partir de la Page pendant toute la durée du Jeu.

Une copie du Règlement sera également adressée gratuitement par courrier postal à toute personne en faisant la demande écrite sur papier libre comportant, indiquées de manière lisible, ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse suivante (ci-après l'« Adresse du Jeu ») :

Orange France - OF / DCoF – Jeu Sosh Highlight
1 avenue Nelson Mandela
94745 Arcuei

La Société Organisatrice s'engage à rembourser, sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de Règlement, les frais d'affranchissement liés à cette demande, sur la base du tarif lent en vigueur (base : 20 g). Une seule demande de copie de Règlement sera remboursée par foyer (même nom, même adresse postale). Le remboursement sera effectué par timbre-poste dans un délai indicatif de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande.

Dans tous les cas, toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après l'expiration du délai susvisé (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

En cas de prolongation ou de report éventuel(le) du Jeu, la date limite d'envoi des demandes d'obtention du Règlement et de remboursement des frais d'affranchissement y afférents sera reportée d'autant.

7. Modification du Règlement

La Société Organisatrice se réserve le droit, à tout moment et sans préavis ni obligation de justifier sa décision, d'écourter, de prolonger, de reporter ou d'annuler le Jeu ainsi que de modifier tout ou partie des conditions d'accès et/ou des modalités de mise en œuvre du Jeu, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, sans que sa responsabilité puisse être engagée ni qu'aucune indemnité ne puisse lui être réclamée de ce fait.

Dans de telles circonstances, la Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour en informer les Participants sur le Site dans les meilleurs délais, étant par ailleurs entendu que toute modification consécutive du présent Règlement (hors l'hypothèse d'annulation du Jeu) donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de l'étude d'huissiers précitée à l'article 6 ci-dessus, et entrera en vigueur dès sa mise en ligne sur le Site (date et heure de France métropolitaine faisant foi).

Tout Participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi). Tout Participant refusant la ou les modification(s) intervenue(s) devra cesser de participer au Jeu.

8. Remboursement des frais

8.1. Conditions afférentes à la demande de remboursement

Tout Participant au Jeu ayant respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent Règlement pourra obtenir le remboursement des frais engagés pour se connecter au Site à partir d'un accès Internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi), ou au plus tard dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès Internet si le Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions au Site sur la Page du Jeu pour y participer, et en y joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les date(s) et horaires de connexion clairement soulignés.

Le nom du Participant demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Toute demande incomplète, illisible, et/ou envoyée à une autre adresse que l'Adresse du Jeu ou après l'expiration du délai susvisé (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse postale) sera acceptée.

8.2. Modalités de remboursement des frais de connexion à Internet

Les frais de connexion pour participer au Jeu seront remboursés à tout Participant en faisant la demande écrite selon les modalités définies à l'article 8.1 ci-dessus.

Il est entendu à cet égard que la Société Organisatrice ne s'engage à rembourser que les Participants ayant accédé à la Page du Jeu sur le Site à partir d'une connexion Internet fixe et respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent Règlement.

Si le Participant accède au Jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, et uniquement dans ce cas, il pourra obtenir le remboursement de ses communications dans les conditions susvisées à l'article 8.1, à savoir sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu, et sur la base des documents attestant de son temps de connexion pour accéder au Jeu et du tarif pratiqué par son fournisseur d'accès Internet.

Les frais de photocopies des justificatifs qui doivent être joints à la demande de remboursement seront remboursés sur la base de dix centimes d'euro (0,10 €) par feuille.

Les frais d'affranchissement pour la demande de remboursement seront également remboursés, sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de remboursement des frais de connexion, au tarif lent en vigueur (base : 20g). Le remboursement sera effectué par timbre(s) poste(s) pour une valeur équivalente ou immédiatement supérieure à la somme à rembourser dans un délai indicatif de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande de remboursement, après vérification de son bien-fondé. A cet égard, la Société Organisatrice ne sera tenue à aucun remboursement si la participation à l'origine de la demande de remboursement n'est pas conforme au présent Règlement ou si la demande de remboursement n'a pas été faite dans les formes et les délais indiqués à l'article 8.1 ci-dessus.

Dans la mesure où pour certaines offres de services, certains fournisseurs d'accès Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux Participants, il est expressément convenu que tout accès à la Page du Jeu sur le Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tel que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement. Dans ce cas en effet, l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté par le Participant pour son usage d'Internet en général et le fait pour le Participant de se connecter à la Page du Jeu à partir du Site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire. De même, le matériel informatique ou électronique utilisé pour participer au Jeu ne sont pas remboursés, les Participants reconnaissant et déclarant à cet égard en avoir la disposition pour leur usage personnel.

9. Responsabilité

9.1. La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

9.2. Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. A cet égard, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation, par tout Participant, des caractéristiques et des limites d'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus sur le réseau Internet.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable notamment de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau via le Site et/ou la Page du Jeu.

En particulier, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au Site et/ou à la Page du Jeu et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

9.3. La Société Organisatrice dégage également toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourrai(en)t parvenir à se connecter au Site et/ou à la Page du Jeu ou à jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique 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) dotations à un (des) fraudeur(s) et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait de fraudes éventuellement commises.

9.4. La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu sur la Page du Jeu à partir du Site, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra à tout moment, notamment pour des raisons techniques ou des raisons de mise à jour ou de maintenance, interrompre l'accès au Site et/ou à la Page du Jeu et/ou au Jeu qu'elle contient. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

9.5. En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de mauvais fonctionnement du réseau Internet, de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique ainsi que de toutes avaries résultant des services postaux.

10. Convention de Preuve

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'un Participant. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations d'un traitement informatique relatifs au Jeu.

Ainsi, sauf en cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatique ou électronique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

11. Propriété intellectuelle

Toutes les créations, dénominations ou marques citées au Règlement de même que sur tout support de communication relatif au Jeu, demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

12. Informatiques et libertés – Données personnelles

Aux seules fins de la gestion du Jeu par la Société Organisatrice, les données à caractère personnel recueillies sur chaque Participant tant lors de la participation au Jeu que, le cas échéant, en vue de permettre la remise du ou (des) lot(s), sont collectées et traitées conformément aux dispositions de la loi n° 78-17 modifiée du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (dite « Loi Informatique et Libertés »).

Les données collectées sont exclusivement destinées à la Société Organisatrice. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et aux sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu.

En application de la Loi Informatique et Libertés, chaque Participant au Jeu dispose d'un droit d'accès, de rectification, de modification, de suppression et d'opposition portant sur les données personnelles les concernant. Tout Participant peut exercer ce droit sur simple demande écrite envoyée à l'Adresse du Jeu, en précisant son nom, prénom, adresse postale et en joignant copie d'un justificatif d'identité.

Dans la mesure où les données collectées sur chaque Participant dans le cadre du Jeu sont indispensables pour la prise en compte de sa participation et la remise du lot qu'il aurait

éventuellement gagné, l'exercice par un Participant de son droit de retrait avant la fin du Jeu entraînera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

13. Litiges – Loi applicable et attribution de juridiction

Si une ou plusieurs stipulations du présent Règlement étaient déclarées nulles et/ou non applicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer au Jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci ce, sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Tout différend né à l'occasion du Jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre la Société Organisatrice et le Participant. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent Règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que la désignation du ou des Gagnant(s).

A toutes fins, il est entendu qu'en cas de différence entre la version du Règlement déposée chez l'huissier et la version du Règlement accessible en ligne ou celle obtenue par toute personne qui en aurait fait la demande, la version déposée chez l'huissier prévaudra dans tous les cas de figure.