

REGLEMENT JEU

« SOSH A 5 ANS : LE JEU »

1. Présentation de la Société Organisatrice

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

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

2. Durée du Jeu et Accessibilité

2.1 Durée

Le Jeu débute le lundi 10 octobre 2016 à 14H00 et prend fin le mardi 27 Octobre 2016 à 23H59 inclus (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi).

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

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

2.2 Accessibilité

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

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

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

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

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

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

3. Principes du Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement par Internet.

Pour jouer, chaque Participant devra, entre le lundi 10 octobre 2016 à 14H00 et le mardi 27 Octobre 2016 à 23H59 inclus, se rendre sur la Page. Déroulement du jeu :

Pour les 5 ans de Sosh, les clients et non clients pourront participer au jeu 5 ans, 5 jeux. Le principe étant le suivant, jouer à 5 jeux digitaux interactifs et tenter de gagner par tirage au sort les nombreuses dotations décrites dans l'article 5.

- Etape 1 : Pour jouer, le participant devra cliquer sur le bouton « Je joue », un lien sur cette page donne accès au présent Règlement du Jeu en format PDF téléchargeable ou / et imprimable.

- Etape 2 : Si l'écran du mobile est en mode paysage, une notification pop-in apparaîtra sur l'écran du joueur pour lui demander de redresser son téléphone en mode portrait.

- Etape 3 : L'écran tuto du jeu 1 nommé le Sosh TOOp apparaît avec une explication sur le jeu et une explication sur la méthode de jeu. Le joueur appuie sur la taupe jaune. Le jeu démarre.

- Etape 4 : L'écran du jeu 1 apparaît. Le chronomètre de 10 secondes se lance. Le joueur doit toucher un maximum de taupes jaunes pour un maximum de point. Le nombre de point maximal est de 25 points.

- Etape 5 : L'écran de fin du jeu numéro 1 apparaît. 2 possibilités sont offertes. La première, si le joueur a fait 0 point, un écran « Dommage » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant. La seconde possibilité, si le joueur a inscrit des points, un écran « Bravo » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant.

- Etape 6 : L'écran tuto du jeu 2 nommé le Sosh stand apparaît avec une explication sur le jeu et une explication sur la méthode de jeu. Le joueur appuie sur le bouchon. Le jeu démarre.

- Etape 7 : L'écran du jeu 2 apparaît. Le chronomètre de 10 secondes se lance. Le joueur doit toucher un maximum de chiffre 5 pour un maximum de point. Le nombre de point maximal est de 25 points.

- Etape 8 : L'écran de fin du jeu numéro 2 apparaît. 2 possibilités sont offertes. La première, si le joueur a fait 0 point, un écran « Dommage » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant. La seconde possibilité, si le joueur a inscrit des points, un écran « Bravo » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant.

- Etape 9 : L'écran tuto du jeu 3 la Pina Sosh apparaît avec une explication sur le jeu et une explication sur la méthode de jeu. Le joueur appuie sur le ballon. Le jeu démarre.

- Etape 10 : L'écran du jeu 3 apparaît. Le chronomètre de 10 secondes se lance. Le joueur doit toucher un maximum de ballons pour un maximum de point. Le nombre de point maximal est de 25 points.

- Etape 11 : L'écran de fin du jeu numéro 3 apparaît. 2 possibilités sont offertes. La première, si le joueur a fait 0 point, un écran « Dommage » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant. La seconde possibilité, si le joueur a inscrit des points, un écran « Bravo » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant.

- Etape 12 : L'écran tuto du jeu 4 nommé le Sosh cup apparaît avec une explication sur le jeu et une explication sur la méthode de jeu. Le joueur appuie sur le gobelet. Le jeu démarre.

- Etape 13 : L'écran du jeu 4 apparaît. Le chronomètre de 10 secondes se lance. Le joueur doit retrouver la boule jaune pour un maximum de point. Le nombre de point maximal est de 25 points.

- Etape 14 : L'écran de fin du jeu numéro 4 apparaît. 2 possibilités sont offertes. La première, si le joueur a fait 0 point, un écran « Dommage » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant. La seconde possibilité, si le joueur a inscrit des points, un écran « Bravo » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer au jeu suivant.

- Etape 15 : L'écran tuto du jeu 5 nommé le Sosh tempo apparaît avec une explication sur le jeu et une explication sur la méthode de jeu. Le joueur appuie sur le monstre. Le jeu démarre.

- Etape 16 : L'écran du jeu 5 apparaît. Le chronomètre de 20 secondes se lance. Le joueur doit retrouver la boule jaune pour un maximum de point. Le nombre de point maximal est de 25 points.

- Etape 17 : L'écran de fin du jeu numéro 5 apparaît. 2 possibilités sont offertes. La première, si le joueur a fait 0 point, un écran « Dommage » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer à l'écran suivant. La seconde possibilité, si le joueur a inscrit des points, un écran « Bravo » sera présenté. Le joueur devra cliquer sur le bouton suivant pour passer à l'écran suivant.

- Etape 18 : Un formulaire lui est alors soumis pour lui permettre de participer au tirage au sort. Le joueur doit remplir impérativement tous les champs pour valider l'inscription. Si un champ est manquant, une notification lui est soumise pour lui indiquer que des champs sont incomplets. A la suite de ces champs, le joueur doit cocher les cases suivantes selon sa situation : 1/ J'accepte le règlement 2/ Je suis client Sosh 3/ Je veux recevoir les news Sosh. Une fois le formulaire rempli, et les cases cochées, le joueur appuie sur le bouton « Je valide » pour passer au dernier écran.

- Etape 19 : Un écran récapitulatif de son score et du meilleur score est soumis avec la possibilité de partager sur Facebook et Twitter, de rejouer en recommençant le jeu depuis le départ et enfin la possibilité de découvrir le SoshPhone 3 avec un renvoi sur la fiche produit suivante : <http://shop.sosh.fr/mobile/soshphone-3>

A la fin du jeu, un tirage au sort sera effectué par l'agence armstrong, 39 avenue Pierre 1er de Serbie, 75008 Paris, le 28 octobre 2016 à 14H00.

4. Désignation des Gagnants

Un tirage au sort désignera les cinquante (50) gagnants des 50 SoshPhone 3 mis en jeu, les cinquante (50) gagnants des Survival Kits Sosh mis en jeu ainsi que les cinquante (50) gagnants des forfaits mobile Sosh mis en jeu

Le tirage sera effectué par l'agence armstrong, 39 avenue Pierre 1er de Serbie, 75008 Paris, le 28 octobre 2016 à 14H00.

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

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

A toutes fins, il est précisé qu'en aucune façon, les Participants qui n'auront pas été tirés au sort n'en seront informés ni par e-mail ni par quelque autre moyen que ce soit.

5. Lots

5.1 Dotations

Les dotations suivantes seront mises en jeu :

- Cinquante (50) téléphones SoshPhone 3 d'une valeur unitaire de 199€ TTC (cent quatre vingt dix neuf euros).
- Cinquante (50) Survival Kits d'une valeur unitaire de 116€ TTC (cent seize euros).
- Cinquante (50) forfaits mobile Sosh d'une valeur unitaire maximale de 24,99€/mois TTC (vingt quatre euros quatre vingt dix neuf centimes) pendant 12 mois soit d'une valeur unitaire maximale de 299,88€ TTC. Cette offre est valable pour toute nouvelle souscription à un des forfaits Sosh mobile jusqu'au 31/12/2016, sous réserve de renseigner le code promotionnel personnel reçu par e-mail. Non valable pour les clients en migration depuis une offre Orange mobile. L'offre mensuelle sera appliquée pendant 12 mois sur les factures des gagnants correspondant au prix du forfait choisi. Ne sont pas compris dans la dotation les usages hors forfait et les pass, options et services payants.

La valeur totale maximale des lots mis en jeu par le tirage au sort s'élève à trente mille sept cent quarante-quatre euros (30 744,00€ TTC)

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

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

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

5.2 Remise de lots

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

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

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

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

6. Dépôt légal et consultation du Règlement

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

La société organisatrice se réserve le droit de prolonger, écarter, modifier ou annuler son opération à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les

participants. Le règlement modifié par avenant(s), sera déposé, le cas échéant à la SCP THOMAZON et BICHE, Huissiers de justice associés, société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliés 156 rue de Montmartre – 75 002 PARIS.

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

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

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

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

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

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

7. Modification du Règlement

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

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

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

8. Remboursement des frais

8.1. Conditions afférentes à la demande de remboursement

Tout Participant au Jeu ayant respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent Règlement pourra obtenir le remboursement des frais engagés pour se connecter au Site à partir d'un accès Internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi), ou au plus tard

dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès Internet si le Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions au Site sur la Page du Jeu pour y participer, et en y joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les date(s) et horaires de connexion clairement soulignés.

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

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

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

8.2. Modalités de remboursement des frais de connexion à Internet

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

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

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

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

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

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

9. Responsabilités

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

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

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

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

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

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

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

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

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

10. Convention de Preuve

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

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

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique précités, sur le fondement de quelque disposition

légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

11. Propriété intellectuelle

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

12. Informatiques et libertés – Données personnelles

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

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

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

Dans la mesure où les données collectées sur chaque Participant dans le cadre du Jeu sont indispensables pour la prise en compte de sa participation et la remise du lot qu'il aurait éventuellement gagné, l'exercice par un Participant de son droit de retrait avant la fin du Jeu entraînera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

13. Litiges – Loi applicable et attribution de juridiction

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

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

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

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