

Règlement du Jeu

« Quiz tous M4GIQUES avec Origami »

ARTICLE 1 – Organisation

La société Orange, Société Anonyme au capital de 10 595 541 532 Euros immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social - 78 rue Olivier de Serres - 75505 Paris Cedex 15 , domiciliée pour le règlement au 1, avenue Nelson Mandela 94 745 Arcueil (ci-après la « **Société Organisatrice** »), organise, du mardi 11 février 2014 à 10 h00 au mardi 25 février 2014 à 19 h 00 inclus, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « **Quiz tous M4GIQUES avec Origami** » (ci-après le « **Jeu** »).

Ce jeu est accessible uniquement sur internet à partir de la page Orange France (ci-après la « **Page** ») du site communautaire Facebook disponible à l'adresse URL suivante : <https://www.facebook.com/Orange.France>

ARTICLE 2 – Participation

Le présent Jeu est organisé du mardi 11 février 2014 à 10 h00 au mardi 25 février 2014 à 19 h 00 inclus.

2.1. La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique, disposant au préalable d'un compte à son nom sur le site communautaire Facebook et résidant en France métropolitaine (Corse incluse), (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 d'elle 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 le « **Règlement** »). En conséquence, toute participation d'une personne physique mineure au Jeu fera présumer la Société Organisatrice que ce Participant a bien obtenu l'autorisation susvisée.

Sont exclues de toute participation à ce Jeu, toutes les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu, notamment le personnel de la Société Organisatrice, celui de la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice Associés, dépositaire du présent Règlement ainsi que, pour chacune des catégories de personnes susvisées, les membres de leur famille (même nom, même adresse postale).

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes vérifications qu'elle jugera utiles relatives notamment à l'identité et à l'adresse de chaque Participant, en vue de faire respecter les stipulations du présent article. A cet égard, toute indication portée dans le formulaire d'inscription visé à l'article 3 ci-après, qui serait incomplète, erronée, falsifiée, ne permettrait pas d'identifier un Participant ou ses coordonnées,

ou contreviendrait à l'une quelconque des stipulations du présent Règlement entraînera l'annulation de sa participation.

2.2. La participation au Jeu se fait exclusivement par internet, à l'exclusion de tout autre moyen, notamment par voie postale. Le Jeu est ainsi accessible à partir de la Page, via l'onglet « **Orange Mix** ». Le Jeu n'est néanmoins ni géré ni parrainé par Facebook.

2.3. La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent Règlement en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur internet (étiquette, charte de bonnes conduites,...), ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France.

2.4. Une seule participation par personne sera acceptée pendant toute la durée du Jeu (même nom, même adresse email) étant précisé qu'un seul gain par Participant pourra être attribué pendant toute la durée du Jeu.

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

ARTICLE 3 – Modalités du Jeu

Etape 1 : accéder au quiz

- soit depuis le post de la page Facebook Orange France
- soit directement depuis le module dans l'application Orange mix

Etape 2 : devenir fan de la Page

- le Participant doit être ou devenir fan de la page Orange France

Etape 3 : permission du mix

- si c'est la 1^{ère} fois que le Participant utilise Orange mix il doit accepter la popin de permission de l'application
- si le Participant a déjà accepté la popin de permission de l'application il n'a pas à l'accepter une nouvelle fois

Etape 4 : jouer au Quiz

- le Participant doit répondre à toutes les questions une par une

Etape 5 : inscription

- le Participant doit saisir son adresse email et cocher la case d'acceptation du Règlement. Le formulaire d'inscription constitue l'avant dernière étape du jeu. Il est accessible après avoir répondu à toutes les questions du quiz. La seule information à fournir manuellement de la part du Participant est son adresse email (le champ est pré-rempli avec l'adresse mail du compte Facebook)
- Le nom et le prénom de l'utilisateur sont récupérés depuis son profil Facebook
- Une fois l'adresse mail saisie, l'utilisateur doit cocher la case d'acceptation du Règlement du Jeu. Une fois l'email saisi et la case cochée, le

Participant doit cliquer sur le bouton « valider » pour valider définitivement son inscription.

Etape 6 (facultatif) : partage

- le Participant peut partager le quiz sur son mur Facebook

A la fin de l'opération, un tirage au sort parmi tous les Participants ayant donné les bonnes réponses sera effectué sous le contrôle de la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice Associés, dans la semaine suivant la clôture du Jeu.

Les Participants ayant donné les réponses correctes aux sept (7) questions posées dans le Jeu, et dont les noms seront tirés au sort sont désignées gagnants du Jeu (ci-après le(s) « **Gagnant(s)** »).

ARTICLE 4 – Dotations

La dotation attribuée dans l'ordre du tirage au sort est la suivante :

- **5 mobiles Samsung Galaxy Grand 2** d'une valeur unitaire de 389,90€ TTC (trois cent quatre-vingt-neuf euros et quatre-vingt-dix centimes)
La valorisation de ce lot s'élève à 1 949,50 €/TTC (mille neuf cent quarante-neuf euros et cinquante centimes toutes taxes comprises)

Les Smartphones mis en jeu sont verrouillés (simlockés) et à ce titre ils ne peuvent fonctionner qu'avec une carte SIM Orange.

Information relative au taux de DAS des téléphones mobiles : le taux de DAS (débit d'absorption spécifique) des téléphones mobiles quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques, pour une utilisation à l'oreille. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2W/kg.
Taux de DAS du mobile offert : 0,58 W/kg

- **5 packs « Foot » composés** chacun d'un **abonnement et d'un maillot**
- **un (1) abonnement de six (6) mois** à l'offre Let's go 5Go 4G/H+ (débit réduit au-delà) et à l'application « Orange L1 » (ci-après ensemble dénommés « l'Offre »).

L'utilisation de l'Offre s'effectue en remettant à la Société Organisatrice un RIB, une pièce d'identité et un contrat dûment rempli. Offre valable pendant six (6) mois à compter de la réception par le Gagnant de la carte SIM associée au forfait Let's go et de son installation dans un terminal compatible. Le Gagnant est informé que toutes les communications non comprises dans l'Offre lui seront facturées au tarif en vigueur et que l'Offre sera résiliée automatiquement à l'issue des six (6) mois d'abonnement

Valeur unitaire mensuelle de l'Offre : vingt-neuf euros quatre-vingt-dix centimes toutes taxes comprises par mois (29,90 € TTC/mois). Valorisation totale pour six (6) mois d'abonnement : cent soixante-dix-neuf euros et quarante centimes toutes taxes comprises (179,40€ TTC).

La valorisation totale des abonnements s'élève à huit cent quatre-vingt-dix-sept euros (897€/TTC)

- **un maillot au choix** parmi les 20 Clubs de Ligue 1® (en fonction des stocks et des tailles disponibles)

Valeur unitaire du maillot : quatre-vingt euros (80€)

La valorisation totale des maillots est de quatre cents euros (400€)

Valorisation unitaire des packs « Foot » : deux cent cinquante-neuf euros et quarante centimes (259,40€)

La valorisation totale des packs « Foot » s'élève à mille deux cent quatre-vingt-dix-sept euros (1 297€/TTC)

- **100 Pass Deezer Premium+** valables trois (3) mois d'une valeur unitaire de 7€/Pass/mois (sept euros par Pass et par mois)

La valorisation des 100 Pass Deezer Premium+ s'élève à 2 100 €/TTC (deux mille cent euros).

La valorisation totale de la dotation s'élève à cinq mille trois cent quarante-six euros et cinquante centimes (5 346,50€/TTC).

La valeur indiquée pour la dotation détaillée ci-dessus correspond au prix public toutes taxes comprises couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du Règlement. Elle n'est donnée qu'à titre indicatif et est susceptible de variation.

Aucun lot attribué ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part de l'un quelconque des Gagnants. La dotation attribuée est incessible et ne pourra faire l'objet de la part de la Société Organisatrice 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 attribués par une dotation de valeur équivalente.

La dotation ne pourra être attribuée sous une autre forme que celle prévue par le présent Règlement.

Les Gagnants ne pourront prétendre obtenir l'échange de leur dotation contre sa valeur monétaire ou contre un autre lot en nature. Aucune facture ne sera remise aux Gagnants.

Un seul lot sera attribué par foyer (même nom, même adresse). Tous frais supplémentaires non couverts dans le cadre des prestations listées ci-dessus resteront à la charge de chaque Gagnant.

ARTICLE 5 - Remise des lots aux Gagnants

Les cent-dix (110) Gagnants recevront une notification de leur gain, envoyée directement à l'adresse mail communiquée lors de leur participation dans le formulaire d'inscription dans les 15 jours ouvrés suivants le tirage au sort.

Les Gagnants devront répondre au mail reçu en fournissant leurs coordonnées complètes avant le 21 mars 2014. Toute réponse reçue après le 21 mars 2014 ne sera pas traitée et le lot sera considéré comme perdu.

Les dotations seront expédiées à l'adresse postale fournie dans un délai maximum de 12 semaines après la fin du jeu.

Les Gagnants des Pass Deezer Premium recevront directement leur code cadeau à activer directement par email.

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

Toutes coordonnées incomplètes ou inexacts seront considérées comme nulles et ne permettront pas au Gagnant désigné par le Tirage au Sort d'obtenir sa dotation laquelle demeurera acquise à la Société Organisatrice. De manière générale, les participations au Jeu seront annulées si elles sont incomplètes, erronées, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au Règlement.

De même, tout lot non réclamé 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.

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. A ce titre, il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie liée à l'utilisation ou la jouissance des lots, ceux-ci consistant uniquement en la remise des lots prévus pour le Jeu.

ARTICLE 6 - Publicité et promotion des Gagnants

Du seul fait de l'acceptation de leur lot et sauf opposition expresse de leur part, les Gagnants autorisent la Société Organisatrice à utiliser en tant que tels leurs nom et prénom(s) ainsi que, le cas échéant, l'indication de leur ville de résidence, dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles relatives au Jeu, en France métropolitaine (Corse incluse), à compter de l'annonce de leur gain et jusqu'à l'expiration d'un délai de trois (3) mois à compter de l'entrée en jouissance de leur lot et sans que cela leur confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation.

Dans le cas où le Gagnant ne le souhaite pas, il devra le stipuler par courrier à l'adresse suivante : Orange – DCoF_Bât A 7^{ème} étage –

« **tous M4GIQUES avec Origami** »

- 1 avenue Nelson Mandela - 94745 Arcueil Cedex, (ci-après l' « Adresse du Jeu ») dans un délai d'une semaine à compter de l'annonce de son gain.

ARTICLE 7 - Autorisation

Les Participants autorisent la Société Organisatrice à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant leur identité et leur âge. Toute fausse déclaration entraînera l'élimination définitive et sans préavis du Participant.

ARTICLE 8 - Modification du Règlement

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger ou d'écourter la période du Jeu, ainsi que de modifier tout ou partie des conditions d'accès et/ou des modalités de mise en œuvre du Jeu, si les circonstances l'y obligent sans avoir à justifier de cette décision et sans que sa responsabilité puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

Toute modification fera l'objet d'une annonce sur la Page et donnera lieu au dépôt d'un avenant auprès de l'huissier de justice cité à l'article 9 ci-dessous et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. 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.

ARTICLE 9 - Dépôt et consultation du Règlement

Le Règlement du Jeu est déposé auprès de l'étude SCP Nadjar & Associés, huissiers de justice associés, située au 164, avenue Charles de Gaulle, 92523 Neuilly sur Seine Cedex.

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

Le Règlement complet sera également adressé gratuitement par courrier postal à toute personne sur simple demande écrite de sa part mentionnant ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), adressée jusqu'au 31 mars 2014 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'Adresse du Jeu.

Une seule demande de Règlement sera admise par personne et par foyer (même nom, même adresse postale).

Les frais d'affranchissement engagés pour effectuer une demande d'obtention du Règlement conformément aux modalités susvisées, seront remboursés sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de Règlement, sur la base du tarif lent en vigueur (base : 20g).

Dans tous les cas, toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après le 31 mars 2014 à minuit (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

ARTICLE 10 - Remboursement des frais de participation

Pour obtenir le remboursement des frais de participation au Jeu, il suffit au Participant d'en faire la demande écrite à l'Adresse du Jeu précisée ci-dessous avant le 31 mars 2014 à minuit (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 la date limite susvisée :

Toute demande de remboursement des frais de participation devra comporter, de manière lisible, toutes les informations suivantes :

- les nom, prénom, et adresse complète du Participant ;
- le nom du Jeu ainsi que la Page sur laquelle il est accessible ;
- les date et heures de connexions ;
- une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les date et horaires de connexion clairement soulignés;
- un RIB (relevé d'identité bancaire) ou un RIP (relevé d'identité postale).

Le nom du Participant demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture du fournisseur d'accès à internet et sur le RIB/RIP.

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après la date limite susvisée (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Remboursement des frais de connexion à internet :

Les frais de connexions pour participer au Jeu seront remboursés à tout Participant en faisant la demande selon les modalités définies ci-avant au présent article et sur la base des factures détaillées de leur fournisseur d'accès à internet qui devront être jointes à leur demande.

Il est entendu à cet égard que la Société Organisatrice ne s'engage à rembourser que les Participants ayant accédé à la Page à partir d'une connexion internet fixe et respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que rappelées aux articles 2 et 3 ci-dessus.

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 sur simple demande écrite à l'adresse du Jeu, 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.

Dans la mesure toutefois où pour certaines offres de services, certains fournisseurs d'accès à internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux Participants, il est

expressément convenu que tout accès à la Page 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 de l'internet en général et le fait pour le Participant de se connecter à la Page et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

De même, le matériel informatique ou électronique utilisé pour participer au Jeu n'est pas remboursé, les Participants reconnaissant et déclarant à cet égard en avoir la disposition pour leur usage personnel.

Les frais de photocopies des justificatifs seront remboursés sur la base de 0.10 euros par feuillet.

Remboursement des frais postaux :

Les frais de la demande de remboursement seront remboursés par virement au tarif lent en vigueur en France et sur la base d'un courrier de 20g. La demande de remboursement devra être accompagnée d'un RIB. Il en est de même pour les frais de photocopie engagés par le Participant dans le cadre de sa demande de remboursement, sur la base de 0,10 € TTC par photocopie.

Dans tous les cas, toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après le 31 mars 2014, le cachet de la poste faisant foi, sera considérée comme nulle.

Le remboursement sera effectué par virement bancaire dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande.

ARTICLE 11 - Informatique et libertés

Les données personnelles recueillies dans le formulaire de participation sont obligatoires. Elles sont destinées à la Société Organisatrice, à la seule fin de la participation au Jeu, de la gestion des Gagnants, de l'attribution des dotations et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu.

Elles seront conservées uniquement pendant la durée du Jeu pour les seuls besoins du Jeu et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

Conformément à la loi n° 78-17 modifiée du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (dite « Loi informatique et Libertés »), tous les Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de modification et de suppression des données les concernant en justifiant de leur identité sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu.

L'exercice par un Participant de son droit de suppression des données le concernant entraînera l'annulation de sa participation au Jeu. Il est précisé qu'en participant au Jeu, le Participant fournit ses informations à la Société Organisatrice et non à Facebook.

Chaque Participant peut décider d'inviter certains de ses proches à s'inscrire au Jeu. Dans ce cas, le Participant peut, en sa qualité de détenteur et de responsable du traitement des adresses e-mail de ses proches, fournir à la Société Organisatrice l'adresse e-mail de ces derniers directement ou via leur compte Facebook afin que la Société Organisatrice leur envoie pour le compte du Participant son message d'invitation à participer au Jeu.

Le Participant prend la responsabilité de fournir l'adresse e-mail de ses proches aux fins de l'envoi d'une telle invitation. Il s'engage à avoir obtenu le consentement explicite et informé des titulaires des adresses e-mail qu'il fournit à la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice n'agit que sur la volonté et au nom du Participant en qualité de prestataire technique d'envoi des messages du Participant. En conséquence, le Participant dégage la Société Organisatrice de toute responsabilité du fait des e-mails de proches qu'il leur fournit et du fait de l'envoi d'un message d'invitation à ces proches.

ARTICLE 12 - Responsabilités

12.1 La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance de la dotation effectivement et valablement gagnée.

12.2 Il est expressément rappelé que l'internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau via la Page.

Plus particulièrement, 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.

12.3 La Société Organisatrice dégage 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 pourrait (ent) parvenir à se connecter à la Page 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 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.

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

12.5 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 et de gestion.

ARTICLE 13 - Loi applicable et juridiction

13.1 Le présent Règlement est soumis à la loi française. Les Participants sont donc soumis à la réglementation française applicable aux jeux-concours.

13.2 En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises par écrit à la Société Organisatrice dans un délai de deux (2) mois après la clôture du Jeu (cachet de la Poste faisant foi).

13.3 Tout litige né à l'occasion du Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux judiciaires compétents.

ARTICLE 14 : PROPRIETE INTELLECTUELLE

Toutes les dénominations ou marques citées au Règlement ou sur les supports du Jeu demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

ARTICLE 15 : 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 relatif au Jeu.

Il est convenu que, excepté dans le 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 formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'informations.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et

qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par 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.