

REGLEMENT DU JEU
« Avez-vous la phobie des taches ? »

1 ORGANISATION

1-1 La société Whirlpool France SAS, au capital de 49.500.000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro B 325 041 481, dont le siège social est situé 2, rue Benoît Malon – BP 300 - 92156 Suresnes Cedex, organise un jeu sans condition pécuniaire, ni obligation d'achat, intitulé «*Avez-vous la phobie des taches ?* » à partir de la fanpage Facebook Whirlpool France : <https://www.facebook.com/whirlpoolfrance>.

Bien que ce Jeu soit organisé sur le site Facebook, Whirlpool France est le seul organisateur et n'a aucun lien avec la société Facebook Inc. Les informations communiquées par les joueurs sont fournies à Whirlpool France et non à Facebook.

1-2 Le Jeu se déroulera sans interruption à compter de sa mise en ligne, soit le lundi 1^{er} juin 2015 à midi (12 h), jusqu'au lundi 22 juin 2015 à midi (12 h). Toute participation reçue par Whirlpool France après la date limite ne sera pas prise en compte.

1-3 Le présent règlement définit les règles juridiques applicables à ce Jeu.

1-4 La participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes applicables aux jeux gratuits en France. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

2 PARTICIPATION

Ce jeu est ouvert à toutes les personnes physiques majeures résidant en France Métropolitaine et Corse. Les membres du personnel de la société organisatrice, des sociétés partenaires et les personnels de l'étude d'huissier de justice dépositaire de ce règlement ne peuvent y participer. Cette exclusion s'étend également aux familles des membres du personnel de Whirlpool et des sociétés partenaires.

Le participant doit disposer d'une connexion Internet, d'une adresse e-mail valide et d'un compte utilisateur Facebook pour l'inscription.

3 DUREE ET PRINCIPE

3-1 Principe du Jeu : sur le modèle du test de Rorschach, les participants doivent choisir, dans la période énoncée ci-dessus et pour 4 (quatre) questions, parmi 4 (quatre) affirmations celles qui leur semblent correspondre le mieux à l'image représentée, afin de savoir à quel type de profil ils correspondent.

Les choix sont les suivants :

Question 1 : Que représente pour vous cette tâche ?

- Un chat
- Une explosion
- Un nuage
- Un robot

Question 2 : Que représente pour vous cette tâche ?

- Un canard
- Un crâne

- Un vase
- Un gyropode

Question 3 : Que représente pour vous cette tâche ?

- Des renards
- Un dragon
- Un tipi
- Une moto

Question 4 : Que représente pour vous cette tâche ?

- Un arbre
- Un sorcier
- Un tire-bouchon
- Une prise électrique

3-4 Le participant devra ensuite remplir un formulaire d'inscription, il devra remplir l'ensemble des champs demandés (Civilité, Nom, Prénom, Email et acceptation du règlement) et valider le formulaire pour que sa participation au tirage au sort soit effective.

Cette inscription est obligatoire pour pouvoir participer au Jeu. Tout formulaire d'inscription incomplet, illisible, envoyé après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue sera considéré comme nul.

3-5 Chaque participant ayant répondu au quiz à ensuite la possibilité de partager le jeu sur son mur Facebook en cliquant sur Partager après avoir rempli le formulaire d'inscription. Dans ce cas, ses coordonnées apparaîtront une fois supplémentaire dans la base de données des participants éligibles pour le tirage au sort.

3-6 Il y a ensuite deux étapes dans le cadre du jeu :

- Etape 1 :

Dans un premier temps, 21 gagnants seront désignés sur l'ensemble de la période du jeu, au moment de l'inscription, par la technique des Instants Gagnants.

Cela signifie que si la validation de l'inscription coïncide avec un Instant Gagnant prédéfini, le participant est prévenu immédiatement, via l'affichage d'un message, après la formalité d'inscription, qu'il est gagnant. Ce message précisera également la nature du gain. Si aucune action de validation ne coïncide très exactement avec l'Instant Gagnant prédéfini, le prochain participant qui validera sa participation, suivant le dit Instant Gagnant, sera considéré comme gagnant.

- Etape 2 :

Dans un second temps, la validation de l'inscription inscrit automatiquement le participant à un tirage au sort. Ce tirage au sort sera effectué par l'huissier mentionné dans le présent règlement (cf. article 13), dans les deux (2) semaines suivant la date de clôture du jeu. Ce tirage désignera cinq (5) gagnants parmi l'ensemble des participants ayant répondu aux questions dans les délais.

4 LES LOTS

4-1 Chacun des vingt-et-un (21) gagnants des instants gagnants, se verra attribuer le lot décrit ci-dessous :

- Un (1) pack Wpro comprenant un lot lessive + assouplissant (1) d'une valeur de quatorze (14) euros.

4-2 Chacun des cinq (5) gagnants du tirage au sort se verra attribuer le lot décrit ci-dessous :

- Un (1) lave-linge Supreme Care ref. FSCR80421 d'une valeur de six cent (600) euros.

5 REMISE DES LOTS

5.1 Les gagnants se verront remettre leurs lots comme suit :

Etape 1 :

Chaque gagnant recevra confirmation de son lot dans les deux (2) semaines à compter de la date de clôture du Jeu, par courrier électronique à l'adresse indiquée sur le formulaire d'inscription, et sera informé des modalités de remise de ce dernier, auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier.

Il devra notamment communiquer, dans le délai qui lui sera imparti, son adresse postale complète.

Sous réserve des conditions susvisées, le lot sera livré sans frais directement au domicile des gagnants par Whirlpool France, sous un délai de six (6) à huit (8) semaines à compter de la date à laquelle le gagnant aura communiqué son adresse de livraison valide et un numéro de téléphone valide pour le suivi.

Si le lot devait revenir à l'expéditeur avec la mention "refusé", "n'habite pas à l'adresse indiquée" ou "absent", celui-ci resterait la propriété de Whirlpool France.

Etape 2 :

Chaque gagnant sera informé dans les deux (2) semaines à compter de la date de clôture du Jeu, par courrier électronique à l'adresse indiquée sur le formulaire d'inscription, de son lot ainsi que des modalités de remise de ce dernier, auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier.

Il devra notamment communiquer, dans le délai qui lui sera imparti, son adresse postale complète.

Sous réserve des conditions susvisées, le lot sera livré sans frais directement au domicile des gagnants par Whirlpool France, sous un délai de six (6) à huit (8) semaines.

Si le lot devait revenir à l'expéditeur avec la mention "refusé", "n'habite pas à l'adresse indiquée" ou "absent", celui-ci resterait la propriété de Whirlpool France.

5.2 Passé deux (2) semaines après la date de confirmation du gain, les gagnants n'ayant pas donné de réponse perdront définitivement leur gain, sans que cette perte ne puisse faire l'objet d'une quelconque réclamation.

5-3 Le lot offert à chaque gagnant ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part du gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte sous réserve de la mise en œuvre éventuelle par les gagnants, qui en feront leur affaire personnelle, de la garantie du constructeur sur les matériels donnés en lot.

5-4 Whirlpool France se réserve le droit, le cas échéant, de remplacer le lot annoncé par un autre lot de valeur au moins équivalente.

5-5 La valeur des lots est donnée à titre indicatif. Chaque revendeur est libre de fixer le prix de vente.

5-6 Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Jeu n'ont pas de valeur contractuelle quant aux caractéristiques du lot finalement attribué.

5-7 Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

6 DESIGNATION DES GAGNANTS

6.1

Etape 1 :

Est gagnant l'internaute qui valide sa participation à un Instant Gagnant, selon les principes définis susvisés (cf. article 3). Cette étape comporte 21 lots répartis sur la durée du jeu. A chacun des lots correspond un Instant Gagnant prédéterminé de façon aléatoire et dont la liste est déposée auprès de l'huissier mentionné dans le présent règlement (cf. article 13).

Les gagnants seront avertis immédiatement après validation de leur inscription, via l'affichage d'un message qui précisera également la nature précise de leur gain.

Etape 2 :

Un tirage au sort sera effectué, sous contrôle de l'huissier mentionné dans le présent règlement (cf. article 13), parmi tous les inscrits ayant retourné dans le délai imparti le formulaire de participation dûment renseigné.

6.2 Whirlpool France se réserve le droit de procéder à toute vérification, pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque,

sans toutefois qu'elle ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participants, pouvant limiter cette vérification aux gagnants.

6.3 Seuls les participants ayant répondu au quiz et complété les champs obligatoires du formulaire de participation pourront s'enregistrer afin de participer aux instants gagnants et au tirage au sort. Une seule inscription par participant est autorisée (même Nom, même Prénom, même Email) et ce pendant toute la durée du Jeu. Toute inscription additionnelle d'un même participant sera considérée comme nulle.

6.4 Toute participation au Jeu ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où Whirlpool France a pu valablement recevoir le formulaire d'inscription conforme au présent règlement.

6.5 Une même personne ne peut gagner qu'un seul instant gagnant et ne peut être tirée au sort qu'une seule fois et il ne pourra être remporté qu'un lot de chaque au maximum, pour un même foyer (même nom, même adresse postale et de livraison).

Un participant est identifié par son email indiqué dans le formulaire du jeu. Ainsi, ne pourra être désigné gagnant, et donc obtenir de lot, un participant dont l'email est identique à celui indiqué par un précédent gagnant. En cas de contestation, seuls les listings feront foi.

6.6 Les lots ne seront échangés ni contre d'autres lots ni contre leur valeur monétaire.

7 ACTIONS PROHIBÉES

7-1 Actions de manipulations :

Le participant n'a le droit d'utiliser un quelconque programme, mécanisme ou logiciel qui pourrait interférer avec les fonctions et/ou le développement du jeu. Il n'a pas le droit d'effectuer une quelconque action qui causerait un ralentissement excessif des capacités techniques du site. Il n'a pas le droit de bloquer, modifier ou reformuler le contenu créé par le directeur de projet.

7-2 Programmes prohibés :

Il est interdit de visualiser une quelconque partie du jeu avec un autre programme que les navigateurs Internet prévus à cet effet. Sont visés, tous autres programmes, en particulier ceux connus sous la dénomination de bots (sans que cette appellation soit exclusive), ainsi que tous outils permettant de simuler, remplacer ou de suppléer le navigateur internet. De la même manière, sont visés les scripts et les programmes partiellement ou totalement automatiques qui peuvent procurer un avantage par rapport aux autres utilisateurs. Les fonctions de rafraîchissement automatique ("auto-refresh") et autres mécanismes intégrés dans les navigateurs Internet sont également visés en tant qu'actions automatiques. L'intégralité de ces mécanismes, sans que cela soit exclusif d'autres possibilités, est interdit. Le fait de bloquer la publicité soit intentionnellement, soit par le biais d'un bloqueur de pop-up voire par le biais d'un module intégré aux navigateurs Internet est sans conséquence sur cette interdiction. Les seules exceptions possibles nécessitent la permission expresse de la Société organisatrice.

7-3 Connexion directe :

L'ouverture automatique ou automatisée est interdite.

7-4 Etablissement de la preuve, sanctions et poursuites :

Les organisateurs se réservent le droit de procéder à toutes vérifications utiles pour l'application du présent article. Le recours avéré ou présumé à une ou plusieurs des actions illicites décrites ci-dessus entraînera sans préavis la disqualification définitive du participant. En cas de contestation, seuls les fichiers, les listings et/ou les journaux des connexions électroniques enregistrés sur le serveur de l'organisateur feront foi. L'organisateur se réserve en outre le droit d'intenter toute poursuite qu'il jugera utile devant les tribunaux compétents afin de faire sanctionner les fraudeurs.

8 DONNEES PERSONNELLES

Les Participants sont informés que les données nominatives les concernant enregistrées dans le cadre de ce Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation.

Les dites coordonnées recueillies dans le cadre du présent Jeu seront utilisées conformément aux dispositions de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978.

En application de l'article 27 de cette même loi, chaque Participant a un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant. Chaque Participant peut exercer ce droit par simple lettre envoyée à :

Whirlpool France
« Jeu Concours Facebook »
Service Informations Consommateurs
2, rue Benoît Malon
92150 Suresnes

9 REMBOURSEMENT

9-1 Base de remboursement

Connexion Internet :

Le remboursement des frais de participation par Internet se fera sur la base de deux minutes de communication au tarif d'une communication locale. Ce tarif est défini par FRANCE TELECOM et s'opère dans la limite d'un remboursement par participant titulaire de l'abonnement pour les personnes majeures, ou au nom du représentant légal pour les mineurs dans les conditions ci-après définies, en écrivant à l'adresse suivante :

Whirlpool France
« Jeu Concours Facebook »
Service Informations Consommateurs
2, rue Benoît Malon
92150 Suresnes

Frais liés à une demande de remboursement et/ou d'envoi de règlement :

Le règlement du présent jeu sera adressé par courrier postal à toute personne en faisant la demande en écrivant à :

Whirlpool France
« Jeu Concours Facebook »
Service Informations Consommateurs
2, rue Benoît Malon
92150 Suresnes

Les frais d'affranchissement de toute demande liée à une communication de règlement, ou à toute demande de remboursement en général, seront remboursés sur la base d'une lettre simple de moins de 20g au tarif économique. Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu.

9-2 Conditions de remboursement

Toute demande de remboursement devra être formulée par écrit et transmise par voie postale à l'exclusion de tout autre moyen, quinze jours au plus tard suivant la clôture du Jeu (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

Whirlpool France
« Jeu Concours Facebook »
Service Informations Consommateurs
2, rue Benoît Malon
92150 Suresnes

Pour être valable, la demande de remboursement devra être accompagnée des pièces suivantes :

- Relevé d'identité bancaire
- Facture détaillée de l'opérateur téléphonique précisant la date et l'heure de communication

Ces données seront vérifiées, la société conservant en mémoire les dates et heures d'entrée et de sortie. L'original de la facture sera retourné aux frais de Whirlpool sous un délai de 15 jours.

Les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique ou électronique ne sont pas remboursés. Les participants au jeu déclarent et reconnaissent en avoir déjà la disposition pour leur usage personnel.

Etant observé 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, il est expressément convenu que tout accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne donnera lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Participant de se connecter au Site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

10 RESPONSABILITE / CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION / ANNEXES

Il est précisé que l'organisateur ne peut être tenu responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce, pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au Site Internet Facebook. Il appartient à tout Joueur de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et sur son mobile contre toute atteinte.

La connexion de toute personne au Site Facebook et la participation des Joueurs au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure, le présent jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger ou d'écourter la période de participation.

Des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement intervenir pendant le jeu, notamment en cas de force majeure. Ils seront considérés comme des avenants et déposés à l'Etude dépositaire du présent règlement.

11 CONVENTION DE PREUVE

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, Whirlpool France pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve, de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par Whirlpool France, 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 formats ou supports informatiques ou électroniques 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 Whirlpool France 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.

Enfin, il est expressément convenu que la loi ayant vocation à s'appliquer est la loi française.

12 RECLAMATION

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du règlement. Toute contestation ou réclamation litigieuse relative à ce jeu devra être formulée par écrit et ne pourra être prise en considération au-delà du délai d'un mois à compter de la date de clôture du jeu.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement, ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés souverainement par la société organisatrice.

La société organisatrice prendra toutes les mesures nécessaires au respect du présent règlement.

Toute fraude ou non respect de celui-ci pourra donner lieu à l'exclusion du jeu de son auteur, la société organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

13 ACCEPTATION DU REGLEMENT / DEPOT

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité ainsi que toute annexe ou additif éventuel. En cas de modifications importantes du présent règlement, notamment concernant les dates du jeu ou les lots mis en jeu, la société organisatrice communiquera lesdites modifications sur le site Facebook.

Le règlement du jeu est déposé à la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Ce règlement est librement et gratuitement accessible depuis la page du jeu.