

## REGLEMENT DU JEU PROMOTIONNEL L'ATELIER DES REVES

Annexe : Charte d'utilisation

REGLEMENT DU JEU PROMOTIONNEL L'ATELIER DES REVES – VOTE

<b>REGLEMENT DU JEU PROMOTIONNEL L'ATELIER DES REVES</b>
--

### **1. Société Organisatrice**

La Française des Jeux, société anonyme d'économie mixte au capital de 76 400 000 Euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 315 065 292, siégeant au 126 rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt (ci-après la « Société Organisatrice »), organise un jeu promotionnel dénommé « L'Atelier des rêves », qui se déroulera du 03 novembre 2014 à 14h00 au 08 décembre 2014 à 14h00, dates et heures françaises, accessible uniquement par Internet (ci-après « l'Opération »).

L'Opération est accessible uniquement sur Facebook via un ordinateur, une tablette, ou un smartphone soit à partir de l'URL suivante : <http://www.latelier-desreves.fr> soit à partir de la Page Facebook FDJ® de La Française des Jeux (ci-après « l'Application »).

Il est précisé que cette opération n'est ni gérée ni parrainée par Facebook. Les informations communiquées sont fournies à la Société Organisatrice et non à Facebook et ne seront utilisées que pour la participation à l'Opération.

### **2. Participation à l'Opération**

La participation à l'Opération est réservée à toute personne physique majeure au jour de sa participation, participant à titre individuel et résidant sur le territoire de la France métropolitaine, Monaco, les DOM et les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française), à l'exception du personnel de la Société Organisatrice et de ses filiales, du réseau de courtiers mandataires et de détaillants de la Société Organisatrice.

A toutes fins utiles, il est précisé que les associations, les personnes morales ou groupement de personnes physiques ne peuvent pas participer à l'Opération.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier, à tout moment au cours de l'Opération, le respect des conditions de participation et d'éligibilité des Participants à l'Opération. En cas de non-respect de ces conditions par le Participant, ou en cas de fraude, la Société Organisatrice pourra supprimer sa participation et/ou ne pas attribuer de dotation en cas de gain.

Chaque Participant devra :

- disposer d'une tablette, d'un smartphone ou d'un ordinateur possédant un navigateur Internet Explorer, Chrome, Firefox ou Safari à jour de la dernière version disponible et compatible avec le site Facebook ;
- être titulaire d'une adresse e-mail personnelle ET d'un compte personnel Facebook valides et actifs au jour de sa participation.

Il est précisé que la création d'un compte Facebook est soumise au respect des conditions générales d'utilisation de Facebook et à validation du compte de cette dernière. Le Participant reconnaît être également informé de la politique de confidentialité du site Facebook qui peut être consultée directement sur le site de Facebook <https://www.facebook.com/>. Les bureaux de Facebook se trouvent à : 1601 S. California Ave., Palo Alto, CA 94304.

A la date de dépôt du présent règlement, la création d'un compte Facebook est gratuite à l'adresse [www.facebook.fr](http://www.facebook.fr).

La participation à cette Opération implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par le Participant et de son application par la Société Organisatrice.

### **3. Conditions de participation**

La participation à l'Opération est limitée à une inscription par Participant (même nom, même prénom, même date de naissance, même adresse postale, même adresse électronique).

Des enregistrements multiples d'un même Participant sous des adresses électroniques différentes et/ou des comptes Facebook différents ne sont pas admis.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler la participation de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités et/ou en fournissant des renseignements inexacts ou erronés.

En validant sa participation à l'Opération sur l'Application de l'Opération, le Participant reconnaît et accepte être pleinement responsable du contenu des messages, quelle qu'en soit la forme, qu'il publiera sur Facebook et plus particulièrement sur l'Application.

A ce titre, chaque Participant s'engage notamment, sans que cette liste ait un quelconque caractère exhaustif, à ne pas diffuser sur Facebook de messages, quelle qu'en soit la forme (photo, texte...), dont le contenu en tout ou partie :

- n'a aucune relation avec le jeu promotionnel,
- est de mauvais goûts, vulgaire ou grossier,
- fait l'apologie de crimes de guerre ou de crimes contre l'humanité,
- incite à la discrimination, à la haine raciale, à la xénophobie, à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine ou de leur appartenance ou non appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée,
- incite à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur sexe, de leur orientation sexuelle ou de leur handicap,
- incite à la violence, aux atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, aux agressions sexuelles, à la commission d'un crime ou d'un délit, à la consommation et à la vente de substances illicites ou faisant l'objet d'une interdiction législative, au terrorisme,
- incite au vol, à l'extorsion, aux destructions, aux dégradations et détériorations volontaires dangereuses pour les personnes,
- incite à l'un des crimes et délits portant atteinte aux intérêts fondamentaux de la nation,
- évoque, explicitement ou implicitement, ou incite à la pornographie, à la pornographie infantile ou toute thématique « sexe avec des enfants » (pédophilie),
- comprend des propos injurieux, insultants, dégradants, diffamatoires, portant atteinte à la dignité d'une personne physique ou morale,
- est contraire à l'ordre public,
- crée une fausse identité ou usurpe l'identité d'un tiers,
- est à connotation sexuelle ou mentionne une invitation sexuelle,
- constitue une menace ou une incitation au suicide,
- exprime une intention de nuire et/ou de dénigrer un produit, une marque, une personnalité, ou une entreprise,
- correspond à un extrait d'une œuvre littéraire et artistique appartenant à des tiers et, de manière générale, porte atteinte aux droits de la propriété intellectuelle ou au droit des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne, les droits d'auteur, le droit des biens,
- fait référence à l'alcool ou au tabac,
- s'apparente à un message publicitaire ou promotionnel,

- vise la promotion ou le dénigrement d'un parti politique, d'une religion, d'une secte ou de leurs idées,
- porte atteinte à la sécurité, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation, à l'image, à l'intimité de la vie privée d'une personne physique, et plus généralement, représentant sans autorisation l'image d'un tiers,
- porte atteinte à la réputation ou à l'image de La Française des Jeux/FDJ<sup>®</sup>,
- comporte un lien hypertexte,
- perturbe le déroulement et le fonctionnement de l'Opération, de l'Application et/ou du site Facebook.

En outre, chaque Participant s'oblige à ce que le rêve déposé soit laïque et à ce que la photo choisie ne mette pas en scène des enfants mineurs de moins 18 ans.

Le Participant s'engage à respecter les présents principes de modération ainsi que la Charte d'utilisation annexée au présent règlement. Chaque Participant reconnaît et accepte qu'en cas de non-respect de l'une des conditions de participation énumérées au présent article et/ou des dispositions du présent règlement, la Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure sa participation à l'Opération.

La Société Organisatrice se réserve le droit de supprimer, de ne pas publier ou de retirer tout message, quelle qu'en soit la forme (texte, photo...), si son contenu ne correspond pas aux règles de modération et de participation établies reposant sur les principes énumérés ci-dessus.

En pareil cas, le Participant ne pourra prétendre au lot mis en dotation ni à une quelconque indemnité à quelque titre que ce soit.

#### **4. Modalités de participation – Déroulement de l'Opération**

L'Opération se déroule en 3 (trois) phases.

##### **4.1 Phase 1 : Dépôt des rêves – Désignation du Top 30 des rêves de chaque Catégorie**

La phase 1 de l'Opération décrite ci-dessous durera du 03 novembre 2014 à 14h00 au 24 novembre 2014 à 14h00 (ci-après désignée la « Phase 1 ») et comportera les 3 étapes suivantes : l'inscription du Participant et le dépôt du rêve du Participant, le vote des internautes, la désignation du Top 30 des rêves de chaque Catégorie.

##### **• Inscription et dépôt du rêve**

Pour pouvoir participer, le Participant doit tout d'abord accepter l'Application « FDJ<sup>®</sup> L'ATELIER DES RÊVES » en cliquant sur le bouton correspondant dans la boîte de dialogue qui lui sera proposée.

Le Participant propose ensuite un rêve qu'il souhaite réaliser. Pour cela il doit remplir un formulaire sur l'Application en saisissant :

- la catégorie pour laquelle le Participant souhaite participer, parmi les trois catégories suivantes : « Passion et Découverte », « Projet Professionnel », « Projet Solidaire » (ci-après « la ou les Catégorie(s) »);
- un descriptif original et personnel de son rêve en français sous forme d'un texte de 1500 caractères maximum ;
- un titre pour son rêve de 20 caractères maximum;
- son nom / son prénom / sa date de naissance / son adresse email ;

- une ou plusieurs photo(s) illustrant son rêve.

Chaque Participant doit également accepter sans réserve le règlement du jeu promotionnel en cochant la case correspondante à la fin du formulaire. L'acceptation du règlement par le Participant entraîne ipso facto l'adhésion de ce dernier au règlement et à la Charte d'utilisation annexée au présent règlement.

Il est rappelé que tout contenu proposé par le Participant dans le cadre de sa participation à l'Opération doit respecter les dispositions énoncées notamment à l'article 3 du présent règlement ainsi que les dispositions de la Charte d'utilisation.

L'adresse email saisie lors de cette inscription servira uniquement :

- à informer le Participant durant le concours, en particulier s'il est sélectionné parmi les Finalistes.
- à contacter le Participant en cas de gain.

Pour que sa participation soit enregistrée, le rêve du Participant doit être validé par le service de modération de la Société Organisatrice ou de ses sous-traitants.

Cette validation consistera à vérifier que le titre du rêve, le descriptif, la ou les photo(s) choisie(s), sont bien conformes au présent règlement et aux indications de la Charte d'utilisation disponible sur l'Application et en annexe de ce règlement.

Si le rêve du Participant est validé, sa participation sera enregistrée et son rêve sera publié sur l'Application pour permettre le vote des internautes. Le Participant sera informé de la validation et de la publication de son rêve par email à l'adresse indiquée lors de son inscription.

Chaque Participant ne pourra avoir qu'un seul rêve validé sur l'Application durant toute la durée de l'Opération.

Si le rêve du Participant est refusé, celui-ci ne sera pas publié sur l'Application. Le Participant sera alors informé par email que son inscription et son rêve sont refusés. Il devra alors se réinscrire pour proposer un nouveau rêve, en conformité avec le règlement et la Charte d'Utilisation.

En aucun cas la Société Organisatrice ne sera dans l'obligation de justifier le refus d'un rêve. Elle sera seule juge pour déterminer si l'inscription et le rêve sont conformes ou non aux conditions figurant dans le présent règlement et/ou dans la Charte d'utilisation.

La Société Organisatrice s'engage à modérer les rêves proposés par les Participants dans les 7 (sept) jours ouvrés suivant leur inscription.

De ce fait, dans le cas où un Participant s'inscrit moins de 7 (sept) jours ouvrés avant la fin de la Phase 1 de l'Opération, il est possible que son rêve ne soit pas modéré et donc que son inscription ne soit jamais validée, ce que le Participant reconnaît et accepte.

- **Votes des internautes**

a) L'objectif de chaque Participant, ayant vu son rêve validé et publié sur l'Application, est d'obtenir, entre la date de validation de son rêve et la date de fin de la Phase 1 de l'Opération, le maximum de « Votes » des internautes inscrits à Facebook (ci-après « les Votants »).

Pour voter pour un rêve, le Votant doit :

- posséder un compte Facebook personnel et être connecté à Facebook ;
- se rendre sur l'Application ;
- accepter l'Application « FDJ® L'ATELIER DES RÊVES » en cliquant sur le bouton correspondant dans la boîte de dialogue qui lui sera proposée, si ce n'est déjà fait ;
- le Votant doit ensuite cliquer sur le bouton ou pictogramme « vote » du rêve qu'il souhaite encourager. Ce vote peut se faire sur différentes pages de l'Application.

Le Votant peut voter pour autant de rêves qu'il le souhaite **MAIS** dans la limite d'un vote par rêve durant toute la durée de la Phase 1 de l'Opération.

b) La Société Organisatrice se réserve la possibilité de mettre en avant plusieurs rêves sur l'Application, et ce jusqu'à la fin de la Phase 1.

Ces rêves seront sélectionnés par la Société Organisatrice selon une grille d'évaluation objective définissant les critères généraux que la Société Organisatrice souhaite mettre en valeur à travers les rêves sélectionnés.

En aucun cas la Société Organisatrice ne sera dans l'obligation de justifier du choix d'un rêve. Elle sera seule juge pour déterminer les rêves qu'elle souhaite mettre en avant.

La mise en avant d'un rêve pourra s'effectuer de manière discrétionnaire par la Société Organisatrice comme suit :

- via une mise en avant sur la page d'accueil de l'Application dans la rubrique « Coup de projecteur » ;
- Et/ou via une image de couverture Facebook personnalisée mise à disposition du Participant susceptible d'être publiée par ce dernier sur sa page personnelle Facebook ;
- Et/ou via des textes, images, photos ou vidéos prises lors de courte manifestation physique ou en ligne effectuée par la Société Organisatrice de manière à illustrer un rêve d'un Participant. Ces textes, images, photos ou vidéos pourront être diffusés sur l'Application, sur les médias sociaux, ou sur tout site internet édités par FDJ®.

Il est précisé que ce contenu sera réalisé et mis à disposition du Participant par la Société Organisatrice.

- **Fin des votes et désignation du Top 30 des rêves de chaque Catégorie**

A la date et heure de fin de la Phase 1 de l'Opération, les votes seront arrêtés.

A l'issue de la Phase 1, les 30 (trente) rêves de chacune des 3 Catégories ayant obtenu le plus de votes des internautes seront sélectionnés pour la Phase 2 de l'Opération, soit 90 (quatre-vingt-dix) rêves au total.

Ainsi, pourront accéder à la Phase 2 de l'Opération, les 30 (trente) rêves de la Catégorie « Passion et Découverte » ayant obtenu le plus de votes des internautes, les 30 (trente) rêves de la Catégorie « Projet Professionnel » ayant obtenu le plus de votes des internautes, les 30 (trente) rêves de la Catégorie « Projet Solidaire » ayant obtenu le plus de votes des internautes.

Le classement s'effectue en fonction de l'ordre chronologique d'obtention du vote. Plus vite le Participant obtient des votes, mieux il sera positionné dans le classement.

Ainsi, en cas d'ex-aequo, le Participant ayant reçu en premier son dernier vote sera sélectionné (jour, heure, minute, seconde) pour la Phase 2.

Par exemple :

29<sup>e</sup> au classement catégorie « Projet Solidaire » : rêve A ayant obtenu son 100<sup>e</sup> vote le 23/10 à 13h58m10s ;

30<sup>e</sup> au classement catégorie « Projet Solidaire » : rêve B ayant obtenu son 100<sup>e</sup> vote à 13h58m15s

Non sélectionné catégorie « Projet Solidaire » : rêve C ayant obtenu son 100<sup>e</sup> vote à 13h59m10s.

Le Top 30 des rêves de chacune des 3 Catégories sera affiché sur la page de l'Opération dans les 2 (deux) jours ouvrés suivant la fin de la Phase 1.

Un email d'information sera envoyé aux 90 participants sélectionnés dans les 5 (cinq) jours suivant la fin de la Phase 1.

#### **4.2 Phase 2 : désignation des Finalistes**

La phase 2 de l'Opération décrite ci-dessous se déroulera du 24 novembre 2014 à 14h01 au 1er décembre à 14h00 (ci-après la « Phase 2 »).

Durant cette Phase 2, les 30 (trente) rêves de chaque Catégorie seront examinés par les 3 jurys (« le ou les Jury(s) ») qui désigneront chacun les 3 (trois) finalistes de leur Catégorie.

Il est précisé que chaque Jury sera composé de :

- 1 personnalité s'étant illustrée dans la Catégorie qu'elle préside ;
- 2 représentants de La Française des Jeux.

Lors de cette sélection, chaque membre du Jury appréciera les rêves en fonction :

- D'une liste de critères objectifs que la Société Organisatrice souhaite mettre en avant à travers cette Opération, tels que l'optimisme, la solidarité ou l'inventivité ;
- Des valeurs prônées par la Société Organisatrice à travers son image ;
- De son appréciation personnelle de l'intérêt de récompenser tels ou tels rêves en comparaison les uns des autres.

Chaque membre du Jury attribue ensuite 5 points au 1<sup>er</sup> rêve de son choix, 4 points au deuxième, 3 points au suivant, puis 2 points, et 1 point. Chaque membre du Jury attribue donc un total de 15 points répartis sur 5 rêves.

Le Jury attribue donc un total de 45 points aux trois rêves finalistes de leur Catégorie.

En cas d'ex-aequo, le jury devra revoter, uniquement parmi les rêves ex-aequo, pour départager ces ex-aequo. Pour cela, chaque membre du Jury attribuera 1 point à son rêve préféré. Les rêves ayant le plus de voix seront élus. En cas de nouvel ex-aequo, la procédure est répétée parmi les ex-aequo.

Pour chaque Catégorie, seront donc élus les 3 rêves ayant obtenu le plus grand nombre de points à l'issue de tous les votes. Il sera ainsi désigné en tout 9 (neuf) rêves, à savoir 3 (trois) rêves de la Catégorie « Passion et Découverte », 3 (trois) rêves de la Catégorie « Projet Professionnel », 3 (trois) rêves de la Catégorie « Projet Solidaire », lesquels participeront à la Phase 3 de l'Opération.

Les 9 rêves élus seront annoncés sur l'Application le 1<sup>er</sup> décembre à partir de 14h01.

Les Participants ayant proposés les 9 rêves élus (ci-après « les Finalistes ») seront contactés dans un délai de 5 (cinq) jours ouvrés à l'issue des votes par la Société Organisatrice, à l'adresse email indiquée lors de leur inscription ou par tout autre moyen à disposition de la Société Organisatrice.

#### **4.3 Phase 3 : vote des internautes**

La phase 3 de l'Opération décrite ci-dessous se déroulera du 1<sup>er</sup> décembre 2014 à 14h01 au 8 décembre 2014 à 14h00.

Les 9 rêves désignés par les Jurys lors de la Phase 2 seront visibles sur l'Application le 1<sup>er</sup> décembre 2014 à partir de 14h01.

Pour la Phase 3, l'objectif pour chacun des 9 Finalistes est d'obtenir le maximum de votes des internautes inscrits à Facebook pendant toute la durée de la Phase 3.

Les votes de chaque rêve seront remis à zéro au début de la Phase 3 (les votes de la Phase 1 ne comptent donc pas).

Pour voter pour un rêve, le Votant doit :

- posséder un compte Facebook personnel et être connecté à Facebook ;
- se rendre sur l'Application ;
- accepter l'Application « FDJ® L'ATELIER DES RÊVES » en cliquant sur le bouton correspondant dans la boîte de dialogue qui lui sera proposée, si ce n'est déjà fait ;
- il doit ensuite cliquer sur le bouton ou pictogramme correspondant au « vote » pour le rêve qu'il souhaite encourager. Ce vote peut se faire sur différentes pages de l'Application.

Le Votant peut voter pour autant de rêves qu'il le souhaite **MAIS** uniquement une fois par rêve durant toute la durée de la Phase 3 de l'Opération.

Plus vite le Participant obtient des votes, mieux il sera positionné dans le classement.

En cas d'ex-aequo, le classement se fait selon les mêmes conditions et modalités telles que définies lors de la Phase 1 ; le Participant ayant reçu en premier son dernier vote sera sélectionné (jour, heure, minute, seconde).

A la date et heure de fin de la Phase 3 de l'Opération, les votes seront arrêtés.

### **5. Désignation des gagnants**

#### **5.1 « Rêves des internautes »**

A l'issue de la Phase 3, le rêve de chaque Catégorie ayant obtenu le plus grand nombre de votes des internautes sera désigné gagnant.

Les 3 (trois) Finalistes ayant proposé les rêves, appelés « *Rêve des internautes* », ayant obtenu le plus de votes seront désignés gagnants des dotations mentionnées à l'article 6.1.

En d'autres termes, le rêve de la Catégorie « Passion et Découverte » ayant obtenu le plus de votes des internautes, le rêve de la Catégorie « Projet Professionnel » ayant obtenu le plus de votes des internautes, le rêve de la Catégorie « Projet Solidaire » ayant obtenu le plus de votes des internautes, seront désignés gagnants.



Le 8 décembre à partir de 14h01, les rêves ayant remporté le plus de votes dans leur Catégorie respective, seront annoncés sur la page Facebook FDJ®.

Les Finalistes ayant proposé les 3 rêves gagnants seront avertis par email, dans les 5 (cinq) jours ouvrés à partir de l'annonce des résultats à l'adresse indiquée lors de leur inscription ou par tout autre moyen à disposition de la Société Organisatrice.

## **5.2 Les « Prix Coups de cœur » de la Fondation d'Entreprise FDJ®**

### **5.2.1 Sélection des Rêves « Coups de cœur » par la Société Organisatrice**

Au terme du jeu, la Société Organisatrice désignera 4 (quatre) rêves parmi l'ensemble des rêves de la Catégorie « Projet Solidaire » enregistrés entre le 03 novembre et le 24 novembre 2014 sur l'Application (à l'exception toutefois du *Rêve des internautes* désigné gagnant de cette Catégorie qui ne pourra pas participer).

Les 4 (quatre) rêves seront sélectionnés par un jury composé du Président du Jury de la Catégorie « Projet Solidaire » et 2 représentants de La Française des Jeux, sur la base de critère de conformité du projet aux statuts et à l'objet de la Fondation d'Entreprise FDJ®.

Dès lors, La Fondation d'Entreprise FDJ® ne peut accepter que les projets qui correspondent à son objet tel que rappelé ci-dessous.

La Fondation d'Entreprise FDJ® a pour objet :

#### **- Encourager le dépassement de soi dans et par le sport :**

- Soutenir des athlètes issus de sports peu médiatiques, à faibles ressources.
- Utiliser le sport comme instrument d'intégration ou outil thérapeutique pour les personnes handicapées ou gravement malades : retrouver le goût de l'activité physique, de l'atteinte d'un « sommet » pour vaincre la maladie. Ces interventions peuvent notamment s'exercer dans le cadre du financement d'infrastructures, d'équipements ou d'événements sportifs.

#### **- Favoriser la réinsertion sociale :**

- Soutenir des actions ayant pour finalité de rompre l'isolement de personnes exclues, de restaurer le lien social.
- Utiliser le sport comme vecteur d'éducation, d'intégration ou de cohésion sociale auprès de publics fragilisés (détenus, sans abris, jeunes des quartiers,...).
- Permettre le rebond, après un accident de vie, pour redémarrer un projet professionnel.

#### **- Mobiliser le grand public autour de cet engagement de solidarité.**

Ainsi, chaque membre du Jury attribuera 5 points au 1er rêve répondant le plus pour lui aux critères de solidarité mis en avant par la Fondation d'entreprise FDJ®, 4 points au second, 3 points au suivant, puis 2 points, et 1 point. Chaque membre du Jury attribue donc un total de 15 points répartis sur 5 rêves.

Le Jury attribue donc un total de 45 points.

En cas d'ex-aequo, le Jury devra revoter, uniquement parmi les rêves ex-aequo, pour départager ces ex-aequo. Pour cela, chaque membre du Jury attribuera 1 point à son rêve préféré. Les rêves ayant le plus de voix seront élus. En cas de nouvel ex-aequo, la procédure est répétée parmi les ex-aequo.

Les 4 rêves ayant obtenu le plus de points seront sélectionnés comme « *Prix Coups de cœur* » et seront présentés par le Jury à La Fondation d'Entreprise FDJ®.

### **5.2.2 Préparation du dossier par le gagnant**

Une fois les quatre rêves sélectionnés par le Jury, les porteurs de projet seront contactés dans les 5 (cinq) jours ouvrés à l'issue de la décision du Jury, à l'adresse indiquée lors de leur inscription ou par tout autre moyen à disposition de la Société Organisatrice. Dans cet e-mail, la Société Organisatrice leur demandera de préparer une présentation de leur rêve sous forme de dossier papier.

Le dossier présenté par le gagnant devra comporter :

- Une présentation détaillée de son rêve ;
- Une présentation de l'association bénéficiaire qu'il représente ;
- Une présentation financière du projet.

Il est expressément précisé que les projets devront bénéficier aux organismes répondant aux critères de l'article 238 bis du Code Général des Impôts.

### **5.2.3 Annonce des résultats**

Les 4 rêves désignés « Prix Coup de cœurs » seront annoncés sur la page Facebook FDJ® à partir du 18 décembre 2014.

## **6. Utilisation des attributs de la personnalité et des contenus du rêve des Participants par La Française des Jeux**

### **6.1 Utilisation des attributs de la personnalité du Participant**

Sauf manifestation expresse contraire, le Participant concède à La Française des Jeux, pour le monde entier, et pour une durée de 2 ans à compter du 03 novembre 2014, le droit d'exploiter (utiliser, reproduire, représenter au public et adapter) son image, son nom, prénom, pseudonyme, sa voix et/ou son témoignage le cas échéant, sur les supports suivants :

- tout site Internet FDJ®,
- tout compte ou page officielle édité(e) par La Française des Jeux sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, LinkedIn, etc),
- toute application mobile FDJ®,
- tout support de communication FDJ® destiné à l'information et à la promotion de l'Opération (afficheur point de vente, PLV, brochure, catalogue, articles de presse, documentation institutionnelle, etc...),
- télévision,
- tout support de communication, interne ou externe, papier ou numérique, de la Fondation d'entreprise FDJ®.

Dès lors, le Participant autorise la Française des Jeux, à titre gratuit, à exploiter, utiliser, reproduire, représenter et adapter sur les supports précités, en tous formats, en couleurs et/ou en noir et blanc, sur tous supports connus actuels ou à venir, et par tous moyens et procédés de communication connus actuels ou à venir, son image, son nom, prénom, pseudonyme, sa voix et/ou son témoignage le cas échéant, sans limitation du nombre de diffusion, dans le cadre de l'Opération et de la promotion des activités, produits et services de La Française des Jeux, ainsi que des activités de la Fondation d'entreprise FDJ®.

Cette autorisation est faite irrévocablement, le Participant s'engage à ne pas exercer de recours ou faire de réclamation dès lors que La Française des Jeux a utilisé conformément aux présentes son nom patronymique, son prénom, son pseudonyme, son image, sa voix et/ou son témoignage.

## **6.2 Utilisation des contenus du rêve des Participants**

Sauf manifestation expresse contraire, le Participant concède à La Française des Jeux, pour le monde entier, et pour une durée de 2 ans à compter du 03 novembre 2014, le droit d'exploiter (utiliser, reproduire, représenter au public et adapter) la ou les photographie(s) et vidéo (le cas échéant) illustrant le rêve ainsi que le texte descriptif du rêve sur les supports suivants :

- tout site Internet FDJ<sup>®</sup>,
- tout compte ou page officielle édité(e) par La Française des Jeux sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, LinkedIn, etc),
- toute application mobile FDJ<sup>®</sup>,
- tout support de communication FDJ<sup>®</sup> destiné à l'information et à la promotion de l'Opération (afficheur point de vente, PLV, brochure, catalogue, articles de presse, documentation institutionnelle, etc...),
- télévision,
- tout support de communication, interne ou externe, papier ou numérique, de la Fondation d'entreprise FDJ<sup>®</sup>.

Dès lors, le Participant autorise la Française des Jeux, à titre gratuit, à exploiter, utiliser, reproduire, représenter et adapter sur les supports précités, en tous formats, en couleurs et/ou en noir et blanc, sur tous supports connus actuels ou à venir, et par tous moyens et procédés de communication connus actuels ou à venir, la ou les photographie(s) et vidéo (le cas échéant) illustrant le rêve ainsi que le texte descriptif du rêve, en un nombre illimité d'exemplaires, dans le cadre de l'Opération et de la promotion des activités, produits et services de La Française des Jeux, ainsi que des activités de la Fondation d'entreprise FDJ<sup>®</sup>.

Cette autorisation est faite irrévocablement, le Participant s'engage à ne pas exercer de recours ou faire de réclamation dès lors que La Française des Jeux a utilisé conformément aux présentes la ou les photographie(s) et vidéo (le cas échéant) illustrant le rêve ainsi que le texte descriptif du rêve.

## **6.3 Mise en garde**

La Française des Jeux informe le Participant que, compte tenu des limites inhérentes aux réseaux sociaux, du caractère public et viral de ce type de contenus sur internet, son image, son pseudonyme, son prénom, nom et/ou surnom, la ou les photographie(s) illustrant le rêve, le descriptif de son rêve, la vidéo (le cas échéant), sont susceptibles d'être diffusées par des tiers, ce que le Participant reconnaît et accepte. La Française des Jeux ne saurait être tenue responsable de la diffusion et/ou de l'utilisation de l'image et des contenus du Participant par un tiers.

## **7. Dotations**

### **7.1 Dotations « Rêves des internautes »**

La somme globale de 60.000€ est mise en jeu pour la réalisation des 3 (trois) « Rêves des internautes ».

Dès lors, les 3 gagnants « Rêves des internautes » recevront chacun un chèque bancaire d'une valeur de **20.000€ (vingt mille euros)** pour réaliser le rêve qu'ils ont proposés et qui ont été désignés

gagnants. La Française des Jeux informe les gagnants que la dotation est susceptible de faire l'objet d'une imposition fiscale.

Les gagnants s'engagent à utiliser la totalité de la somme remportée pour la seule réalisation de leur rêve et à ne pas réaliser un autre rêve que celui pour lequel ils ont été désignés gagnants.

En aucun cas, un gagnant ne pourra obtenir la valeur en espèces des lots attribués ou demander l'échange de tout ou partie des lots contre un service, un gain en nature de même valeur ou de valeur différente, ni même les céder de quelque manière que ce soit à un tiers.

Les gagnants s'engagent à réaliser leur rêve dans l'année qui suit la réception par les gagnants de leur dotation et à informer la Française des Jeux de l'état d'avancement de leur rêve. Ils feront part de la réalisation finale de leur rêve à La Française des Jeux par tout moyen et notamment photos, vidéos, textes...

## **7.2 Dotations « Prix Coups de cœur » de la Fondation d'entreprise FDJ®**

La somme globale de 20.000€ est mise en jeu pour la réalisation des 4 rêves « Prix Coups de cœur ».

La Fondation d'entreprise FDJ® apportera son soutien aux quatre rêves de la Catégorie « Projet Solidaire » désignés par la Société Organisatrice à hauteur de **5.000€ (cinq mille euros)** chacun.

Dès lors, les quatre associations représentées par les gagnants des rêves « Prix Coups de cœur » recevront chacune un chèque bancaire d'une valeur de **5.000€ (cinq mille euros)** pour réaliser le rêve désigné gagnant par le Jury.

Les gagnants s'engagent à utiliser la totalité de la somme remportée pour la seule réalisation de leur rêve et à ne pas réaliser un autre rêve que celui pour lequel ils ont été désignés gagnants.

En aucun cas, un gagnant ne pourra obtenir la valeur en espèces des lots attribués ou demander l'échange de tout ou partie des lots contre un service, un gain en nature de même valeur ou de valeur différente, ni même les céder de quelque manière que ce soit à un tiers.

Il est précisé que chaque association bénéficiaire devra signer un contrat de Mécénat avec La Fondation d'entreprise FDJ® et disposera d'un délai d'un (1) an pour réaliser le projet à compter de l'attribution de la dotation.

Les gagnants et/ou les associations bénéficiaires s'engagent à informer La Française des Jeux de l'état d'avancement de leur projet. Ils feront part de la réalisation finale de leur rêve à la Française des Jeux par tout moyen et notamment photos, vidéos, textes...

La Française des Jeux ne sera nullement responsable si des conditions n'ont pas été respectées ou si des formalités non pas été effectuées par le gagnant et/ou l'association qu'il représente rendant ainsi impossible la présentation, l'accomplissement du projet ou l'attribution de la dotation.

## **8. Informations des gagnants**

Dans le courrier électronique dont il est fait mention aux articles 5.1 et 5.2.2, les gagnants seront informés de leur obligation de fournir les informations suivantes : nom, prénom, adresse postale, numéro de téléphone, une copie de pièce d'identité.

**Si les gagnants n'ont pas répondu au courriel dans un délai de 7 jours à compter de son envoi, ou n'ont pas fourni les pièces demandées, ils perdront tout droit à leur dotation. De ce fait, les dotations resteront la propriété de La Française des Jeux.**

Les gagnants perdront également tout droit à leur dotation dans l'hypothèse où les informations fournies par eux dans cadre de la participation (nom, prénom, date de naissance) ne correspondraient pas aux éléments figurant sur la pièce d'identité envoyée. Dans cette hypothèse, la dotation restera la propriété de La Française des Jeux.

Les dotations décrites à l'article 7 seront remises aux gagnants directement par la Française des Jeux dans un délai de 80 jours après réception des informations demandées dans le courriel.

Il ne sera mis en jeu que la stricte quantité des dotations énoncées.

Il est rappelé en outre qu'une seule dotation par personne pourra être attribuée pendant la durée de l'Opération.

La Française des Jeux ou la société chargée de l'envoi des lots ne sera nullement responsable si les coordonnées postales ne correspondent pas à celles des gagnants, sont erronées ou si les gagnants restent indisponibles. Dans ce cas, il n'appartient pas à La Française des Jeux ou la société chargée de l'envoi des lots de faire des recherches complémentaires afin de retrouver les gagnants indisponibles qui ne recevront pas leur lot et aucun dédommagement ou indemnité ne leur sera attribué à ce titre.

D'une manière générale, si l'adresse électronique ne correspond pas à celle des gagnants au moment de l'envoi d'informations relatives à leur gain ou si des problèmes de réseau, coupure de courant, de poste devaient empêcher l'acheminement de ces informations ou des dotations, La Française des Jeux ne pourra en aucun cas en être tenue pour responsable.

Enfin, la Française des Jeux ne saurait être responsable en cas de retard de livraison, perte et/ou détérioration des dotations par voie postale ou tout prestataire de service similaire tiers.

De même, la Française des Jeux décline toute responsabilité pour tout incident ou préjudice de toute nature qui pourrait survenir lors de l'entrée en possession, de la manipulation et/ou de la jouissance des dotations par le gagnant ou tout autre utilisateur.

#### **9. Mise en garde relative au fonctionnement du réseau Internet**

La Société Organisatrice attire l'attention des Participants sur les caractéristiques et les limites du réseau internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, le temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer les informations, l'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau. La Société Organisatrice décline toute responsabilité liée aux conséquences de la connexion des Participants à l'Opération sur leur matériel informatique et/ou téléphonique.

Ainsi, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de tout dysfonctionnement du réseau internet empêchant le bon déroulement de l'Opération, notamment en raison d'actes de malveillance externes. La Société Organisatrice ne saurait être davantage tenue pour responsable de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou des outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable des erreurs (notamment d'envois d'e-mails erronés aux Participants, erreur d'affichage et de téléchargement...), de la perte

de tout courrier électronique ou notification, d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur le site Facebook ou l'Application, de tout dysfonctionnement du réseau internet empêchant le bon déroulement de l'Opération, des interruptions, des délais de transmission des données, des défaillances de l'ordinateur, du modem, du téléphone, des serveurs, des fournisseurs d'accès à internet, des logiciels ; et plus généralement de la perte de toute donnée, des conséquences de tous virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique, matérielle ou logicielle de quelque nature que ce soit, ayant notamment empêché ou limité la possibilité de participer à l'Opération, ou ayant endommagé le système informatique et/ou téléphonique d'un Participant.

Il appartient à tout Participant de prendre les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne à l'Opération et la participation à l'Opération se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice pourra annuler et suspendre tout ou partie de l'Opération s'il apparaît que des fraudes sont intervenues, sous quelque forme que ce soit (achat de votes notamment), notamment de manière informatique dans le cadre de la participation à l'Opération ou de la détermination des gagnants. Elle se réserve dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif ou technique de l'Opération est perturbé par un virus, un bogue informatique, une intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à la Société Organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre ou de mettre fin à l'Opération et/ou de supprimer la participation du fraudeur.

## **10. Demande de remboursement**

La Française des Jeux s'engage à rembourser toute personne ayant participé à l'Opération qui en aura fait la demande expresse.

Ces personnes peuvent se faire rembourser les frais suivants :

### **1 - Le remboursement des frais de communication Internet liés à la prise de connaissance des modalités de participation à l'Opération et à la participation à l'Opération :**

- Si le Participant accède à l'Opération 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 peut obtenir le remboursement de ses communications sur la base d'un forfait correspondant à la prise de connaissance des informations de l'Opération, à la participation à l'Opération et à l'éventuelle inscription à l'espace marchand correspondant au coût de la connexion de 5 (cinq) minutes de communication téléphonique locale T.T.C depuis un poste fixe (le coût de communication par minute pris en compte pour le remboursement des 5 minutes de communication pour chacun des Participants sera celui de son opérateur téléphonique, tel que cet opérateur sera désigné sur la facture téléphonique détaillée à joindre lors de la demande de remboursement).

En outre, La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants pouvant justifier de dépenses supérieures au forfait proposé.

Pour obtenir le remboursement des communications Internet, il suffit de :

\* résider sur le territoire de la France métropolitaine, en Corse, à Monaco, dans les DOM ou les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française)

\* fournir la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique ou de son opérateur télécom, en précisant la date et l'heure de sa connexion sur l'Application de La Française des Jeux. De son côté, La Française des Jeux conserve en mémoire les dates et heures d'entrée des personnes séjournant sur son Application, pour un identifiant donné (nom, adresse).

Il est convenu que tout autre accès à l'Opération s'effectuant sur une base forfaitaire (câble, ADSL, Forfait Clé Internet, liaison spécialisée...) ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général, le confort qu'il procure et le fait d'accéder à l'Application n'occasionne aucun frais supplémentaire, s'agissant de forfaits.

- La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants du coût de connexion depuis leur téléphone mobile ou tablette correspondant à la prise de connaissance des informations de l'Opération, à la participation à l'Opération et à l'éventuelle inscription à l'espace marchand sur la base d'un forfait de 5 (cinq) minutes de connexion téléphonique depuis un mobile ou tablette (le coût de connexion pris en compte pour le remboursement des 5 (cinq) minutes de connexion pour chacun des Participants sera celui de son opérateur téléphonique, tel que cet opérateur sera désigné sur la facture téléphonique détaillée à joindre lors de la demande de remboursement).

En outre, La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants pouvant justifier de dépenses supérieures au forfait proposé.

Il est convenu que tout autre accès à l'Opération s'effectuant à partir d'un téléphone mobile ou tablette pour lequel le Participant a souscrit ou dispose d'un forfait illimité de connexion ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'utilisateur pour son usage du téléphone, de la tablette et de la connexion Internet en général, le confort qu'il procure et le fait d'effectuer une connexion à l'opération n'occasionne aucun frais supplémentaire s'agissant de forfaits.

Pour obtenir le remboursement des frais de connexion, il suffit de :

- résider sur le territoire de la France métropolitaine, en Corse, à Monaco, dans les DOM ou les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française)
- fournir la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique en précisant la date et l'heure de sa connexion sur l'Application de La Française des Jeux.
- pour tout envoi effectué depuis un téléphone mobile ou tablette utilisant le procédé « carte prépayée/ recharge », fournir une copie recto/verso de la « carte prépayée » ou de la « télé recharge » utilisée pour la participation en précisant la date et l'heure d'utilisation de l'Application.

Dans tous les cas, il est impératif d'effectuer toute demande de remboursement des frais engagés au plus tard 10 jours calendaires après réception de la facture téléphonique. La date retenue sera celle indiquée sur la facture.

La demande de remboursement devra comporter le nom, prénom, adresse e-mail et adresse postale du Participant. Le nom de la personne demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Le remboursement des communications téléphoniques s'effectuera strictement à l'intérieur de cette limite.

Les photocopies réalisées pour effectuer les demandes de remboursement pourront être remboursées sur la base de 08 centimes d'euros par photocopie.

## 2 - Demande de remboursement de timbre

La Française des Jeux s'engage à rembourser le timbre utilisé par ces mêmes personnes pour effectuer la (les) demande(s) de remboursement et/ou d'obtention du règlement de l'Opération et/ou d'envoi des pièces justificatives dont il est fait mention à l'article 8 sur la base du tarif économique en vigueur.

Pour des raisons de simplification, La Française des Jeux n'accepte qu'une demande **globale** de remboursement (intégrant les différentes demandes).

La demande globale de remboursement doit être adressée par écrit, et expédiée au plus tard le 08 mars 2015 à l'adresse de l'Opération : La Française des Jeux, Direction de la Communication et du Développement Durable, **Opération « L'Atelier des rêves »**, 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt.

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle susvisée, ou non reçue dans les délais prévus au présent article, le cachet de la poste faisant foi, sera considérée comme nulle.

La Française des Jeux enverra en retour, dans un délai de 30 jours à compter de la réception des demandes, après vérification du bien-fondé des demandes, un timbre postal pour chaque demande. En cas de prolongement ou report éventuel de l'Opération, la date limite d'obtention du règlement de l'Opération, et les remboursements (timbre et frais de connexion Internet), seraient reportés d'autant.

### **11. Informations générales**

**11.1** Les internautes pourront obtenir des renseignements en cas de problèmes techniques, en s'adressant au service clientèle de La Française des Jeux par l'envoi d'un mail à l'adresse <https://www.fdj.fr/infos/faq> ou en cliquant sur le lien « contactez-nous » accessible via la page d'accueil du site [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

**11.2** Tout participant autorise La Française des Jeux à procéder à toute vérification concernant son identité, ses coordonnées et sa date de naissance.

**11.3** A défaut de l'autorisation expresse et préalable de la Société Organisatrice, la reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'Opération sont strictement interdites.

**11.4** La Française des Jeux ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation (modification des modes d'accès à l'Opération dès le début de l'Opération ou en cours d'Opération...) et les modalités de fonctionnement de la présente Opération. La Française des Jeux ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un Participant de participer à l'Opération avant l'heure limite.



Enfin, La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable de perturbations ou de pertes de courrier pouvant survenir dans les services postaux ou électroniques.

**11.5** Toute participation à l'Opération implique l'adhésion au présent règlement. Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, ou le non-respect du présent règlement, ou toute intention malveillante de perturber le déroulement de l'Opération, pourra donner lieu à l'éviction de son auteur, La Française des Jeux se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

**11.6** La Française des Jeux se réserve la possibilité d'apporter toute modification au règlement de l'Opération, à tout moment, sans préavis, ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait. Dans l'hypothèse de modifications, celles-ci feraient alors l'objet d'un avenant au règlement de l'Opération déposé chez huissier de justice et d'une publication sur l'Application. Le Participant est réputé avoir accepté ces modifications du simple fait de sa participation à l'Opération à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

**11.7** Toute contestation ou réclamation relative à l'Opération ne pourra être prise en considération au-delà du 08 mars 2015 minuit. Toute difficulté d'interprétation ou d'application du présent règlement sera tranchée souverainement par La Française des Jeux.

**11.8** Le règlement complet de l'Opération est déposé auprès de la SELARL Marc BARONI, Grégoire HERMET, Frédéric DEBU, Bruno HARDY et Caroline BRESSAND - Huissiers de Justice, 4 boulevard Richard Wallace - 92800 PUTEAUX.

Le règlement de l'Opération est adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande avant le 08 mars 2015 en écrivant à : Direction de la Communication et du Développement Durable, Opération « **L'Atelier des rêves** », 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt. Les frais d'affranchissement pourront être remboursés (au tarif économique en vigueur) par timbre postal en adressant la demande conformément à la procédure décrite à l'article 10.2 du présent règlement «demande de remboursement de timbre».

**11.9** Les données à caractère personnel des Participants sont exclusivement utilisées par et/ou pour La Française des Jeux à des fins de gestion de l'Opération, notamment en vue du contrôle des conditions d'éligibilité et de détermination des gagnants, ainsi que pour l'acheminement des lots.

Les données collectées automatiquement (adresses IP, cookies, etc ...) seront utilisées à des fins techniques, dans le cadre de la gestion de l'Opération.

Les communications téléphoniques avec le Service Clients sont susceptibles d'être enregistrées à des fins d'amélioration de la qualité de service.

Ces informations pourront être transmises à des tiers liés à La Française des Jeux, à des fins de traitements internes et à des partenaires si vous avez coché la case correspondante sur l'un des sites de la Française des Jeux.

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 06/01/78, les participants disposent d'un droit d'opposition, d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données à caractère personnel les concernant, qu'ils peuvent exercer sur simple demande dans la rubrique « Contactez-nous » du site FDJ®, ou écrite envoyée à : Direction de la Communication et du Développement Durable, Opération « **L'Atelier des rêves** », 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt.

**11.10** Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'application « Atelier des Rêves », la fan page Facebook FDJ® (en particulier les marques appartenant

à La Française des Jeux) sont strictement interdites sauf autorisation expresse et préalable de La Française des Jeux.

**11.11** Le présent règlement est soumis à la loi française.

Fait à Boulogne-Billancourt, le 31 octobre 2014

## Annexe : Charte d'utilisation

---

En utilisant l'application « Atelier des Rêves », le participant accepte et s'engage à respecter entièrement et sans réserve les Conditions Générales d'Utilisation et la Déclaration des droits et responsabilités de Facebook et la présente Charte d'utilisation. FDJ® se réserve le droit de modifier à tout moment la présente Charte d'utilisation. La dernière version en vigueur de la Charte d'utilisation est accessible en permanence sur l'application et peut être consultée à tout moment par les participants.

Le participant qui ne souhaiterait pas accepter toute ou partie de la présente Charte d'utilisation ou une modification ultérieure, doit renoncer à participer.

La participation à l'opération promotionnelle « Atelier des Rêves » (ci-après « l'Opération ») emporte l'adhésion pleine et entière du participant à la présente Charte.

En accédant à l'application, le participant atteste et garantit résider en France Métropolitaine, Principauté de Monaco, DOM ou les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française), être majeure, ne pas faire partie du personnel FDJ®, de ses filiales, de son réseau de courtiers-mandataires et de détaillants, et être le seul titulaire du compte/profil Facebook utilisé.

### ***Informations du participant et publications du participant relatives à l'Opération sur son profil Facebook***

Pendant toute la durée de l'Opération promotionnelle, le participant s'engage à utiliser son compte Facebook dans les conditions mentionnées ci-après.

Le participant atteste que les informations renseignées par lui dans le cadre de l'Opération (nom, prénom, pseudonyme, date de naissance, adresse email, adresse postale) ne sont ni mensongères, n'empruntent ni n'usurpent l'identité d'autrui.

De manière générale, dans le cadre de l'Opération et des publications éventuelles du participant relatives à sa participation sur son profil Facebook, le participant s'engage à ne pas publier des informations dont le contenu :

- n'a aucune relation avec le jeu promotionnel,
- est de mauvais goût, vulgaire ou grossier,
- fait l'apologie de crimes de guerre ou de crimes contre l'humanité,
- incite à la discrimination, à la haine raciale, à la xénophobie, à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine ou de leur appartenance ou non appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée,
- incite à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur sexe, de leur orientation sexuelle ou de leur handicap,
- incite à la violence, aux atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, aux agressions sexuelles, à la commission d'un crime ou d'un délit, à la consommation et à la vente de substances illicites ou faisant l'objet d'une interdiction législative, au terrorisme,
- incite au vol, à l'extorsion, aux destructions, aux dégradations et détériorations volontaires dangereuses pour les personnes,
- incite à l'un des crimes et délits portant atteinte aux intérêts fondamentaux de la nation,
- évoque, explicitement ou implicitement, ou incite à la pornographie, à la pornographie infantile ou toute thématique « sexe avec des enfants » (pédophilie),
- comprend des propos injurieux, insultants, dégradants, diffamatoires, portant atteinte à la dignité d'une personne physique ou morale,
- est contraire à l'ordre public,

- crée une fausse identité ou usurpe l'identité d'un tiers,
- est à connotation sexuelle ou mentionne une invitation sexuelle,
- constitue une menace ou une incitation au suicide,
- exprime une intention de nuire et/ou de dénigrer un produit, une marque, une personnalité, ou une entreprise,
- correspond à un extrait d'une œuvre littéraire et artistique appartenant à des tiers et, de manière générale, porte atteinte aux droits de la propriété intellectuelle ou au droit des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne, les droits d'auteur, le droit des biens,
- fait référence à l'alcool ou au tabac,
- s'apparente à un message publicitaire ou promotionnel,
- vise la promotion ou le dénigrement d'un parti politique, d'une religion, d'une secte ou de leurs idées,
- porte atteinte à la sécurité, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation, à l'image, à l'intimité de la vie privée d'une personne physique, et plus généralement, représentant sans autorisation l'image d'un tiers,
- porte atteinte à la réputation ou à l'image de La Française des Jeux/FDJ®,
- comporte un lien hypertexte,
- perturbe le déroulement et le fonctionnement de l'Opération, de l'application et/ou du site Facebook.

Cette liste n'a en aucun cas un caractère exhaustif. D'une manière générale le participant s'engage à ne publier aucune information, en lien avec l'Opération, pouvant s'apparenter à des opinions, avis, contenus obscènes, haineux ou injurieux, de considérations d'ordre racial, ethnique, sexuel, vulgaire ou de mauvais goût.

Le participant garantit la Française des Jeux contre tout recours de quelque nature que ce soit à ce titre.

### ***Photographie(s) illustrant le rêve***

Pendant toute la durée de l'Opération, le participant s'engage à télécharger sur l'application des photographies exclusivement en lien avec l'Opération. De même, dans le cadre des publications que le participant pourrait faire de l'Opération sur son profil Facebook, le participant s'engage à publier des photographies exclusivement en lien avec l'Opération.

En cela, le participant s'engage à ne pas publier de photographies contrevenant de quelque manière que ce soit à un quelconque droit de tiers et notamment à un quelconque droit de propriété intellectuelle (droit des marques, droit d'auteur, dessins et modèles) et à un quelconque droit de la personne. A ce titre, le participant garantit que les photographies lui appartiennent dans toutes ses composantes et garantit la Française des Jeux contre tout recours de quelque nature que ce soit (revendications de tiers au titre du non-respect de leur droit d'auteur ou de leur droit de la personnalité, notamment).

Plus précisément, le participant s'engage à ne pas télécharger/publier de photographies :

- n'ayant aucune relation avec le jeu promotionnel,
- de mauvais goût, vulgaires ou grossières,
- représentant en tout ou partie un enfant ainsi que d'une manière générale toute référence à l'enfance (et ce quand bien même le rêve du participant serait par exemple de partir en voyage avec son/ses enfant(s)),
- faisant l'apologie de crimes de guerre ou de crimes contre l'humanité,

- incitant à la discrimination, à la haine raciale, à la xénophobie, à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine ou de leur appartenance ou non appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée,
- incitant à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur sexe, de leur orientation sexuelle ou de leur handicap,
- incitant à la violence, aux atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, aux agressions sexuelles, à la commission d'un crime ou d'un délit, à la consommation et à la vente de substances illicites ou faisant l'objet d'une interdiction législative, au terrorisme,
- incitant au vol, à l'extorsion, aux destructions, aux dégradations et détériorations volontaires dangereuses pour les personnes,
- incitant à l'un des crimes et délits portant atteinte aux intérêts fondamentaux de la nation,
- évoquant, explicitement ou implicitement, ou incitant à la pornographie, à la pornographie infantile ou toute thématique « sexe avec des enfants » (pédophilie),
- comprenant des propos injurieux, insultants, dégradants, diffamatoires, portant atteinte à la dignité d'une personne physique ou morale,
- contraire à l'ordre public,
- créant une fausse identité ou usurpant l'identité d'un tiers,
- à connotation sexuelle ou mentionnant une invitation sexuelle,
- constituant une menace ou une incitation au suicide,
- exprimant une intention de nuire et/ou de dénigrer un produit, une marque, une personnalité, ou une entreprise,
- correspondant à un extrait d'une œuvre littéraire et artistique appartenant à des tiers et, de manière générale, portant atteinte aux droits de la propriété intellectuelle ou au droit des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne, les droits d'auteur et le droit des biens,
- s'apparentant à un message publicitaire ou promotionnel,
- visant la promotion ou le dénigrement d'un parti politique, d'une religion, d'une secte ou de leurs idées,
- portant atteinte à la sécurité, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation, à l'image, à l'intimité de la vie privée d'une personne physique, et plus généralement, représentant sans autorisation l'image d'un tiers,
- portant atteinte à la réputation ou à l'image de La Française des Jeux / FDJ®,
- perturbant le déroulement et le fonctionnement de l'Opération, de l'application et/ou du site Facebook.

Cette liste n'a en aucun cas un caractère exhaustif. Le participant garantit la Française des Jeux contre tout recours de quelque nature que ce soit à ce titre.

En outre, dans l'hypothèse où des tiers apparaîtraient sur les photographies, le participant garantit la Française des Jeux contre tout trouble, contestation ou recours consécutif à l'exploitation de leurs attributs de la personnalité dans lesdites photographies ou tout autre contenu apparenté diffusé par le participant.

Enfin, le participant garantit La Française des Jeux être l'auteur effectif des photographies qu'il diffusera sur l'application et/ou la fan page Facebook FDJ® et garantit en cela n'avoir procédé à aucun emprunt, imitation ou ressemblance susceptible de constituer une contrefaçon ou un plagiat. Le participant garantit La Française des Jeux que ses photographies ne seront pas contraires aux bonnes mœurs ni à la loi, ne porteront pas atteinte aux droits à l'image de tiers, ni ne causeront de trouble dans la jouissance d'un tiers sur son bien.

**Descriptif du rêve et communication sur le compte Facebook FDJ®/ l'application « Atelier des Rêves »**

Le participant reconnaît et accepte être pleinement responsable du contenu du descriptif du rêve et de manière générale des messages qu'il publiera sur le compte Facebook FDJ® et l'application « Atelier des Rêves ».

A ce titre, le participant s'engage notamment, sans que cette liste ait un quelconque caractère exhaustif, à ne pas diffuser/publier sur le compte Facebook FDJ® et l'application « Atelier des Rêves » de descriptif de rêve et plus généralement de messages dont le contenu :

- n'a aucune relation avec le jeu promotionnel,
- est de mauvais goût, vulgaire ou grossier,
- fait l'apologie de crimes de guerre ou de crimes contre l'humanité,
- incite à la discrimination, à la haine raciale, à la xénophobie, à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine ou de leur appartenance ou non appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée,
- incite à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur sexe, de leur orientation sexuelle ou de leur handicap,
- incite à la violence, aux atteintes volontaires à l'intégrité de la personne, aux agressions sexuelles, à la commission d'un crime ou d'un délit, à la consommation et à la vente de substances illicites ou faisant l'objet d'une interdiction législative, au terrorisme,
- incite au vol, à l'extorsion, aux destructions, aux dégradations et détériorations volontaires dangereuses pour les personnes,
- incite à l'un des crimes et délits portant atteinte aux intérêts fondamentaux de la nation,
- évoque, explicitement ou implicitement, ou incite à la pornographie, à la pornographie infantile ou toute thématique « sexe avec des enfants » (pédophilie),
- comprend des propos injurieux, insultants, dégradants, diffamatoires, portant atteinte à la dignité d'une personne physique ou morale,
- est contraire à l'ordre public,
- utilise une fausse identité ou usurpe l'identité d'un tiers,
- est à connotation sexuelle ou mentionne une invitation sexuelle,
- constitue une menace ou une incitation au suicide,
- exprime une intention de nuire et/ou de dénigrer un produit, une marque, une personnalité, ou une entreprise,
- correspond à un extrait d'une œuvre littéraire et artistique appartenant à des tiers et, de manière générale, porte atteinte aux droits de la propriété intellectuelle ou au droit des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne, les droits d'auteur, le droit des biens,
- fait référence à l'alcool ou au tabac,
- s'apparente à un message publicitaire ou promotionnel,
- vise la promotion ou le dénigrement d'un parti politique, d'une religion, d'une secte ou de leurs idées,
- porte atteinte à la sécurité, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation, à l'image, à l'intimité de la vie privée d'une personne physique, et plus généralement, représentant sans autorisation l'image d'un tiers,
- porte atteinte à la réputation ou à l'image de La Française des Jeux/FDJ®,
- comporte un lien hypertexte,
- perturbe le déroulement et le fonctionnement de l'Opération, de l'application et/ou du site Facebook.

Le participant garantit la Française des Jeux contre tout recours de quelque nature que ce soit à ce titre.

En outre, dans l'hypothèse où des tiers seraient nommément désignés dans le texte descriptif du rêve du participant, le participant garantit la Française des Jeux contre tout trouble, contestation ou recours consécutif à l'exploitation de leurs attributs de la personnalité dans ledit texte ou tout autre contenu apparenté diffusé par le participant.

Enfin, le participant garantit La Française des Jeux être l'auteur effectif des contenus qu'il diffusera sur l'application et/ou la fan page Facebook FDJ® et garantit en cela n'avoir procédé à aucun emprunt, imitation ou ressemblance susceptible de constituer une contrefaçon ou un plagiat. Le participant garantit La Française des Jeux que ses contenus ne seront pas contraires aux bonnes mœurs ni à la loi, ne porteront pas atteinte aux droits à l'image de tiers, ni ne causeront de trouble dans la jouissance d'un tiers sur son bien.

### ***Modération***

En cas de comportement du participant contraire à l'une ou plusieurs dispositions de la présente Charte, La Française des Jeux se réserve la possibilité d'exclure ce participant.

La Française des Jeux pourra procéder à tout moment, ce que le participant accepte, à un contrôle de sa participation (photographies, descriptif de rêve, message ...). La Française des Jeux se réserve le droit de supprimer toute participation ou de modifier toute information qui ne respecterait pas l'une quelconque des dispositions de la Charte d'utilisation, sans que le participant ne puisse prétendre à une quelconque indemnité ou lot de consolation.

### ***Autorisation d'utilisation de la ou des photographie(s) illustrant le rêve, du texte descriptif du rêve, de l'image et attributs de la personnalité des participants***

Tout participant concède à La Française des Jeux l'autorisation d'exploiter (utiliser, adapter, reproduire et représenter au public) son image, son nom patronymique, son prénom, son surnom et/ou son pseudonyme, la ou les photographies illustrant son rêve, ainsi que le texte descriptif de son rêve, à titre gracieux, pour le monde entier (compte tenu des modes d'exploitation internet et réseaux sociaux), et sans limitation du nombre de diffusion.

Cette autorisation du participant est consentie à des fins de promotion de l'Opération, et plus généralement, des activités, produits et services de la Française des Jeux, pour une durée de 2 ans, à compter du 03 novembre 2014, sur les supports suivants :

- tout site Internet FDJ®,
- tout compte ou page officielle édité(e) par La Française des Jeux sur les réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, [Youtube](#), [Linkedin](#), etc),
- toute application mobile FDJ®,
- tout support de communication FDJ® destiné à l'information et à la promotion de l'Opération (afficheur point de vente, PLV, brochure, catalogue, articles de presse, documentation institutionnelle, etc...),
- télévision,
- tout support de communication, interne ou externe, papier ou numérique, de la Fondation d'entreprise FDJ®.

Le participant s'engage à ne pas exercer de recours ou faire de réclamation auprès de La Française des Jeux dès lors que La Française des Jeux a utilisé ses photographies, le texte descriptif de son rêve, son image, son nom patronymique, son prénom, son surnom et/ou son pseudonyme, conformément à la présente Charte d'utilisation.

La Française des Jeux informe le Participant que, compte tenu des limites inhérentes aux réseaux sociaux, du caractère public et viral de ces types de contenus sur internet, ses photographies, le texte descriptif de son rêve, ainsi que son image, son nom patronymique, son prénom, son surnom et/ou son pseudonyme, sont susceptibles d'être repris et diffusés par des tiers, ce que le Participant reconnaît et accepte.

La Française des Jeux ne saurait être tenue responsable de la diffusion et/ou de l'utilisation par un tiers des contenus du participant mis à disposition de La Française des Jeux dans le cadre de l'Opération.

### ***Signalisation d'un contenu abusif***

Tout participant, s'il estime qu'un contenu est abusif, contrevient à la présente Charte ou à un droit de tiers, pourra signaler ce contenu en suivant la procédure suivante :

- Envoyer un message privé au Community Manager de la fan page Facebook FDJ® ou en nous adressant un email à l'adresse : [fdj.promotion@fdj.com](mailto:fdj.promotion@fdj.com). Notre fan page est accessible au lien suivant : <https://www.facebook.com/fdj> ;
- Décrire le contenu ainsi que les raisons de son caractère potentiellement abusif. Il pourra vous être demandé des éléments supplémentaires en fonction de la nature de votre demande.

Même si le participant ne reçoit pas de notification ou de confirmation de message, La Française des Jeux met tout en œuvre pour traiter au plus vite les demandes et entreprendre les actions nécessaires.

### ***Contrôle des participants***

Tout participant autorise La Française des Jeux à procéder à toute vérification concernant son identité, ses coordonnées et sa date de naissance à des fins notamment de contrôle d'éligibilité du participant à l'Opération.

### ***Loi applicable - Différends***

La présente Charte d'utilisation est soumise au droit français. Toute contestation ou réclamation relative à ladite Charte d'utilisation sera de la compétence exclusive des tribunaux de Paris.

### ***Propriété intellectuelle***

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'application « Atelier des Rêves », la fan page Facebook FDJ® (en particulier les marques appartenant à La Française des Jeux) sont strictement interdites sauf autorisation expresse et préalable de La Française des Jeux.



<b>REGLEMENT DU JEU PROMOTIONNEL L'ATELIER DES REVES – VOTE</b>
---

### **1. Société Organisatrice**

La Française des Jeux, société anonyme d'économie mixte au capital de 76 400 000 Euros immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 315 065 292, siégeant au 126 rue Gallieni, 92100 Boulogne-Billancourt (ci-après la « Société Organisatrice »), organise un jeu promotionnel dénommé « L'Atelier des rêves - Vote », qui se déroulera du 03 novembre 2014 à 14h00 au 24 novembre 2014 à 14h00, dates et heures françaises, accessible uniquement par Internet (ci-après « l'Opération »).

L'Opération est accessible uniquement sur Facebook via un ordinateur, une tablette, ou un smartphone soit à partir de l'URL suivante : <http://www.latelier-desreves.fr> soit à partir de la Page Facebook FDJ® de La Française des Jeux (ci-après « l'Application »).

Il est précisé que cette opération n'est ni gérée ni parrainée par Facebook. Les informations communiquées sont fournies à la Société Organisatrice et non à Facebook et ne seront utilisées que pour la participation à l'Opération.

### **2. Présentation de l'Opération**

A l'occasion de l'opération « L'Atelier des Rêves » organisée par La Française des Jeux, La Française des Jeux souhaite proposer aux internautes de voter pour les rêves déposés sur l'Application pour tenter de remporter l'un des coffrets cadeaux mis en jeu lors de l'Opération, dans les conditions décrites à l'article 4 du présent règlement.

L'Opération se déroulera selon les phases de jeu indépendantes suivantes :

- La semaine 1 (ci-après « la Semaine 1 ») : du lundi 3 novembre (14h00) au lundi 10 novembre 2014 (14h00).
- La semaine 2 (ci-après « la Semaine 2 ») : du lundi 10 novembre (14h01) au lundi 17 novembre 2014 (14h00).
- La semaine 3 (ci-après « La Semaine 3 ») : du lundi 17 novembre (14h01) au lundi 24 novembre 2014 (14h00).

Pour chaque Semaine de l'Opération, La Française des Jeux tirera au sort, parmi les Participants de la Semaine de participation concernée, les sept (7) gagnants de la dotation décrite à l'article 5 du présent règlement.

### **3. Participation à l'Opération**

La participation à l'Opération est réservée à toute personne physique majeure au jour de sa participation, participant à titre individuel et résidant sur le territoire de la France métropolitaine, Monaco, les DOM et les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française), à l'exception du personnel de la Société Organisatrice et de ses filiales, du réseau de courtiers mandataires et de détaillants de la Société Organisatrice.

A toutes fins utiles, il est précisé que les associations, les personnes morales ou groupement de personnes physiques ne peuvent pas participer à l'Opération.

Chaque Participant devra :

- disposer d'une tablette, d'un smartphone ou d'un ordinateur possédant un navigateur Internet Explorer, Chrome, Firefox ou Safari à jour de la dernière version disponible et compatible avec le site Facebook ;
- être titulaire d'une adresse e-mail personnelle ET d'un compte personnel Facebook valides et actifs au jour de sa participation.

Il est précisé que la création d'un compte Facebook est soumise au respect des conditions générales d'utilisation de Facebook et à validation du compte de cette dernière. Le Participant reconnaît être également informé de la politique de confidentialité du site Facebook qui peut être consultée directement sur le site de Facebook <https://www.facebook.com/>. Les bureaux de Facebook se trouvent à : 1601 S. California Ave., Palo Alto, CA 94304.

A la date de dépôt du présent règlement, la création d'un compte Facebook est gratuite à l'adresse [www.facebook.fr](http://www.facebook.fr).

La participation à cette Opération implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par le Participant et de son application par la Société Organisatrice.

#### **4. Modalités de participation – Déroulement de l'Opération**

##### **4.1 Inscription à l'Opération**

Pour participer au tirage au sort de la Semaine concernée, le Participant doit :

- posséder un compte Facebook personnel et être connecté à Facebook ;
- se rendre sur l'Application ;
- accepter l'Application « Atelier des rêves » en cliquant sur le bouton correspondant dans la boîte de dialogue qui lui sera proposée, si ce n'est déjà fait ;
- renseigner les informations suivantes : nom, prénom, date de naissance, adresse email.
- accepter le présent règlement de jeu.

La participation à l'Opération est limitée à une inscription par Participant (même nom, même prénom, même date de naissance, même adresse postale, même adresse électronique) et par Semaine de jeu. Le Participant peut donc s'inscrire, en remplissant à chaque fois le formulaire d'inscription, à chaque session de jeu organisée la Semaine 1, 2 et 3 pour tenter de remporter l'une des dotations mises en jeu.

Des enregistrements multiples d'un même Participant sous des adresses électroniques différentes et/ou des comptes Facebook différents ne sont pas admis.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler la participation de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités et/ou en fournissant des renseignements inexacts ou erronés.

Chaque Participant doit également accepter sans réserve le règlement du jeu promotionnel en cochant la case correspondante à la fin du formulaire. L'acceptation du règlement par le Participant entraîne ipso facto l'adhésion de ce dernier au règlement.

L'adresse email saisie lors de cette inscription servira uniquement :

- à informer le Participant durant le jeu, en particulier s'il est déclaré gagnant.
- à contacter le Participant en cas de gain.

D'une manière générale, si l'adresse électronique ne correspond pas à celle du Participant au moment de l'envoi d'informations relatives à sa participation pour cette phase du jeu promotionnel ou si des problèmes de réseau, coupure de courant, de poste devaient empêcher l'acheminement de ces informations, La Française des Jeux ne pourra en aucun cas en être tenue pour responsable.

Toute personne ne respectant pas les conditions énoncées au présent règlement ne pourra prétendre participer au tirage au sort pour tenter de gagner un des lots prévus à l'article 5 du présent règlement et verra sa participation annulée.

#### **4.2 Vote des Participants**

Le Participant peut voter pour autant de rêves qu'il le souhaite **MAIS** dans la limite d'un seul vote par rêve pendant toute la durée de l'Opération. En effet, une fois voté pour un rêve, le Participant ne pourra plus revoter pour ce même rêve pour la durée de l'Opération restant à courir.

En outre, chaque jour durant lequel le Participant vote (pour un ou plusieurs rêves différents) donne à ce dernier une chance supplémentaire d'être tiré au sort lors du tirage organisé à l'issue de la Semaine de participation concernée. En d'autres termes :

- ⇒ un vote par jour = 1 participation au tirage au sort de la Semaine concernée ;
- ⇒ plusieurs votes par jour = 1 participation au tirage au sort de la Semaine concernée.

Dès lors, chaque Participant pourra enregistrer, au maximum, huit (8) participations au tirage au sort de la Semaine de l'Opération à laquelle il participe.

*Exemple :*

Lundi 3 novembre : je vote pour le rêve A. Ma participation au tirage au sort de la Semaine 1 est donc enregistrée.

Mardi 4 novembre : je ne peux plus voter pour le rêve A, et ce, jusqu'à la fin de l'Opération (soit jusqu'au 24 novembre 2014). Je vote pour le rêve B, C et D. Ma participation du jour au tirage au sort de la Semaine 1 est enregistrée.

Mercredi 5 novembre : je ne peux plus voter pour les rêves A, B, C, D, et ce, jusqu'à la fin de l'Opération (soit jusqu'au 24 novembre 2014). Je vote pour le rêve F. Ma participation du jour au tirage au sort de la Semaine 1 est enregistrée.

Ainsi, au total, je dispose de trois participations au tirage au sort de la Semaine concernée.

#### **4.3 Tirage au sort**

Chaque Semaine de l'Opération, un (1) tirage au sort sera effectué en présence et sous contrôle d'un huissier de justice et déterminera, parmi toutes les personnes ayant rempli les conditions de participation, les 7 (sept) personnes qui remporteront l'une des dotations décrites à l'article 5.

Pour la Semaine 1 : le tirage au sort sera effectué le mercredi 12 novembre 2014 à partir de 10h00.

Pour la Semaine 2 : le tirage au sort sera effectué le mardi 18 novembre à partir de 10h00.

Pour la Semaine 3 : le tirage au sort sera effectué le mardi 25 novembre à partir de 10h00.

#### **4.4 Informations des gagnants et annonce des résultats**

Les Participants ayant été tirés au sort seront contactés dans un délai de 5 (cinq) jours ouvrés, à compter de la date de tirage au sort de la Semaine de participation concernée, par la Société

Organisatrice, à l'adresse email indiquée lors de leur inscription ou par tout autre moyen à disposition de la Société Organisatrice.

Les résultats seront publiés sur la Page Fan FDJ® dans un délai de trente (30) jours ouvrés à l'issue de l'Opération.

Sauf manifestation expresse contraire de sa part auprès de la Société Organisatrice, les gagnants de chaque Semaine de jeu autorisent la Société Organisatrice à publier sur l'Application et la Page Facebook FDJ® de La Française des Jeux leur prénom (ou pseudonyme le cas échéant) à des fins d'annonce des résultats.

Il ne sera adressé aucun message aux Participants n'ayant pas été retenus.

## **5. Dotations**

Les sept (7) gagnants de chaque Semaine de l'Opération, désignés selon les modalités définies à l'article 4.3, remporteront chacun :

- **Un (1) coffret cadeau Wonderbox « Mille et Un Rêves » d'une valeur commerciale unitaire de 99,90€ TTC.**

Il sera donc mis en jeu vingt et un (21) coffrets cadeaux pour toute la durée de l'Opération.

Il ne sera mis en jeu que la stricte quantité de dotations énoncées.

En aucun cas, les gagnants ne pourront obtenir la valeur en espèces du lot attribué ou demander l'échange de ce lot contre un service, un gain en nature de même valeur ou de valeur différente, ni même le céder de quelque manière que ce soit à un tiers.

Ceci étant, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté et si les circonstances l'exigent, La Française des Jeux se réserve le droit d'attribuer aux gagnants un lot de valeur équivalente et de caractéristiques proches.

## **6. Informations des gagnants**

Dans le courrier électronique dont il est fait mention à l'article 4.4, les gagnants seront informés de leur obligation de fournir les informations suivantes : nom, prénom, adresse postale, numéro de téléphone, une copie de leur pièce d'identité.

**Si les gagnants n'ont pas répondu au courriel dans un délai de 7 jours à compter de son envoi, et/ou n'ont pas fourni la pièce justificative d'identité demandée, ils perdront tout droit à leur dotation. De ce fait, les dotations resteront la propriété de La Française des Jeux qui se réserve le droit de réattribuer les lots.**

Les gagnants perdront également tout droit à leur dotation dans l'hypothèse où les informations fournies par eux dans cadre de la participation (nom, prénom, date de naissance) ne correspondraient pas aux éléments figurant sur la pièce d'identité envoyée. Dans cette hypothèse, la dotation restera la propriété de La Française des Jeux qui se réserve le droit de réattribuer les lots.

Les dotations décrites à l'article 5 seront attribuées par transporteur aux gagnants (à l'adresse indiquée par le gagnant) dans un délai de 30 jours à compter de l'annonce des résultats.

Il ne sera mis en jeu que la stricte quantité des dotations énoncées.

La Française des Jeux ou la société chargée de l'envoi des lots ne sera nullement responsable si les coordonnées postales ne correspondent pas à celles des gagnants, sont erronées ou si les gagnants restent indisponibles. Dans ce cas, il n'appartient pas à La Française des Jeux ou la société chargée de l'envoi des lots de faire des recherches complémentaires afin de retrouver les gagnants indisponibles qui ne recevront pas leur lot et aucun dédommagement ou indemnité ne leur sera attribué à ce titre.

D'une manière générale, si l'adresse électronique ne correspond pas à celle des gagnants au moment de l'envoi d'informations relatives à leur gain ou si des problèmes de réseau, coupure de courant, de poste devaient empêcher l'acheminement de ces informations ou des dotations, La Française des Jeux ne pourra en aucun cas en être tenue pour responsable.

Enfin, la Française des Jeux ne saurait être responsable en cas de retard de livraison, perte et/ou détérioration des dotations par voie postale ou tout prestataire de service similaire tiers.

De même, la Française des Jeux décline toute responsabilité pour tout incident ou préjudice de toute nature qui pourrait survenir lors de l'entrée en possession, de la manipulation et/ou de la jouissance des dotations par le gagnant ou tout autre utilisateur.

#### **7. Mise en garde relative au fonctionnement du réseau Internet**

La Société Organisatrice attire l'attention des Participants sur les caractéristiques et les limites du réseau internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, le temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer les informations, l'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau. La Société Organisatrice décline toute responsabilité liée aux conséquences de la connexion des Participants à l'Opération sur leur matériel informatique et/ou téléphonique.

Ainsi, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de tout dysfonctionnement du réseau internet empêchant le bon déroulement de l'Opération, notamment en raison d'actes de malveillance externes. La Société Organisatrice ne saurait être davantage tenue pour responsable de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou des outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable des erreurs (notamment d'envois d'e-mails erronés aux Participants, erreur d'affichage ou de téléchargement...), de la perte de tout courrier électronique et de notification, d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur le site Facebook ou l'Application, de tout dysfonctionnement du réseau internet empêchant le bon déroulement de l'Opération, des interruptions, des délais de transmission des données, des défaillances de l'ordinateur, du modem, du téléphone, des serveurs, des fournisseurs d'accès à internet, des logiciels ; et plus généralement de la perte de toute donnée, des conséquences de tous virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique, matérielle ou logicielle de quelque nature que ce soit, ayant notamment empêché ou limité la possibilité de participer à l'Opération, ou ayant endommagé le système informatique et/ou téléphonique d'un Participant.

Il appartient à tout Participant de prendre les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne à l'Opération et la participation à l'Opération se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice pourra annuler et suspendre tout ou partie de l'Opération s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation à l'Opération ou de la détermination des gagnants. Elle se réserve dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif ou technique de l'Opération est perturbé par un virus, un bogue informatique, une intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à la Société Organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre ou de mettre fin à l'Opération.

## **8. Demande de remboursement**

La Française des Jeux s'engage à rembourser toute personne ayant participé à l'Opération qui en aura fait la demande expresse.

Ces personnes peuvent se faire rembourser les frais suivants :

### **1 - Le remboursement des frais de communication Internet liés à la prise de connaissance des modalités de participation à l'Opération et à la participation à l'Opération :**

- Si le Participant accède à l'Opération 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 peut obtenir le remboursement de ses communications sur la base d'un forfait correspondant à la prise de connaissance des informations de l'Opération, à la participation à l'Opération et à l'éventuelle inscription à l'espace marchand correspondant au coût de la connexion de 5 (cinq) minutes de communication téléphonique locale T.T.C depuis un poste fixe (le coût de communication par minute pris en compte pour le remboursement des 5 minutes de communication pour chacun des Participants sera celui de son opérateur téléphonique, tel que cet opérateur sera désigné sur la facture téléphonique détaillée à joindre lors de la demande de remboursement).

En outre, La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants pouvant justifier de dépenses supérieures au forfait proposé.

Pour obtenir le remboursement des communications Internet, il suffit de :

\* résider sur le territoire de la France métropolitaine, en Corse, à Monaco, dans les DOM ou les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française)

\* fournir la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique ou de son opérateur télécom, en précisant la date et l'heure de sa connexion sur l'Application de La Française des Jeux. De son côté, La Française des Jeux conserve en mémoire les dates et heures d'entrée des personnes séjournant sur son Application, pour un identifiant donné (nom, adresse).

Il est convenu que tout autre accès à l'Opération s'effectuant sur une base forfaitaire (câble, ADSL, Forfait Clé Internet, liaison spécialisée...) ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général, le confort qu'il procure et le fait d'accéder à l'Application n'occasionne aucun frais supplémentaire, s'agissant de forfaits.

- La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants du coût de connexion depuis leur téléphone mobile ou tablette correspondant à la prise de connaissance des informations de l'Opération, à la participation à l'Opération et à l'éventuelle inscription à l'espace marchand sur la base d'un forfait de 5 (cinq) minutes de connexion téléphonique depuis un mobile ou tablette (le coût de connexion pris en compte pour le remboursement des 5 (cinq) minutes de connexion pour chacun des Participants sera celui de son opérateur téléphonique, tel que cet opérateur sera désigné sur la facture téléphonique détaillée à joindre lors de la demande de remboursement).  
En outre, La Française des Jeux s'engage à rembourser les Participants pouvant justifier de dépenses supérieures au forfait proposé.

Il est convenu que tout autre accès à l'Opération s'effectuant à partir d'un téléphone mobile ou tablette pour lequel le Participant a souscrit ou dispose d'un forfait illimité de connexion ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'utilisateur pour son usage du téléphone, de la tablette et de la connexion Internet en général, le confort qu'il procure et le fait d'effectuer une connexion à l'opération n'occasionne aucun frais supplémentaire s'agissant de forfaits.

Pour obtenir le remboursement des frais de connexion, il suffit de :

- résider sur le territoire de la France métropolitaine, en Corse, à Monaco, dans les DOM ou les COM (sauf Wallis et Futuna, Mayotte et la Polynésie française)
- fournir la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique en précisant la date et l'heure de sa connexion sur l'Application de La Française des Jeux.
- pour tout envoi effectué depuis un téléphone mobile ou tablette utilisant le procédé « carte prépayée/ recharge », fournir une copie recto/verso de la « carte prépayée » ou de la « télé recharge » utilisée pour la participation en précisant la date et l'heure d'utilisation de l'Application.

Dans tous les cas, il est impératif d'effectuer toute demande de remboursement des frais engagés au plus tard 10 jours calendaires après réception de la facture téléphonique. La date retenue sera celle indiquée sur la facture.

La demande de remboursement devra comporter le nom, prénom, adresse e-mail et adresse postale du Participant. Le nom de la personne demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Le remboursement des communications téléphoniques s'effectuera strictement à l'intérieur de cette limite.

Les photocopies réalisées pour effectuer les demandes de remboursement pourront être remboursées sur la base de 08 centimes d'euros par photocopie.

## 2 - Demande de remboursement de timbre

La Française des Jeux s'engage à rembourser le timbre utilisé par ces mêmes personnes pour effectuer la (les) demande(s) de remboursement et/ou d'obtention du règlement de l'Opération et/ou d'envoi des pièces justificatives dont il est fait mention à l'article 6 sur la base du tarif économique en vigueur.

Pour des raisons de simplification, La Française des Jeux n'accepte qu'une demande **globale** de remboursement (intégrant les différentes demandes).

La demande globale de remboursement doit être adressée par écrit, et expédiée au plus tard le 24 février 2015 à l'adresse de l'Opération : La Française des Jeux, Direction de la Communication et du Développement Durable, **Opération « L'Atelier des rêves – Vote »**, 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt.

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle susvisée, ou non reçue dans les délais prévus au présent article, le cachet de la poste faisant foi, sera considérée comme nulle.

La Française des Jeux enverra en retour, dans un délai de 30 jours à compter de la réception des demandes, après vérification du bien-fondé des demandes, un timbre postal pour chaque demande. En cas de prolongement ou report éventuel de l'Opération, la date limite d'obtention du règlement de l'Opération, et les remboursements (timbre et frais de connexion Internet), seraient reportés d'autant.

## **9. Informations générales**

**9.1** Les internautes pourront obtenir des renseignements en cas de problèmes techniques, en s'adressant au service clientèle de La Française des Jeux par l'envoi d'un mail à l'adresse <https://www.fdj.fr/infos/faq> ou en cliquant sur le lien « contactez-nous » accessible via la page d'accueil du site [www.fdj.fr](http://www.fdj.fr).

**9.2** Tout participant autorise La Française des Jeux à procéder à toute vérification concernant son identité, ses coordonnées et sa date de naissance.

**9.3** A défaut de l'autorisation expresse et préalable de la Société Organisatrice, la reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'Opération sont strictement interdites.

**9.4** La Française des Jeux ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation (modification des modes d'accès à l'Opération dès le début de l'Opération ou en cours d'Opération...) et les modalités de fonctionnement de la présente Opération. La Française des Jeux ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un Participant de participer à l'Opération avant l'heure limite.

Enfin, La Française des Jeux ne peut être tenue pour responsable de perturbations ou de pertes de courrier pouvant survenir dans les services postaux ou électroniques.

**9.5** Toute participation à l'Opération implique l'adhésion au présent règlement. Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, ou le non-respect du présent règlement, ou toute intention malveillante de perturber le déroulement de l'Opération, pourra donner lieu à l'éviction de son auteur, La Française des Jeux se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

**9.6** La Française des Jeux se réserve la possibilité d'apporter toute modification au règlement de l'Opération, à tout moment, sans préavis, ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait. Dans l'hypothèse de modifications, celles-ci feraient alors l'objet d'un avenant au règlement de l'Opération déposé chez huissier de justice et d'une



publication sur l'Application. Le Participant est réputé avoir accepté ces modifications du simple fait de sa participation à l'Opération à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

**9.7** Toute contestation ou réclamation relative à l'Opération ne pourra être prise en considération au-delà du 24 février 2015 minuit. Toute difficulté d'interprétation ou d'application du présent règlement sera tranchée souverainement par La Française des Jeux.

**9.8** Le règlement complet de l'Opération est déposé auprès de la SELARL Marc BARONI, Grégoire HERMET, Frédéric DEBU, Bruno HARDY et Caroline BRESSAND - Huissiers de Justice, 4 boulevard Richard Wallace - 92800 PUTEAUX.

Le règlement de l'Opération est adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande avant le 24 février 2015 en écrivant à : Direction de la Communication et du Développement Durable, **Opération « L'Atelier des rêves – Vote »**, 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt. Les frais d'affranchissement pourront être remboursés (au tarif économique en vigueur) par timbre postal en adressant la demande conformément à la procédure décrite à l'article 8.2 du présent règlement «demande de remboursement de timbre».

**9.9** Les données à caractère personnel des Participants sont exclusivement utilisées par et/ou pour La Française des Jeux à des fins de gestion de l'Opération, notamment en vue du contrôle des conditions d'éligibilité et de détermination des gagnants, ainsi que pour l'acheminement des lots.

Les données collectées automatiquement (adresses IP, cookies, etc ...) seront utilisées à des fins techniques, dans le cadre de la gestion de l'Opération.

Les communications téléphoniques avec le Service Clients sont susceptibles d'être enregistrées à des fins d'amélioration de la qualité de service.

Ces informations pourront être transmises à des tiers liés à La Française des Jeux, à des fins de traitements internes et à des partenaires si vous avez coché la case correspondante sur l'un des sites de la Française des Jeux.

Conformément à la loi informatique et liberté n°78-17 du 06/01/78, les participants disposent d'un droit d'opposition, d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données à caractère personnel les concernant, qu'ils peuvent exercer sur simple demande dans la rubrique « Contactez-nous » du site FDJ®, ou écrite envoyée à : Direction de la Communication et du Développement Durable, **Opération « L'Atelier des rêves Vote »**, 126 rue Gallieni - 92100 Boulogne Billancourt.

**9.10** Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'application « Atelier des Rêves », la fan page Facebook FDJ® (en particulier les marques appartenant à La Française des Jeux) sont strictement interdites sauf autorisation expresse et préalable de La Française des Jeux.

**9.11** Le présent règlement est soumis à la loi française.

Fait à Boulogne-Billancourt, le 31 octobre 2014