

## **REGLEMENT DU JEU** **« Superscan »**

### **ARTICLE 1. Présentation de la société organisatrice**

**Orange SA**, société en nom collectif 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** ») et domiciliée pour les présentes Orange – Direction des Canaux On Line – Jeu Superscan – 1 avenue Nelson Mandela – 94745 Arcueil cedex 1, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « superscan », (ci-après désigné le « **Jeu** ») du 26 juin 2014 à 16h00 au 24 juillet 2014 à 23h59 (incluses), accessible à partir de l'url suivante : <http://mon-super-espaceclient.orange.fr> (ci-après désignée la « **Page** » ).

### **ARTICLE 2. Participation**

#### **2.1 Durée**

Le Jeu est accessible sur la Page du 26 juin 2014 à 16h00 au 24 juillet 2014 à 23h59 (incluses). 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, résidant en France métropolitaine (Corse incluse), cliente ou non auprès de la Société Organisatrice, disposant à la date de début du Jeu d'un accès à Internet, d'une adresse électronique personnelle (email) à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après désigné le « **Participant** »).

La participation au Jeu d'une personne physique mineure âgée de 14 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 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 du groupe Orange et les membres du personnel de l'étude de Maître Venezia, huissier de justice 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, l'adresse et la capacité de chaque Participant.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, 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.

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'url de jeu : <http://mon-super-espaceclient.orange.fr>.

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

### **ARTICLE 3. Modalités du Jeu**

*Etape 1 : accéder au jeu*

- depuis l'url de jeu : <http://mon-super-espaceclient.orange.fr>

*Etape 2 : jouer au jeu*

Pour accéder au jeu, le Participant doit cliquer sur le bouton « jouez ». L'internaute doit accepter de participer aux 3 missions proposées en cliquant à chaque nouvelle mission sur le bouton « Go ».

L'internaute aura alors 30 secondes, pour trouver un maximum d'objets cachés derrière chaque décor (une chambre d'adolescent, une ville, un « loft »).

En arrivant sur un décor, un chronomètre se lance. L'internaute, à l'aide de sa souris, qui se transforme en « superscan », peut découvrir ce qui se cache derrière les décors.

Suivant les décors, différents objets sont à trouver :

- Dans la mission n°1, le décor de la chambre des adolescents, l'internaute a pour mission de trouver des factures, matérialisés par des feuilles de papier volantes.
- Dans la mission n°2, le décor de la ville, l'internaute a pour mission de trouver des messages, matérialisés sous forme d'enveloppes.
- Dans la mission n°3, le décor du « loft », l'internaute a pour mission de trouver des laissez-passer intergalactiques, matérialisés sous forme de passeports.

A chaque fois que l'internaute trouve un objet, il gagne 1 point. L'objectif est de trouver le maximum d'objets cachés par décor, pour cumuler un maximum de points.

Pour accumuler le maximum de points, l'internaute doit trouver un maximum d'objets cachés.

### Etape 3 : inscription

- Le Participant doit saisir son pseudonyme, son adresse e-mail, et accepter le présent règlement. Une fois ces informations renseignées, le participant doit cliquer sur « valider », pour enregistrer son inscription.

A l'issue de son inscription, le Participant peut alors rejouer, pour obtenir plus de points pour améliorer sa place dans le classement en cliquant sur le bouton « rejouer », ou directement accéder à son espace client pour activer les options présentées durant le jeu.

Chaque semaine, les 10 (dix) premiers du classement remporteront les dotations mises en jeu.

Les joueurs ex-aequo seront tirés au sort.

Chaque semaine, les scores des Participants sont remis à zéro.

### **ARTICLE 4. Désignation des Gagnants**

Chaque Participant ne pourra être désigné gagnant qu' (une) (1) seule fois.

La période de jeu, du 26 juin 2014 au 24 juillet 2014, sera segmentée en 4 périodes de jeu distinctes, avec pour chaque période une désignation des gagnants et une remise à zéro des compteurs de l'ensemble des participants.

#### *1<sup>ère</sup> période de jeu :*

Du 26 juin au 3 juillet 2014

Les gagnants de la première semaine seront désignés le 3 juillet à 23h59.

Les scores de tous les participants seront remis à zéro le 3 juillet à 23h59.

#### *2<sup>ème</sup> période de jeu :*

du 4 juillet au 10 juillet

Les gagnants de la deuxième semaine seront désignés le 10 juillet à 23h59.

Les scores de tous les participants seront remis à zéro le 10 juillet à 23h59.

#### *3<sup>ème</sup> période de jeu :*

du 11 juillet au 17 juillet

Les gagnants de la troisième semaine seront désignés le 17 juillet à 23h59.

Les scores de tous les participants seront remis à zéro le 17 juillet à 23h59.

#### *4<sup>ème</sup> période de jeu :*

du 18 juillet au 24 juillet.

Les gagnants de la quatrième semaine seront désignés le 24 juillet à 23h59

Le jeu s'arrêtera définitivement le 24 juillet à 23h59.

## **ARTICLE 5. Modalités d'information des Gagnants**

Les gagnants seront informés par un e-mail à l'adresse qu'ils auront communiquée s'ils ont gagné et la nature de leur lot.

Les gagnants devront communiquer par retour de mail leurs nom, prénom, adresse postale complète avant le 30 Aout 2014 afin de recevoir leur lot.

## **ARTICLE 6. Descriptif des dotations**

### **6.1 Dotations**

Chaque semaine, durant toutes la durée de l'opération, soit 4 semaines au total, les lots suivants seront attribués :

- 1 prix : Le bloc d'Orange®, d'une valeur unitaire de 399€ TTC ;
- 2ème prix : Imprimante photo portable Bluetooth LG PD233, d'une valeur unitaire de 19,99 TTC ;
- 3ème prix : Montre My Kronoz ZeWatch® de couleur noire, d'une valeur unitaire de 69,99€ TTC ;
- 4ème prix : Chargeur de secours Beam Baby®, d'une valeur unitaire de 29,99€ TTC ;

du 5ème au 10ème lot : Mini enceinte QDOS Q Bopz® de couleur noire, d'une valeur unitaire de 27,99 € TTC, soit au total pour la durée du jeu, quatre Blocs d'Orange, quatre imprimantes photo portables Bluetooth LG PD233, quatre montres My Kronoz ZeWatch® de couleur noire, quatre chargeurs de secours Beam Baby® et quatre mini enceintes QDOS Q Bopz® de couleur noire.

Les lots ne pourront être attribués sous une autre forme que celle prévue par le présent règlement.

Les gagnants ne pourront prétendre obtenir l'échange de leur lot contre sa valeur monétaire ou contre une autre lot en nature.

Toute coordonnée incomplète ou inexacte sera considérée comme nulle et ne permettra pas d'obtenir le lot gagné. Les participations au jeu seront annulées si elles sont incomplètes, erronées, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

La Société Organisatrice se réserve toutefois la possibilité de remplacer un ou plusieurs lots par un lot de valeur équivalente ou supérieure, sauf en cas d'événement de force majeure qui rendrait impossible la délivrance des lots prévues dans des délais raisonnables.

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

## **6.2 Remise des lots**

Suite à leur participation, en cas de gain comme décrit aux présentes, à l'issue du Jeu, les Gagnants recevront directement leur dotation à l'adresse postale qu'ils auront préalablement indiquée à la Société Organisatrice, dans les soixante jours (60) jours (hors week-end et jours fériés), à partir de la réception des coordonnées du Gagnant.

Toute dotation non délivrée et retournée en cas d'adresse incomplète ou inexacte telle que renseignée par un Gagnant sera perdue pour celui-ci et demeurera acquise à la Société Organisatrice, sans que la responsabilité de celle-ci ne puisse être recherchée à cet égard. De même, toute dotation non réclamée à La Poste® sera perdue pour le Gagnant concerné et demeurera acquise à la Société Organisatrice.

## **ARTICLE 7. Dépôt et consultation du règlement**

Le Règlement complet du Jeu est déposé auprès de l'Étude Vénézia, sise 130 avenue Charles de Gaulle à NEUILLY-SUR SEINE (92200). 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/les Pages du Jeu pendant toute la durée du Jeu.

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

You To You  
Jeu « **superscan** »  
8 rue Martel  
75010 PARIS

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 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 du Jeu, la date limite d'envoi des demandes d'obtention du Règlement et de remboursement des frais d'affranchissement y afférents sera reporté 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, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, sans que sa responsabilité puisse être engagée ni qu'aucune indemnité ne puisse lui être réclamée de ce fait.

Dans de telles circonstances, la Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour en informer les Participants sur la/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 le site. Tout Participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification (date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi). Tout Participant refusant la ou les modifications intervenue(s) devra cesser de participer au Jeu.

## **ARTICLE 9. Remboursement des frais**

### **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 à la/les Pages à partir d'un accès internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'Adresse du Jeu avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) ou au plus tard dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès internet si le Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions au site sur la/les Pages du Jeu pour y participer, et en y joignant une

copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné, faisant apparaître les date(s) et horaires de connexion clairement soulignés.

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

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

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

## **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.

Si le Participant accède au Jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, et uniquement dans ce cas, il pourra obtenir le remboursement de ses communications dans les conditions susvisées à l'article 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 bienfondé. 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 forfaitaire aux Participants, il est expressément convenu que tout accès à la/les Pages du Jeu sur le Site s'effectuant sur une base 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/les Pages du Jeu à partir du site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire. De même, le matériel informatique ou électronique utilisé pour

participer au Jeu ne sont pas remboursés, les Participants reconnaissant et déclarant à cet égard en avoir la disposition pour leur usage personnel.

## **ARTICLE 10. Responsabilités**

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

**10.2.** 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.

La connexion de toute personne au site et/ou à la/les Pages du Jeu et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

### **10.3.**

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.

**10.4.** La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu sur la/les Pages du Jeu à partir du site, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons de sécurité, interrompre l'accès au site et/ou à la/les Pages 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.

## **ARTICLE 11. 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.

### **ARTICLE 12. 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 13. 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 sous-traitants agissant au nom et pour le compte de la Société Organisatrice et auxquels elle peut faire appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu.

En application de la Loi Informatique et Libertés, chaque Participant au Jeu dispose d'un droit d'accès, de rectification, de modification, de suppression et d'opposition portant sur les données personnelles les concernant. Tout Participant peut exercer ce droit sur simple demande écrite envoyée à l'Adresse du Jeu, en précisant ses nom, prénom, adresse postale et en joignant copie d'un justificatif d'identité. Toutefois, la suppression des données en cours de Jeu signifie que le Participant renonce à recevoir le lot qui pourrait lui être attribué.

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 14 : 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).