

REGLEMENT DE JEU - « Le Monde Secret des Emojis »

Article 1 : Organisateur

La société Orange, Société Anonyme au capital de 10 640 226 396 euros immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 380 129 866 (ci-après l'« **Organisateur** ») dont le siège social est situé 78, rue Olivier de Serres, 75015 Paris, organise, du lundi 19 février à midi au lundi 05 mars 2018 à minuit, un jeu par tirage au sort gratuit et sans obligation d'achat intitulé « **Le Monde Secret des Emojis** » (ci-après le « **Jeu** »).

Ce Jeu est accessible uniquement sur la page Facebook de la TV d'Orange disponible à l'adresse URL suivante : <https://www.facebook.com/TVOrangeFr>

Le Jeu et sa promotion ne sont pas gérés ni parrainés par Facebook. Dans ce cadre, l'Organisateur et les Participants (tel que ce terme est défini ci-dessous) déchargent Facebook de toute responsabilité concernant les éléments en lien avec le Jeu, son organisation et sa promotion.

Article 2 : Conditions de participation

2.1 Prérequis

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (ci-après le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes en vigueur en France. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le Règlement entraînera la nullité de la participation en cause.

La participation à ce Jeu est gratuite. Elle est ouverte à toute personne physique abonnée à la TV d'Orange, âgée de plus de dix-huit (18) ans disposant d'un accès internet (fixe ou mobile), d'un compte à son nom sur le site communautaire Facebook, ayant préalablement « liké » la page Facebook « TV d'Orange » et résidant en France Métropolitaine (ci-après, le(s) « **Participant(s)** »).

Sont exclus du Jeu :

- (i) les associés, mandataires sociaux, représentants et/ou employés de l'Organisateur, des sociétés ayant participé à l'organisation du Jeu, ainsi que, le cas échéant, leurs filiales respectives ;
- (ii) les membres des familles des personnes physiques (c'est-à-dire les personnes d'un même foyer fiscal) visées au (i).
- (iii) les participants non abonnés à la TV d'Orange (Facture des 3 derniers mois et numéro client seront exigés avant envoi des lots).

Pour être valable, la participation au Jeu (c'est-à-dire reproduire correctement les 3 enchaînements lumineux et sonores au jeu « Aider les Emojis à sortir de l'app' music ») doit être enregistrée par l'Organisateur avant le 06/03/2018 (c'est-à-dire au plus tard le 05/03/2018 à 23h59, heure locale en France Métropolitaine) et respecter les conditions définies au présent règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes vérifications qu'elle jugera utiles relatives notamment à l'identité et à l'adresse de chaque Participant, en vue de faire respecter les stipulations du présent article.

A cet égard, toute indication portée dans le formulaire d'inscription visé à l'article 2.2 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 se fait exclusivement par Internet, à l'exclusion de tout autre moyen, notamment par voie postale.

Une seule participation par personne sera acceptée pendant toute la durée du Jeu (même nom, même adresse email) étant précisé qu'un seul gain par Participant pourra être attribué pendant toute la durée du Jeu. Dans l'hypothèse notamment où un Participant joue plusieurs fois avec, le cas échéant, ses différents comptes Facebook, il ne sera gagnant que de sa première participation gagnante chronologiquement.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. En conséquence, l'Organisateur se réserve le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

2.2 Modalités de participation au jeu

Le jeu nécessite de se rendre sur la page Facebook de la TV d'Orange.

Le jeu s'organise en trois étapes. Entre le 19 février midi et le 5 mars 2018 minuit le(s) « **Participant(s)** » devra/devront :

- « liker » la page Facebook de la TV d'Orange
- saisir ses Nom, Prénom, adresse email et adresse postale dans les formulaires « Accueil » et « Gagné » ; et
- reproduire correctement les 3 enchaînements lumineux et sonores.

Un Participant peut faire plusieurs fois au jeu « Aider les Emojis à sortir de l'app' music ». La participation au Jeu étant strictement nominative, chaque candidat peut refaire plusieurs fois le jeu, mais pour le tirage au sort une seule participation par foyer sera retenue. Et le Participant ne peut en aucun cas utiliser des pseudonymes pour participer plusieurs fois au tirage au sort, ou jouer pour le compte d'autres Participants.

Tous les Participants qui auront reproduit correctement les 3 enchaînements lumineux et sonores du jeu « Aider les Emojis à sortir de l'app' music » et complété correctement les formulaires avec leur nom, prénom, e-mail, adresse postale, code postal et ville, seront retenus pour le tirage au sort final, sous réserve du respect des conditions d'éligibilité détaillées au présent article 2.

2.3 Désignation des Gagnants

Au plus tard le 30 juillet 2018, l'Organisateur tirera au sort parmi les Participants trente-quatre (34) gagnants (ci-après « **Gagnants** ») qui se verront remettre les Dotations visées à l'article 3.

Les Gagnants recevront un email envoyé par l'Organisateur au plus tard le 30 juillet 2018, indiquant les modalités pour bénéficier du lot gagné : l'envoi en message privé à l'adresse

indiquée par l'Organisateur, du nom, prénom, adresse postale complète du Gagnant (ci-après les « **Coordonnées** »), facture des 3 derniers mois prouvant que le Gagnant est abonné au service de la TV d'Orange, et son numéro client Orange (ci-après les « **Factures** »). Tout Gagnant n'envoyant pas ses Coordonnées et Factures en message privé à l'Organisateur, dans un délai de sept (7) jours à compter de l'envoi d'avis de son gain sera réputé renoncer à celui-ci et le lot sera attribué à un autre Gagnant dans les conditions prévues à l'article 4 du Règlement.

Toute participation ne répondant pas aux critères définis ci-dessus sera automatiquement et de plein droit considérée comme nulle et non prise en compte dans le tirage au sort.

Article 3 : Dotations

Le Jeu est doté de trente-quatre (34) Dotations d'une valeur commerciale globale de 964,96 € toutes taxes comprises (neuf cent soixante-quatre euros et quatre-vingt-seize centimes TTC).

Les trente-quatre (34) Gagnants du Jeu se verront attribuer par ordre chronologique de tirage au sort :

- une (1) Playstation 4 d'une valeur unitaire de deux cent quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (299,99€ TTC) ;
- trois (3) tablettes éducatives d'une valeur unitaire de soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes (79,99€ TTC) ;
- cinq (5) packs composés de 1 coussin Poop et 1 livret d'activités d'une valeur unitaire de vingt euros (20€ TTC) ;
- quinze (15) packs composés de 1 petite peluche Emoji et 1 livret d'activités d'une valeur unitaire de quinze euros (15€ TTC)
- et de dix (10) packs composés de 1 hand spinner et 1 livret d'activités d'une valeur unitaire de dix euros (10€ TTC).

Article 4 : Désignation des Gagnants et attribution des Dotations

Les trente-quatre (34) Gagnants bénéficiaires chacun d'une Dotation seront désignés par tirage au sort effectué parmi toutes les participations validées au Jeu, c'est-à-dire parmi la totalité des Participants ayant fourni les informations demandées, ayant reproduit correctement les 3 enchaînements lumineux et sonores du jeu « Aider les Emojis à sortir de l'app' music » et répondant aux critères établis dans le présent règlement.

Le tirage au sort aura lieu au plus tard le 30/07/2018. Il sera réalisé par l'Organisateur.

L'Organisateur disposera de la faculté discrétionnaire de refuser d'attribuer une Dotation à un Participant (i) dont l'identité déclarée n'est pas l'identité (état civil) réelle mais une identité empruntée ou usurpée, (ii) ou qui ne remplirait pas les conditions requises aux termes du présent règlement.

Tout tiers qui emprunterait ou usurperait l'identité d'une autre personne afin de se voir remettre une Dotation en lieu et place du Participant ayant été tiré au sort, s'engage par ailleurs à indemniser l'Organisateur de l'intégralité des dommages que l'Organisateur pourrait subir de ce fait.

Les Dotations ne pourront être attribuées qu'une seule fois aux trente-quatre (34) Gagnants tirés au sort. Toutefois dans l'hypothèse où, pour quelque raison que ce soit, les Gagnants initialement désignés par le tirage au sort ne remplissaient pas les critères pour se voir remettre les Dotations, la/les Dotation(s) concernée(s) dans son/leur entier sera/seront attribuée(s) à un gagnant de substitution, c'est-à-dire au premier Participant suivant de la liste de réserve tiré au sort par l'Organisateur. La liste de réserve fera apparaître le nom d'un maximum de trente-quatre (34) Participants tirés au sort avec un numéro de tirage (1, 2, 3 etc.) selon l'ordre chronologique du tirage. Dans l'hypothèse où aucun des Gagnants successivement désignés ne pouvait se voir attribuer la/les Dotations aux termes du présent règlement, un second tirage au sort aurait lieu, parmi le solde des Participants au Jeu (à l'exclusion des Gagnants éliminés).

Les Dotations ne pourront faire l'objet d'aucun remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit. Elles sont attribuées nominativement aux Gagnants et ne seront pas échangeables.

L'Organisateur n'assume aucune responsabilité, ni ne consent aucune garantie quant à la nature, les caractéristiques et/ou contenu des Dotations, et les Participants et Gagnants renoncent à toute réclamation à ce titre à l'encontre de l'Organisateur.

Article 5 : Promotion du Jeu

Chaque Participant, dans l'hypothèse où il serait désigné Gagnant de l'une des Dotations autorise l'Organisateur, pendant une durée de six (6) mois à compter du 06 mars 2018 à utiliser son prénom et la première lettre de son nom, dans toute manifestation publicitaire promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que la Dotation lui ayant été attribuée. La promotion du Jeu pourra notamment être assurée sur le Site et les pages des réseaux sociaux de l'Organisateur (ex. : Facebook, Twitter), ainsi que via les outils promotionnels de l'Organisateur (ex. : MagTV).

Article 6 : Consultation et accès au règlement

Le règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne sur la page Facebook et sur le site dédié, où il sera consultable à tout moment pendant la durée du Jeu. Tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu.

Le règlement pourra être modifié à tout moment par l'Organisateur sous la forme d'un avenant. La modification entrera en vigueur à l'égard de tous Participants à compter de la mise en ligne du règlement modifié sur la page Facebook et sur le site dédié.

Le règlement sera adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du Jeu à l'adresse suivante : Orange – Direction Juridique des Contenus – Jeu Concours « Le Monde Secret des Emojis » – 44, avenue de la République – CS 50010 – 92326 Châtillon Cedex.

Article 7 : Remboursement des frais de Jeu

Le Jeu est un jeu gratuit sans obligation d'achat.

Tout Participant peut obtenir le remboursement des frais engendrés sur simple demande au plus tard dans les soixante (60) jours suivant la fin du Jeu, cachet de la poste faisant foi, adressée à : Orange – Direction Juridique des Contenus – Jeu concours « Le Monde Secret des Emojis » – 44, avenue de la République – CS 50010 – 92326 Châtillon Cedex.

- Pour le remboursement des frais de participation Internet au Jeu, c'est-à-dire du temps de connexion Internet nécessaire pour participer au Jeu, sur la base des documents attestant de son temps de connexion fixe ou mobile pour accéder au Jeu et du tarif pratiqué par son fournisseur d'accès internet (la facture de l'opérateur au nom et à l'adresse du Participant, faisant foi), sous réserve toutefois que le Participant ne dispose pas d'une connexion illimitée (*).

La demande de remboursement doit être envoyée par courrier, à l'adresse du Jeu mentionnée ci-dessus, accompagnée d'un RIB, et d'un courrier indiquant la date et l'heure de la connexion. Les frais engagés par le Participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés suivant les modalités choisies par l'Organisateur, par virement bancaire, par chèque ou par timbre-poste au tarif lent en vigueur (base 20g) sur simple demande écrite. Une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse) sera acceptée par l'Organisateur. Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

- Pour la demande du présent règlement :
Les frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement seront remboursés, suivant les modalités choisies par l'Organisateur, par virement bancaire, par chèque ou par timbre-poste au tarif lent en vigueur (base 20g) sur simple demande écrite sur papier libre à l'adresse indiquée ci-dessus.
- Pour les frais de photocopie :
Le remboursement des frais de photocopies des justificatifs (qui doivent être joints à la demande de remboursement) seront remboursés, suivant les modalités choisies par l'Organisateur, par virement bancaire ou par chèque sur la base de dix centimes d'euro (0,10 €) par feuille.

(*) Par connexion illimitée il faut entendre tout accès gratuit ou forfaitaire à Internet, (notamment dans les offres de connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Participant de se connecter au site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Article 8 : Connexion et utilisation

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau. L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des « **Coordonnées** » à une adresse erronée ou incomplète.

Article 9 : Litiges et responsabilités

La participation à ce Jeu implique l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité. Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du Participant. Les Gagnants s'engagent à respecter le règlement intérieur de l'enceinte de l'évènement.

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à son règlement.

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 sur la liste des Gagnants. L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler le présent Jeu dans le respect de l'article 6, notamment en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des Dotations effectivement et valablement gagnées. Toutefois, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique (notamment en ce qui concerne l'acheminement des Dotations).

L'Organisateur fera ses meilleurs efforts pour permettre un accès au Jeu présent sur le Site à tout moment, sans pour autant être tenu à une quelconque obligation d'y parvenir. L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès au Site et au Jeu qu'il contient. L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

Article 10 : Convention de Preuve

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de Jeu de l'Organisateur ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatifs au Jeu.

Article 11 : Attribution de compétence

Le présent règlement est soumis à la loi française. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Article 12 : Informatique et Libertés

Les données collectées lors de la participation au Jeu sont traitées par l'Organisateur pour gérer la participation au Jeu et l'envoi des Dotations aux Gagnants et ne sont pas conservées au-delà de la tenue du Jeu.

Les destinataires des données personnelles recueillies sont les équipes de l'Organisateur et de ses partenaires et/ou prestataires en charge de l'organisation du Jeu.

Les données traitées dans le cadre de la participation au jeu seront conservées par l'Organisateur 6 mois après la fin du Jeu.

Les données collectées sont susceptibles d'être traitées hors de l'Union Européenne.

Tout Participant bénéficie, conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée, d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui le concernent, et traitées par l'Organisateur, en écrivant par courrier à l'adresse suivante : Orange – VOD - bureau 1C4.24A – 44, avenue de la République – CS 50010 – 92326 Châtillon Cedex.

Le Participant devra indiquer son nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et joindre un justificatif d'identité.

Article 13 - Responsabilités

13.1 La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

13.2 Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu, et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau via la page Facebook « TV d'Orange ».

Plus particulièrement, l'Organisateur 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.

13.3 L'Organisateur dégage toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

L'Organisateur ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourrai(en)t parvenir à se connecter à la page Facebook « TV d'Orange » ou à jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'Organisateur pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des Gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

13.4 L'Organisateur fera tous ses efforts pour permettre un accès au Jeu sur la page Facebook « TV d'Orange » à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès à la page Facebook « TV d'Orange » et au Jeu qu'elle contient. L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

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

Article 14 : Droits de propriété littéraire et artistique

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce Jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

Article 15 - Convention de preuve

L'Organisateur 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 l'Organisateur ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations d'un traitement informatique relatif au Jeu.

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, l'Organisateur pourra se prévaloir notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis,

reçus ou conservés directement ou indirectement par l'Organisateur, notamment dans ses systèmes d'informations.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par l'Organisateur 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 16 - Loi applicable et juridiction

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

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

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

Fait à Paris, le 13 février 2018