

# AVENANT N°4 AU RÈGLEMENT DE JEU

## « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme »

### **ARTICLE 1 – Société organisatrice**

La société Orange, SA au capital de 10 595 541 532 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme » (ci-après le « Jeu »), se déroulant du 23 septembre 2013 à 12h00 au 16 mai 2014 à 12h00 et pour lequel un règlement de jeu (ci-après le « Règlement ») a été déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20.

### **ARTICLE 2 – Modification des conditions de jeu ou des dotations**

Le présent avenant (ci-après l'« Avenant N°4 »), modifie les seuils de participations à l'article 6 du Règlement, en sa partie 6.1.1.

Ainsi, le seuil n°1 « Moins de 5 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Moins de 1 000 Participants ».

Le seuil n°2 « Entre 5 000 et 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Entre 1 000 et 2 500 Participants ».

Le seuil n°3 « Plus de 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Plus de 2 500 Participants ».

### **ARTICLE 3 – Prise d'effet de la modification des conditions de jeu**

Cette modification prend effet à compter du 17 février 2014 et, par conséquent, modifie les modalités de jeu à partir de la session 19.

### **ARTICLE 4 – Dépôt de l'Avenant N°4**

La présente modification du Règlement s'inscrit dans le cadre des modifications des conditions de Jeu, prévues à l'article 8 du Règlement. Par conséquent, l'Avenant N°4 est déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20, et doit être considéré comme faisant partie intégrante du Règlement.

### **ARTICLE 5 – Clause de non novation**

Il est précisé, en tant que de besoin, que toutes les stipulations du Règlement qui ne sont pas autrement modifiées, auxquelles il n'est pas expressément dérogé ou qui ne se révèlent pas contraires au présent avenant, demeurent en vigueur en conservant toute leur force et leur portée.

# AVENANT N°3 AU RÈGLEMENT DE JEU

## « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme »

### **ARTICLE 1 – Société organisatrice**

La société Orange, SA au capital de 10 595 541 532 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme » (ci-après le « Jeu »), se déroulant du 23 septembre 2013 à 12h00 au 16 mai 2014 à 12h00 et pour lequel un règlement de jeu (ci-après le « Règlement ») a été déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20.

### **ARTICLE 2 – Modification des conditions de jeu ou des dotations**

Le présent avenant (ci-après l'« Avenant N°3 ») modifie la date de début de la session 7 de l'article 2 du Règlement :

Les termes « 19 novembre 2013 à 12h00 » sont remplacés par « 13 novembre 2013 à 12h00 ». La date de fin de session demeure inchangée.

### **ARTICLE 3 – Prise d'effet de la modification des conditions de jeu**

Cette modification prend effet à compter du 13 novembre 2013 et, par conséquent, modifie les modalités de jeu à partir de la session 7.

### **ARTICLE 4 – Dépôt de l'Avenant N°3**

La présente modification du Règlement s'inscrit dans le cadre des modifications des conditions de Jeu, prévues à l'article 8 du Règlement. Par conséquent, l'Avenant N°3 est déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20, et doit être considéré comme faisant partie intégrante du Règlement.

### **ARTICLE 5 – Clause de non novation**

Il est précisé, en tant que de besoin, que toutes les stipulations du Règlement qui ne sont pas autrement modifiées, auxquelles il n'est pas expressément dérogé ou qui ne se révèlent pas contraires au présent avenant, demeurent en vigueur en conservant toute leur force et leur portée.

# AVENANT N°2 AU RÈGLEMENT DE JEU

## « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme »

### **ARTICLE 1 – Société organisatrice**

La société Orange, SA au capital de 10 595 541 532 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme » (ci-après le « Jeu »), se déroulant du 23 septembre 2013 à 12h00 au 16 mai 2014 à 12h00 et pour lequel un règlement de jeu (ci-après le « Règlement ») a été déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20.

### **ARTICLE 2 – Modification des conditions de jeu ou des dotations**

Le présent avenant (ci-après l'« Avenant N°2 »), modifie les seuils de participations à l'article 6 du Règlement, en sa partie 6.1.1.

Ainsi, le seuil n°1 « Moins de 5 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Moins de 2 000 Participants ».

Le seuil n°2 « Entre 5 000 et 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Entre 2 000 et 3 000 Participants ».

Le seuil n°3 « Plus de 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Plus de 3 000 Participants ».

### **ARTICLE 3 – Prise d'effet de la modification des conditions de jeu**

Cette modification prend effet à compter du 5 novembre 2013 et, par conséquent, modifie les modalités de jeu à partir de la session 6.

### **ARTICLE 4 – Dépôt de l'Avenant N°2**

La présente modification du Règlement s'inscrit dans le cadre des modifications des conditions de Jeu, prévues à l'article 8 du Règlement. Par conséquent, l'Avenant N°2 est déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20, et doit être considéré comme faisant partie intégrante du Règlement.

### **ARTICLE 5 – Clause de non novation**

Il est précisé, en tant que de besoin, que toutes les stipulations du Règlement qui ne sont pas autrement modifiées, auxquelles il n'est pas expressément dérogé ou qui ne se révèlent pas contraires au présent avenant, demeurent en vigueur en conservant toute leur force et leur portée.

# AVENANT N°1 AU RÈGLEMENT DE JEU

## « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme »

### **ARTICLE 1 – Société organisatrice**

La société Orange, SA au capital de 10 595 541 532 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme » (ci-après le « Jeu »), se déroulant du 23 septembre 2013 à 12h00 au 16 mai 2014 à 12h00 et pour lequel un règlement de jeu (ci-après le « Règlement ») a été déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20.

### **ARTICLE 2 – Modification des conditions de jeu ou des dotations**

- Le présent avenant (ci-après l'« Avenant »), modifie la date de début de la session 3 de l'article 2 du Règlement :

Les termes « 15 octobre 2013 à 12h00 » sont remplacés par « 10 octobre 2013 à 12h00 ». La date de fin de session demeure inchangée.

- Une modification est aussi apportée à l'article 6 du Règlement, en sa partie 6.1.1 : Les seuils de participation sont abaissés.

Ainsi, le seuil n°1 « Moins de 5000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Moins de 2500 Participants ».

Le seuil n°2 « Entre 5 000 et 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Entre 2500 et 10 000 Participants ».

Le seuil n°3 « Plus de 15 000 Participants » est modifié et remplacé par les termes suivants : « Plus de 10 000 Participants ».

### **ARTICLE 3 – Prise d'effet de la modification des conditions de jeu**

Cette modification prend effet à compter du 1<sup>er</sup> octobre 2013 et, par conséquent, modifie les modalités de jeu à partir de la session 2.

### **ARTICLE 4 – Dépôt de l'Avenant**

La présente modification du Règlement s'inscrit dans le cadre des modifications des conditions de Jeu, prévues à l'article 8 du Règlement. Par conséquent, l'Avenant est déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, huissiers de justice à Marseille,

située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20, et doit être considéré comme faisant partie intégrante du Règlement.

## **ARTICLE 5 – Clause de non novation**

Il est précisé, en tant que de besoin, que toutes les stipulations du Règlement qui ne sont pas autrement modifiées, auxquelles il n'est pas expressément dérogé ou qui ne se révèlent pas contraires au présent avenant, demeurent en vigueur en conservant toute leur force et leur portée entre les Parties.

# RÈGLEMENT DE JEU

## « Le Championnat du 12ème homme »

### ARTICLE 1 – Société organisatrice

La société Orange, SA au capital de 10 595 541 532 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 380 129 866, ayant son siège social situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après la « Société Organisatrice ») organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme » (ci-après le « Jeu ») accessible uniquement sur internet (fixe et mobile) à partir du site web <http://www.le12emehomme.com> (ci-après le « Site ») ou de la page « Le 12ème homme » du site communautaire Facebook disponible à l'adresse <http://www.facebook.com/le12emehomme> (ci-après la « Page Le 12ème homme »).

A toutes fins, il est précisé que le Jeu n'est pas associé à Facebook ni géré, parrainé ou sponsorisé par Facebook.

### ARTICLE 2 – Dates et calendrier du Jeu

Le Jeu débute le 23 septembre 2013 à 12h00 et se termine le 16 mai 2014 à 12h00 (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi).

Sur toute la période, le Jeu se décompose en trente et une (31) sessions au total, chacune associée à une journée du championnat de France de football (Ligue 1) pour la saison 2013/2014, de la huitième journée jusqu'à la fin du championnat.

Au cours du Jeu, le calendrier des sessions est le suivant :

Session	Journée Ligue 1	Date de début	Date de fin
1	8	23 septembre 2013 à 12h00	28 septembre 2013 à 12h00
2	9	1 octobre 2013 à 12h00	4 octobre 2013 à 12h00
3	10	15 octobre 2013 à 12h00	18 octobre 2013 à 12h00
4	11	22 octobre 2013 à 12h00	25 octobre 2013 à 12h00
5	12	29 octobre 2013 à 12h00	1 novembre 2013 à 12h00
6	13	5 novembre 2013 à 12h00	8 novembre 2013 à 12h00
7	14	19 novembre 2013 à 12h00	22 novembre 2013 à 12h00
8	15	26 novembre 2013 à 12h00	29 novembre 2013 à 12h00
9	16	2 décembre 2013 à 12h00	3 décembre 2013 à 12h00
10	17	5 décembre 2013 à 12h00	6 décembre 2013 à 12h00
11	18	10 décembre 2013 à 12h00	13 décembre 2013 à 12h00
12	19	17 décembre 2013 à 12h00	20 décembre 2013 à 12h00
13	20	7 janvier 2014 à 12h00	10 janvier 2014 à 12h00
14	21	14 janvier 2014 à 12h00	17 janvier 2014 à 12h00
15	22	21 janvier 2014 à 12h00	24 janvier 2014 à 12h00
16	23	28 janvier 2014 à 12h00	31 janvier 2014 à 12h00



17	24	4 février 2014 à 12h00	7 février 2014 à 12h00
18	25	11 février 2014 à 12h00	14 février 2014 à 12h00
19	26	18 février 2014 à 12h00	21 février 2014 à 12h00
20	27	25 février 2014 à 12h00	28 février 2014 à 12h00
21	28	4 mars 2014 à 12h00	7 mars 2014 à 12h00
22	29	11 mars 2014 à 12h00	14 mars 2014 à 12h00
23	30	18 mars 2014 à 12h00	21 mars 2014 à 12h00
24	31	25 mars 2014 à 12h00	28 mars 2014 à 12h00
25	32	1 avril 2014 à 12h00	4 avril 2014 à 12h00
26	33	8 avril 2014 à 12h00	11 avril 2014 à 12h00
27	34	15 avril 2014 à 12h00	18 avril 2014 à 12h00
28	35	22 avril 2014 à 12h00	25 avril 2014 à 12h00
29	36	29 avril 2014 à 12h00	2 mai 2014 à 12h00
30	37	6 mai 2014 à 12h00	9 mai 2014 à 12h00
31	38	12 mai 2014 à 12h00	16 mai 2014 à 12h00

Les dates des matches étant susceptibles d'être modifiées par la Ligue de Football Professionnel, il est entendu que le calendrier du Jeu pourra être modifié. Le cas échéant, un avenant au présent règlement sera rédigé, et rendu disponible conformément aux modalités de l'article 8.

### **ARTICLE 3 – Conditions d'accès au Jeu**

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique réunissant, à la date de début du Jeu, les conditions cumulatives suivantes (ci-après le(s) « Participant(s) ») :

- être majeure ;
- résider en France métropolitaine (Corse incluse, hors DROM-COM) ;
- disposer d'un accès internet (fixe ou mobile) ;
- disposer d'une adresse électronique (email) à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu ;
- disposer d'un compte à son nom sur le site communautaire Facebook et/ou sur le site communautaire Twitter.

Sont exclus de toute participation à ce Jeu les mineurs, le personnel des sociétés conseillant la Société Organisatrice dans l'élaboration et la gestion de ce Jeu, les membres de l'étude d'huissiers auprès de laquelle le présent règlement est déposé ainsi que les membres de leur famille (même nom, même adresse postale).

Une seule participation par Participant sera prise en compte pour chaque session de jeu.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du présent règlement (ci-après le « Règlement »).

A cet égard, la Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications qu'elle jugera utiles en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant, en vue de faire respecter les stipulations du présent article. Toute indication portée dans le formulaire d'inscription visé à l'article 4 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.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement et de ses principes. Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, le non-respect du Règlement, ou toute intention malveillante de perturber le déroulement du Jeu, pourra donner lieu à l'éviction de son auteur, la Société Organisatrice se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires. De même, s'il est avéré que le déroulement du Jeu est perturbé par des tiers, mais qu'un Participant est complice de ces agissements, sa participation sera également considérée comme nulle et des poursuites pourront être engagées par la Société Organisatrice à son encontre.

## **ARTICLE 4 – Modalités de participation et d'inscription au Jeu**

La participation au Jeu se fait exclusivement par internet (fixe ou mobile) selon les modalités et les accès décrits ci-après. Une participation sous toute autre forme ou par tout autre moyen, notamment par voie postale, ne pourra être prise en compte.

### **4.1 - Depuis le site communautaire Facebook**

Pour jouer, le Participant devra :

1. se rendre sur la Page Le 12ème homme et cliquer sur l'onglet « Championnat du 12ème homme » ;
2. cliquer sur le bouton « J'AIME » à moins que le participant ne soit déjà fan de cette page (c'est-à-dire qu'il ait déjà cliqué sur le bouton « J'AIME ») auquel cas il passera directement à l'étape suivante ;
3. cliquer sur le bouton « Se connecter » pour que l'application du Jeu accède à ses informations personnelles Facebook (nom, prénom, adresse mail, date de naissance et mentions J'aime) ;
4. compléter, dans le formulaire d'inscription au Jeu qui s'affiche alors, les champs obligatoires suivants : nom, prénom, adresse mail, date de naissance et coordonnées postales ;
5. cocher la case « J'ai lu et j'accepte le règlement du Jeu » ;
6. cliquer sur le bouton « Participer » figurant à la fin du formulaire d'inscription ;
7. choisir le club qu'il souhaite soutenir parmi les vingt (20) clubs de Ligue 1 proposés ;
8. partager, s'il le souhaite, le Jeu avec ses amis au sein du site communautaire Facebook via l'un des moyens suivants :
  - en cliquant sur le bouton « Partager sur mon mur »
  - en cliquant sur le bouton « Inviter mes amis »

Chaque ami qui accepte l'invitation et qui s'inscrit au Jeu en effectuant les étapes 1 à 6 précédentes permettra au Participant de gagner :

- trois (3) points s'il n'a encore jamais participé à une session du Jeu (ni la session en cours ni aucune autre session précédente)
- un (1) point s'il a déjà participé à une session précédente mais pas à la session en cours.

Aucun point ne sera attribué au Participant si l'ami invité a déjà participé à la session en cours.

9. synchroniser, s'il le souhaite, son compte Twitter afin de revendiquer son soutien au club de football choisi à l'étape 7 sur le site communautaire Twitter en cliquant sur le bouton « Tweeter ».

Dans ce cas, une fois le bouton cliqué, une fenêtre pop-up s'ouvrira et le Participant devra autoriser l'application Twitter à accéder à son compte. Après avoir cliqué sur le bouton « Autoriser l'application », la fenêtre pop-up se fermera et un tweet sera publié sur son compte Twitter. Le Participant gagnera un point à chaque fois qu'un utilisateur cliquera sur le bouton pour retweeter son tweet. Seuls les comptes Twitter publics seront pris en compte dans l'attribution des points.

#### **4.2 - Depuis le Site**

Pour jouer, le Participant devra :

1. se rendre sur le site web <http://www.le12emehomme.com> ;
2. cliquer sur un des boutons suivants :
  - « Se connecter avec Facebook » pour que l'application du Jeu accède à ses informations personnelles Facebook (nom, prénom, adresse mail, date de naissance et mentions J'aime) ;
  - « Se connecter avec Twitter » pour autoriser l'application à accéder à son compte Twitter ;
3. compléter, dans le formulaire d'inscription au Jeu qui s'affiche alors, les champs obligatoires suivants : nom, prénom, adresse mail, date de naissance et coordonnées postales ;
4. cocher la case « J'ai lu et j'accepte le règlement du Jeu » ;
5. cliquer sur le bouton « Participer » figurant à la fin du formulaire d'inscription ;
6. choisir le club qu'il souhaite soutenir parmi les vingt (20) clubs de Ligue 1 proposés.

A ce stade, s'il a cliqué sur le bouton « Se connecter avec Facebook » dans l'étape 2, il devra effectuer les actions listées à partir de l'étape 8 de la partie 4.1. En revanche, s'il a cliqué sur le bouton « Se connecter avec Twitter », il devra poursuivre les étapes suivantes.

7. cliquer sur le bouton « Tweeter » qui permettra d'envoyer le tweet permettant de revendiquer son soutien au club choisi précédemment ;

Le Participant gagnera un point à chaque fois qu'un utilisateur cliquera sur le bouton pour retweeter son tweet. Seuls les comptes Twitter publics seront pris en compte dans l'attribution des points.

8. synchroniser, s'il le souhaite, son compte Facebook afin de tenter de gagner des points sur le site communautaire Facebook, en cliquant sur le bouton « Se connecter avec Facebook ».

Dans ce cas, une fois le bouton cliqué, une fenêtre pop-up s'ouvrira et le Participant devra autoriser l'application Facebook à accéder à son compte. Après avoir cliqué sur le bouton « Se connecter avec Facebook », la fenêtre pop-up se fermera et le Participant pourra alors partager, s'il le souhaite, le Jeu avec ses amis au sein du site communautaire Facebook via l'un des moyens suivants :

- en cliquant sur le bouton « Partager sur mon mur »
- en cliquant sur le bouton « Inviter mes amis »

Chaque ami qui accepte l'invitation et qui s'inscrit au Jeu permettra au Participant de gagner :

- trois (3) points s'il n'a encore jamais participé à une session du Jeu (ni la session en cours ni aucune autre session précédente)
- un (1) point s'il a déjà participé à une session précédente mais pas à la session en cours.

Aucun point ne sera attribué au Participant si l'ami invité a déjà participé à la session en cours.

A la fin de chaque session et une fois que tous les matchs de la journée de Ligue 1 associée ont été joués, trois (3) points bonus seront attribués à tous les Participants ayant soutenu un club qui a gagné son match joué. En cas match nul, un (1) point bonus sera attribué aux Participants ayant soutenu l'un des deux (2) clubs.

## **ARTICLE 5 – Modalités de désignation et d'information des Gagnants**

Tout Participant s'étant correctement inscrit conformément aux modalités décrites à l'article 4 ci-dessus pourra être désigné gagnant :

- via un tirage au sort effectué le lendemain de la date de fin de chaque session de jeu définie dans l'article 2 ci-dessus parmi l'ensemble des Participants de la session (ci-après le « Tirage au sort à la fin d'une session ») ;
- s'il est le Participant ayant cumulé le plus de points lors de chaque session à la date de fin de la dernière session définie dans l'article 2 ci-dessus (ci-après le « Vainqueur de la saison ») ;

- via un tirage au sort effectué le 19 mai 2014 parmi l'ensemble des Participants de toutes les sessions (ci-après le « Tirage au sort final »).

(ci-après le(s) « Gagnant(s) »).

### **5.1 – Tirage au sort à la fin d'une session**

Un tirage au sort, réalisé par le partenaire de la Société Organisatrice, la société So-Buzz, le lendemain de la date de fin de chaque session de jeu définie à l'article 2 ci-dessus, désignera un (1) Gagnant parmi l'ensemble des Participants de ladite session suivant la condition suivante : chaque point gagné par les Participants aux étapes 8 et 9 de l'article 4.1 et aux étapes 7 et 8 de l'article 4.2 leur attribuent une chance supplémentaire d'être tiré au sort.

La société So-Buzz informera chacun des Gagnants dans un délai maximum de cinq (5) jours ouvrés suivant le jour du tirage au sort par téléphone ou par email à l'adresse électronique renseignée lors de son inscription au Jeu. Le Gagnant ainsi contacté devra, lors de l'appel téléphonique, ou alors dans un délai de cinq (5) jours ouvrés, par retour d'email à l'adresse électronique précisée par la société So-Buzz, confirmer qu'il accepte son lot et confirmer l'exactitude de ses coordonnées postales renseignées dans le formulaire d'inscription et auxquelles la Société Organisatrice pourra lui expédier ledit lot dans les conditions visées à l'article 6.3 ci-dessous.

Le défaut de réponse d'un Gagnant dans les conditions et le délai susvisés vaudra renonciation pure et simple à son lot, lequel ne pourra en aucun cas être réclamé ultérieurement. Ce lot sera alors attribué à un autre Participant qui aura été tiré au sort à titre supplétif et qui en sera informé dans les mêmes conditions que celles visées ci-dessus, le premier jour ouvré au plus tard suivant l'expiration du délai de réponse octroyé au Gagnant suppléé. La société So-Buzz procédera de même si l'adresse électronique à laquelle elle contactera un Gagnant s'avère erronée.

A toutes fins, il est précisé que les Participants non tirés au sort n'en seront pas informés.

### **5.2 – Vainqueur de la saison**

Tout Participant s'étant correctement inscrit conformément aux modalités décrites à l'article 4 ci-dessus, pourra être désigné Gagnant s'il est le Participant qui a cumulé le plus de points au cours des différentes sessions de jeu auxquelles il a participé, à la date de fin de la dernière session de jeu définie dans l'article 2 ci-dessus.

En cas d'ex-æquo, c'est-à-dire si plusieurs Participants ont le même nombre de points, la Société Organisatrice désignera comme Gagnant le Participant ayant participé le premier au Jeu (date, heure, minute, seconde).

La société So-Buzz informera le Gagnant dans un délai de vingt-quatre (24) heures suivant la date de fin du Jeu par email à l'adresse électronique renseignée lors de son inscription au Jeu. Le Gagnant ainsi contacté devra alors dans un délai de vingt-quatre (24) heures, par retour d'email à l'adresse électronique précisée par la société So-Buzz, confirmer qu'il accepte son lot et renseigner son numéro de téléphone pour que la Société Organisatrice puisse le contacter et lui indiquer les modalités de remise de son lot.

Le défaut de réponse du Gagnant dans les conditions et le délai susvisés vaudra renonciation pure et simple à son lot, lequel ne pourra en aucun cas être réclamé ultérieurement. Ce lot sera alors attribué au deuxième Participant ayant récolté le plus de points qui aura été sélectionné à titre supplétif et qui en sera informé dans les mêmes conditions que celles visées ci-dessus, le premier jour ouvré au plus tard suivant l'expiration du délai de réponse octroyé au Gagnant suppléé. La société So-Buzz procédera de même si l'adresse électronique à laquelle elle contactera un Gagnant s'avère erronée.

### **5.3 - Tirage au sort final**

Un tirage au sort, réalisé par la société So-Buzz le 19 mai 2014, désignera un (1) Gagnant parmi l'ensemble des Participants au Jeu qui n'auront pas été désignés Vainqueur au titre de Vainqueur de la saison conformément aux modalités de l'article 5.2 ci-dessus.

La société So-Buzz informera le Gagnant dans un délai vingt-quatre (24) heures suivant la date de fin du Jeu par email à l'adresse électronique renseignée lors de son inscription au Jeu. Le Gagnant ainsi contacté devra alors dans un délai de vingt-quatre (24) heures, par retour d'email à l'adresse électronique précisée par la société So-Buzz, confirmer qu'il accepte son lot et renseigner son numéro de téléphone pour que la Société Organisatrice puisse le contacter et lui indiquer les modalités de remise de son lot. Le défaut de réponse d'un Gagnant dans les conditions et le délai susvisés vaudra renonciation pure et simple à son lot, lequel ne pourra en aucun cas être réclamé ultérieurement. Ce lot sera alors attribué à un autre Participant qui aura été tiré au sort à titre supplétif et qui en sera informé dans les mêmes conditions que celles visées ci-dessus, le premier jour ouvré au plus tard suivant l'expiration du délai de réponse octroyé au Gagnant suppléé. La société So-Buzz procédera de même si l'adresse électronique à laquelle elle contactera un Gagnant s'avère erronée.

A toutes fins, il est précisé que les Participants non tirés au sort n'en seront pas informés.

## **ARTICLE 6 – Dotations mises en jeu**

### **6.1 – Descriptif des lots**

#### **6.1.1. Pour chacune des sessions de jeu :**

Trois (3) ensembles de lots sont définis :

- **Pack 1** : un pack composé d'un (1) abonnement d'un (1) an 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 un (1) an 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 douze (12) 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 12 mois d'abonnement : trois cent cinquante-huit euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (358,80 € TTC).

- **Pack 2** : le contenu du Pack 1 ainsi qu'un (1) maillot de club de Ligue 1 d'une valeur unitaire estimée à quatre-vingt-dix euros toutes taxes comprises (90 € TTC) ;
- **Pack 3** : le contenu du Pack 2 ainsi qu'une (1) rencontre VIP pour deux (2) personnes avec un joueur de la Team Orange choisi par la Société Organisatrice à une date qui sera fixée en fonction du calendrier sportif des joueurs et comprenant exclusivement les prestations suivantes : transport aller/retour dans la journée pour deux (2) personnes depuis Paris étant ainsi précisé que les frais de transport depuis le domicile du Gagnant jusqu'à Paris seront à la charge du Gagnant, un déjeuner pour deux (2) personnes avec le joueur, une (1) heure au centre d'entraînement du joueur (soumis à validation du club). La valeur estimée de cette rencontre VIP à la date de rédaction du Règlement est de deux mille euros toutes taxes comprises (2 000 € TTC).

Les sessions de jeu telles que définies à l'article 2 ci-dessus sont dotées des lots suivants en fonction du nombre de Participants à chaque session :

Session	LOTS		
	Moins de 5 000 Participants	Entre 5 000 et 15 000 Participants	Plus de 15 000 Participants
1	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 10 ou 11, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
2	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 11 ou 12, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
3	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 12 ou 13, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
4	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 13 ou 14, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
5	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places

			VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 14 ou 15, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
6	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 15 ou 16, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
7	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 16 ou 17, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
8	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 17 ou 18, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
9	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 18 ou 19, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
10	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 19 ou 20, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
11	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 20 ou 21, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
12	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 21 ou 22, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
13	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son



			choix, sur les journées 22 ou 23, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
14	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 23 ou 24, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
15	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 24 ou 25, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
16	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 25 ou 26, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
17	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 26 ou 27, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
18	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 27 ou 28, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
19	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 28 ou 29, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
20	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 29 ou 30, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
21	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 30 ou 31,

			d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
22	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 31 ou 32, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
23	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 32 ou 33, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
24	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 33 ou 34, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
25	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 34 ou 35, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
26	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 35 ou 36, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
27	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 36 ou 37, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
28	Pack 1	Pack 2	Pack 2 ainsi que de deux (2) places VIP pour le match de Ligue 1 de son choix, sur les journées 37 ou 38, d'une valeur estimée à quatre cent euros toutes taxes comprises (400 € TTC)
29	Pack 1	Pack 2	Pack 3
30	Pack 1	Pack 2	Pack 3
31	Pack 1	Pack 2	Pack 3

Soit, pour chaque session, une valeur estimée entre trois cent cinquante huit euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (358,80 € TTC) et deux mille quatre cent quarante huit euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (2 448,80 € TTC).

### **6.1.2. A la fin du Jeu :**

La dotation finale (ci-après la « Dotation Finale ») permet aux deux (2) Gagnants désignés conformément aux modalités des articles 5.2 et 5.3 ci-dessus de bénéficier des prestations suivantes :

- Un (1) billet d'avion aller-retour pour le Brésil au départ de Paris
- Trois (3) nuits d'hébergement dans un hôtel 3\* en pension complète
- Une (1) place pour un match de la Coupe du Monde librement déterminé par la Société Organisatrice
- Tous les transports en commun et transferts

Le séjour ne comprend pas :

- La prise en charge des éventuelles formalités administratives telles que les visas pour le Brésil ;
- L'assurance voyage couvrant toutes les activités ;
- Les boissons, dépenses personnelles, pourboires ;
- Les suppléments chambre individuelle ;
- Les taxes aéroport, surcharges carburant et assurances ;
- L'accès à certaines installations et/ou services de l'hôtel non compris dans le lot ;
- Les excursions facultatives (non prévues ci-dessus).

Les restrictions suivantes s'appliquent par ailleurs au séjour : le séjour devra, sous peine de nullité, être effectué au mois de juin 2014 et les Gagnants devront disposer d'un passeport en cours de validité, avec une date d'expiration postérieure au 31 décembre 2014, permettant de voyager au Brésil.

A toutes fins, les Gagnants reconnaissent que ce programme est susceptible d'être modifié à la dernière minute.

La valorisation de cette prestation est estimée à trois mille euros toutes taxes comprises (3 000 € TTC) par Gagnant, soit six mille euros toutes taxes comprises (6 000 € TTC) au total.

Soit, sur toute la saison, une valeur globale estimée entre dix-sept mille cent vingt-deux euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (17 122,80 € TTC) et trente-sept mille cent douze euros et quatre-vingt dix centimes toutes taxes comprises (37 112,80 € TTC).

### **6.2 - Restrictions**

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.

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'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.

### **6.3 - Modalités de remise**

A l'exception des billets d'avion qui seront remis aux Gagnants en mains propres selon des conditions qui seront spécifiés par téléphone aux Gagnants par la Société Organisatrice, conformément aux articles 5.2 et 5.3 ci-dessus, chaque lot sera expédié à son Gagnant par Chronopost à l'adresse postale que celui-ci aura indiquée à la Société Organisatrice, dans un délai approximatif de quatre (4) semaines à compter de la date de réception de la confirmation de l'adresse postale du Gagnant par la Société Organisatrice, conformément aux stipulations des articles 5.1 et 5.2.

Tout lot non délivré et retourné à la Société Organisatrice 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 puisse être recherchée de ce fait. 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 responsable de toute avarie, vol ou 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 d'un lot.

A toutes fins, il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie liées à l'utilisation des lots mis en jeu.

## **ARTICLE 7 – Dépôt légal et consultation du Règlement**

Le présent règlement est déposé auprès de l'Étude SELARL REMUZAT et Associés, Huissiers de Justice à Marseille, située 2 Place Félix Baret BP 35 13251 MARSEILLE Cedex 20, chez qui il est librement consultable. Il en ira de même pour tout(e) éventuel(le) avenant ou modification apporté(e) au présent règlement.

Le Règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé gratuitement en ligne à partir du Site et de la Page Le 12ème homme pendant toute la durée du Jeu, ainsi que sur le site internet <http://www.huissier-justice-marseille.fr>.

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 SA**

Direction de la Communication France – Sponsoring  
Jeu « Le Championnat du 12<sup>ème</sup> homme »  
1 avenue Nelson Mandela  
94 745 Arcueil cedex

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.

## **ARTICLE 8 – 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, sans que sa responsabilité puisse être engagée ni aucune indemnité 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 et/ou sur la Page Le 12ème homme dans les meilleurs délais, étant par ailleurs entendu que toute modification consécutive du Règlement (hors l'hypothèse d'annulation du Jeu) donnera lieu à un avenant au présent règlement ou à un nouveau dépôt auprès de l'étude d'huissiers précisée à l'article 7 ci-dessus et entrera en vigueur dès sa mise en ligne sur le Site et sur la Page Le 12ème homme (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 France métropolitaine faisant foi). Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

A toutes fins, il est entendu qu'en cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'Huissier de Justice 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 de Justice prévaudra dans tous les cas de figure.

## **ARTICLE 9 – Remboursement des frais de participation (frais de connexion à internet)**

### **9.1 – 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 ou à la Page Le 12ème homme à partir d'un accès internet (fixe ou mobile) 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 sur le Site ou sur la Page Le 12ème homme pour participer au Jeu, 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 personne sera acceptée.

## **9.2 - 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 9.1 ci-dessus.

Il est entendu à cet égard que la Société Organisatrice ne s'engage à rembourser que les Participants ayant accédé au Site ou à la Page Le 12ème homme 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 visées à l'article 9.1, 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 9.1 ci-dessus.

Dans la mesure 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 au Site et à la Page Le 12ème homme 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 au Site ou à la Page Le 12ème homme 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.

## **ARTICLE 10 – Responsabilités**

- La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.
- Il est expressément rappelé que l'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 de l'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 en général, sur le site communautaire Twitter et sur le site communautaire Facebook en particulier, 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 ou la Page Le 12ème homme. 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 ou à la Page Le 12ème homme et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice dégage également toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau internet, du site communautaire Facebook, du site communautaire Twitter, 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, au site communautaire Twitter, au site communautaire Facebook, à la Page Le 12ème homme 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 à des fraudeurs 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.

- La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu sur le Site et sur la Page Le 12ème homme, 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, à la Page Le 12ème homme et/ou au Jeu qu'elle contient. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.
- 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.

## **ARTICLE 11 – Convention de preuve**

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation au Jeu d'un internaute. 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 résultant 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 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.

## **ARTICLE 12 – Publicité - Droit à l'image**



12.1. Chaque Gagnant donne son autorisation à la Société Organisatrice pendant un (1) an maximum à compter de la fin du Jeu et dans le monde entier, en toutes langues et par tous moyens, pour communiquer sur ses nom et prénom sur quelque support que ce soit sans restriction ni réserve et sans que cela lui confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution de la dotation prévues à l'article 6 du présent règlement.

A tout moment, le Gagnant peut s'opposer par écrit à cette utilisation de ses prénoms et nom en écrivant à l'Adresse du Jeu.

12.2. Par ailleurs, les Gagnants du Pack 3 et de la Dotation Finale sont informés que, dans le cadre de leur participation aux événements et aux activités comprises dans lesdites dotations, une ou plusieurs caméras sera(ont) présente(s) afin de capter, photographier et fixer l'image des Gagnants afin de permettre à la Société Organisatrice de réaliser ou faire réaliser des reportages photographiques et/ou vidéos, destinés à être fixés, reproduits, diffusés et exploités en tout ou partie, en nombre illimité, à des fins promotionnelles ou de communication interne dans le cadre de la communication relative au Jeu et à ses suites, dans le monde entier, en tous formats, sur tous supports connus actuels ou à venir et par tous moyens actuels ou à venir, sur tous services audiovisuels et tous services en ligne et sur tous réseaux et notamment, sans que cette liste soit limitative, sur tous les réseaux numériques interactifs (Internet, etc...) ou de télécommunication, sous forme de téléchargement ou par simple visualisation.

A ce titre, chaque Gagnant s'engage, en bénéficiant de sa dotation, à ce que leur image (nom, prénom, image, voix et tous les attributs constituant leur personnalité, ensemble ou séparément) puisse être captée, filmée, photographiée, fixée et reproduite par la Société Organisatrice à titre gracieux et exclusif dans les conditions visées ci-dessus, par la Société Organisatrice, en vue d'une diffusion au public pour une durée de trente-six (36) mois à compter de la première diffusion de leur image et cède à ce titre expressément à la Société Organisatrice tous les droits y afférents, sans que cela n'ouvre droit ni à un avantage quelconque autre que la remise de son lot.

En conséquence, chaque Gagnant garantit la Société Organisatrice contre tout recours et/ou action que pourrait former toute personne physique ou morale qui estimerait avoir des droits quelconques à faire valoir sur l'utilisation de leur image et qui serait susceptible de s'opposer à leur diffusion.

### **ARTICLE 13 – 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.

### **ARTICLE 14 – Informatique et Libertés – Données personnelles**

Les données personnelles recueillies dans le cadre du Jeu sont obligatoires. Elles sont exclusivement destinées à la Société Organisatrice et non à Facebook ni à Twitter, aux seules fins de la prise en compte 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 aux 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 »), chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, 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 ses 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.

Chaque Participant au Jeu reconnaît avoir pris connaissance de l'intégralité des stipulations du Règlement et l'avoir par conséquent accepté en toute connaissance de cause. Du seul fait de sa participation au Jeu, le Gagnant autorise, à titre gracieux, la Société Organisatrice à utiliser ses nom, prénom(s) ainsi que, le cas échéant, l'indication de sa ville et de son département de résidence sur le Site et la Page Le 12ème homme. Dans le cas où le Gagnant ne le souhaiterait pas, il devra en faire part par écrit à la Société Organisatrice à l'Adresse du Jeu.

## **ARTICLE 15 – Loi application et juridiction compétente**

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 des Gagnants.