

REGLEMENT COMPLET JEU DE L'ETE ORANGE BUSINESS LOUNGE

Article 1 – Présentation de la société organisatrice

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, dont le siège social est, 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris (ci-après désignée la « **Société Organisatrice** »), organise un jeu sans obligation d'achat intitulé « **Jeu de l'été** », (ci-après désigné le « **Jeu** ») du 20 juin 2016 à 10h30 au 17 juillet 2016 à 23h59, accessible uniquement sur le réseau Internet à partir de différentes pages (ci-après désignées les « **Pages** ») :

- Le profil Facebook d'Orange Business Lounge, accessible à l'URL suivante: <https://www.facebook.com/OrangeBusinessLounge>
- Le profil Twitter d'Orange Business Lounge, accessible à l'URL suivante: <http://twitter.com/OrangeBizLounge>
- Le profil Instagram d'Orange Business Lounge, accessible à l'URL suivante : <https://www.instagram.com/orangebusinesslounge/>
- Le site Orange Business Lounge, accessible à l'URL suivante: <http://businesslounge.orange.fr/>
- Ou directement depuis l'URL suivante: mobile-pro.orange.fr/jeu-ete-2016

Dans cet article et dans l'ensemble du règlement de jeu, les dates et heures seront celles de Paris, France.

Article 2 – Durée du Jeu et Accessibilité

2.1 Durée

Le Jeu est accessible sur la Page du 20 juin 2016 à 10h30 au 17 juillet 2016 à 23h59. La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler ou de renouveler le Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

2.2 Conditions d'accès au Jeu

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France métropolitaine (Corse incluse), cliente mobile Orange Entreprise auprès de la Société Organisatrice, disposant à la date de début du Jeu d'un accès à Internet, d'une adresse électronique professionnelle ou personnelle (email) à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après dénommé "le Participant"). Le Participant devra respecter l'ensemble des présentes stipulations (ci-après désigné le « **Règlement** »)

Dans tous les cas, sont exclues du Jeu les personnes ayant directement ou indirectement participé à l'élaboration du Jeu, les membres de la Société Organisatrice et les membres de la société SCP GATIMEL ARMENGAUD-GATIMEL de MONTALEMBERT d'ESSE, Huissiers de

Justice Associés situé 40 rue de Monceau, 75008 PARIS ainsi que, pour chacune des catégories visées, leur famille (même nom, même adresse postale).

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.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'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 Règlement entraînera la nullité de la participation.

Toute inscription d'un Participant au Jeu non conforme aux conditions exposées dans le présent Règlement, falsifiée, non validée et/ou non enregistrée, ou validée et/ou enregistrée après la date limite de participation ou encore comportant des informations, notamment d'identité ou d'adresse, incomplètes, inexactes ou fausses sera considérée comme nulle, et entraînera l'élimination du Jeu immédiate du Participant concerné.

Toute participation sous une autre forme que celle prévue au présent Règlement sera considérée comme nulle.

Article 3 – Modalités du Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement par Internet. Pour jouer, le Participant doit se rendre sur l'une des Pages du Jeu entre le 20 juin 2016 à 10h30 et le 17 juillet 2016 à 23h59 et accomplir les étapes suivantes :

Le Participant doit cliquer sur le bouton « Jouer ».

S'il s'agit d'un nouveau Participant n'ayant pas encore participé au Jeu :

Une pop-in s'ouvre et le Participant doit remplir le formulaire de renseignements (titre de civilité, nom, prénom, adresse e-mail et numéro de mobile Orange entreprise, mot de passe). Tous les champs du formulaire doivent être renseignés afin que sa participation soit retenue. Le Participant doit obligatoirement cocher la case d'acceptation du Règlement.

Une fois le formulaire complété, le Participant doit répondre à un questionnaire de 3 questions.

- Si le joueur répond correctement à ces 3 questions, il reçoit un bon de réduction et peut participer au tirage au sort de la semaine.
- Si le joueur ne répond pas correctement, il reçoit un bon de réduction mais ne peut pas participer au tirage au sort de la semaine.

Une pop-in annonce au Participant s'il a gagné ou perdu.

S'il s'agit d'un Participant ayant déjà participé au Jeu dans la même semaine :

Le Participant doit s'authentifier via son adresse mail, une pop-in s'ouvre l'invitant à retenter sa chance la semaine suivante.

S'il s'agit d'un Participant ayant déjà participé au Jeu la semaine précédente :

Le Participant doit s'authentifier via son adresse mail. Il doit alors confirmer son identité, sans passer de nouveau par le formulaire de renseignements à compléter et répondre au questionnaire pour pouvoir participer au tirage au sort de la semaine et recevoir un bon d'achat à valoir sur la boutique accessoires Business Lounge.

Une pop-in annonce au Participant s'il a gagné ou perdu suite au questionnaire.

Les Participants peuvent jouer chaque semaine pendant toute la durée du jeu, dans la limite d'une seule fois par semaine calendaire (du lundi au dimanche inclus). Chaque Participant peut gagner chaque semaine. Toute participation additionnelle sera considérée comme nulle. Il est strictement interdit de modifier ou tenter de modifier, par quelque procédé que ce soit, les dispositifs ou modalités de participation au Jeu. Un gagnant qui aurait triché sera de plein droit déchu de sa dotation.

Un lien sur le formulaire donne accès au Règlement au format PDF téléchargeable ou imprimable.

Article 4 – Désignation des Gagnants

Un tirage au sort effectué par huissier désignera le ou les gagnants (ci-après dénommé « **Gagnant** ») parmi l'ensemble des Participants ayant répondu correctement aux 3 questions posées.

Les tirages au sort sont réalisés par l'étude SCP GATIMEL ARMENGAUD-GATIMEL de MONTALEMBERT d'ESSE, Huissiers de Justice Associés situé 40 rue de Monceau, 75008 PARIS.

Si la validation de la participation est enregistrée (= moment où le Participant répond correctement aux 3 questions prévues dans le jeu après avoir rempli le formulaire) lors d'un questionnaire, le Participant est inscrit automatiquement au tirage au sort de la semaine en cours. Si aucun Participant ne valide sa participation lors de ce questionnaire, le premier Participant ayant répondu correctement aux 3 questions et après le tirage au sort, remporte un des dotations affectées à ce tirage au sort.

Dans le cas où aucune participation n'aurait été enregistrée entre deux tirages au sort, les dotations de la semaine précédentes ne sont pas remises en jeu la semaine suivante.

Le Gagnant reçoit un mail de confirmation et sera contacté ultérieurement par la Société Organisatrice pour les modalités de remise de la dotation.

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

Le Participant qui a correctement répondu aux 3 questions (y compris le Gagnant) reçoit un mail avec un bon de d'achat d'une valeur de 20€ valable sur le site « businesslounge.orange.fr », à la rubrique « boutique accessoires ». Ce bon d'achat est utilisable en une seule fois, non cumulable et valable à partir de 21€ d'achat jusqu'au 31 août 2016.

Le Participant qui a perdu (il n'a pas répondu correctement aux 3 questions), reçoit un mail avec un bon d'achat d'une valeur de 10 € valable sur le site « businesslounge.orange.fr », à la rubrique « boutique accessoires ». Ce bon d'achat est utilisable en une seule fois, non cumulable et valable à partir de 30€ d'achat jusqu'au 31 août 2016.

Le Participant est responsable de l'exactitude des informations qu'il a communiquées ainsi que de tout changement ou erreur dans ses coordonnées ou de tout élément d'identification et de contact et il lui appartient, le cas échéant, de communiquer ses nouvelles coordonnées à la Société Organisatrice.

Article 5 – Descriptif des dotations

Les dotations mises en jeu, chaque semaine, sont révélées au Participant sur la Page, dans la bannière d'animation du jeu, ainsi que dans le Règlement

Les dotations suivantes sont mises en jeu sur les 4 semaines de jeu :

1^{ère} semaine de jeu : du 20 juin au 26 juin 2016

- **1 Tablette Samsung Galaxy Tab Active** d'une valeur unitaire maximum de trois cent quatre-vingt euros toutes taxes comprises (380€TTC – Taux de DAS* : 0.839 W/kg)
- **2 Parrot AR.DRONE 2.0 ELITE EDITION JUNGLE** d'une valeur unitaire maximum de deux cent quarante-neuf euros toutes taxes comprises (249€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de quatre-cent quatre-vingt-dix-huit euros toutes taxes comprises (498€TTC)
- **2 Casques Beoplay H2 bleu Bang&Olufse** d'une valeur unitaire maximum de cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (199,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de trois-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-huit centimes toutes taxes comprises (399,98€TTC)
- **20 Lampes-enceintes lumineuse sans fil ColorLight de Colorblock** d'une valeur unitaire maximum de quarante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (49,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de neuf-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (999,80€TTC)

2^{ème} semaine de jeu : du 27 juin au 03 juillet 2016

- **1 mobile Samsung Galaxy S7 Edge – 32Go** d'une valeur unitaire maximum de sept-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix centimes toutes taxes comprises (799,90€TTC – Taux de DAS* : 0.264 W/kg)
- **2 4G Cam Orange** d'une valeur unitaire maximum de deux cent soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (279,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de cinq-cent-cinquante-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (559,80€TTC)

- **2 Casques Bluetooth BackBeat Sense Plantronics noir** d'une valeur unitaire maximum de cent-soixante-dix euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (170,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de trois-cent-quarante et un euros et quatre-vingt-dix-huit centimes toutes taxes comprises (341,98€TTC)
- **20 Ampoules Aroma LightColor Awox** d'une valeur unitaire maximum de quarante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (49,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de neuf-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (999,80€TTC)

3^{ème} semaine de jeu : du 04 juillet au 10 juillet 2016

- **1 mobile LG G5 Titane** d'une valeur unitaire maximum de six-cent quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix centimes toutes taxes comprises (699,90€TTC – Taux de DAS* : 0.737 W/kg)
- **2 Enceintes Bluetooth Beoplay A2 vert** d'une valeur unitaire maximum de deux cent soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (279,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de cinq-cent-cinquante-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (559,80€TTC)
- **2 Montres Activité Withings POP grise** d'une valeur unitaire maximum de cent-quarante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (149,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de deux-cents-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-huit centimes toutes taxes comprises (299,98€TTC)
- **20 Stations météo compacte CliMate bleue** d'une valeur unitaire maximum de cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (59,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de mille cent quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (1199,80€TTC)

4^{ème} semaine de jeu : du 11 juillet au 17 juillet 2016

- **1 Tablette Microsoft Pro 3 12 4G WiFi – 128Go** d'une valeur unitaire maximum de mille cent quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-huit centimes toutes taxes comprises (1199,88€TTC – Taux de DAS* : 1,64 W/kg)
- **2 Montres Samsung Gear S2 noire** d'une valeur unitaire maximum de trois-cent soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (379,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de sept-cent cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-huit centimes toutes taxes comprises (759,98€TTC)
- **2 Parrot MiniDrone Jumping Sumo** d'une valeur unitaire maximum de cent-cinquante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (159,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de trois cents dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-huit centimes toutes taxes comprises (319,98€TTC)

- **20 Enceintes sans fil portable Rubik's Cube** d'une valeur unitaire maximum de quarante-quatre euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises (44,99€TTC).
C'est-à-dire une valeur globale TTC de huit cent quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt centimes toutes taxes comprises (899,80€TTC)

Soit une valeur globale maximale pour l'ensemble des dotations valorisées dans le présent article de onze mille deux-cent-trente-huit euros et soixante-douze centimes toutes taxes comprises (10918,38 €TTC).

Les smartphones et tablettes mis en jeu sont simlockés Orange. Si le Gagnant souhaite procéder à un désimlockage, il sera à sa charge. Aucun SAV ne pourra être fourni par Orange sur les lots proposés.

La valeur indiquée pour les lots détaillés ci-dessus correspond aux prix publics toutes taxes comprises couramment pratiqués ou estimés à la date de rédaction du Règlement. Elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation. Les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exclusion de toute autre chose. Aucun des lots attribués ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part de l'un des Gagnants. Les lots attribués sont incessibles et ne pourront faire l'objet de la part de la Société Organisatrice d'un remboursement en espèces 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 des lots annoncés par une dotation de valeur équivalente.

Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

* Le DAS (débit d'absorption spécifique) des téléphones mobiles et des tablettes quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques ; il est transmis par le constructeur. La réglementation française impose que celui-ci soit inférieur à 2 W/kg. Les mesures DAS peuvent avoir été calculées par rapport à une certaine distance d'un organisme humain simulé. Reportez-vous à la brochure du constructeur.

Article 6 – Remise des dotations

Les Gagnants seront contactés par email à l'adresse mentionnée dans le formulaire, et communiquent par retour mail à la Société Organisatrice leur adresse postale afin de recevoir leur lot, dans un délai de 6 à 8 semaines après la fin du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable de toute avarie, vol et perte intervenus lors de l'expédition ou de la livraison des dotations. La Société Organisatrice décline ainsi 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.

Tout lot non délivré et retourné en cas d'adresse incomplète ou inexacte telle que renseignée par le 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.

Les lots seront envoyés par la Société Organisatrice 8 à 10 semaines après la fin du jeu.

Article 7 – Dépôt et consultation du Règlement

Le Règlement complet du Jeu est déposé auprès de la société SCP GATIMEL ARMENGAUD-GATIMEL de MONTALEMBERT d'ESSE, Huissiers de Justice Associés situé 40 rue de Monceau, 75008 PARIS. 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 de la Page du Jeu pendant toute la durée du Jeu.

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, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, sans que sa responsabilité ne 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 les Pages 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 7 ci-dessus et entrera en vigueur dès sa mise en ligne sur les Pages (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 modification(s) intervenue(s) devra cesser de participer au Jeu.

Article 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 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, 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* 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 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 à l'une des Pages 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 à partir de la Page du Jeu, 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 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.

Article 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 relatif 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.

Article 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.

Article 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 envoyée par email à l'adresse suivante :

orangebusiness.servicesdmeclients@orange.com.

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.

Article 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.