

## **Règlement du « Grand jeu Sosh mobile + Livebox »**

### **ARTICLE 1 – Organisation**

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, ayant son siège social - 78 rue Olivier de Serres - 75505 Paris Cedex 15, ci-après la « **Société Organisatrice** »), organise, du lundi 30 octobre 2017 9h au mercredi 8 novembre 2017 23h59, un jeu avec obligation d'achat intitulé « **Grand jeu Sosh mobile + Livebox** » (ci-après le « **Jeu** »).

Le Jeu est accessible uniquement sur Internet à partir du site (ci-après le « **Site** ») :

<https://www.sosh.fr/>

### **ARTICLE 2 – Participation**

**2.1.** Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France métropolitaine lors de la souscription à une offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » entre le 30/10/2017 et le 08/11/2017 sur le Site et n'ayant pas résilié une offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » au cours des trois (3) derniers mois et n'étant pas déjà client d'une offre Livebox internet ou Open Orange (ci-après le « **Participant** »). Il n'est autorisé qu'une seule participation par foyer (même nom, même adresse postale).

Par ailleurs, il faut être majeur pour pouvoir souscrire une offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » et en conséquence, pour pouvoir participer.

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

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier de ces conditions, notamment par la production d'un justificatif d'identité. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du Jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

A cet égard, toute indication portée lors de la souscription en ligne visée à l'article 3 ci-après, qui serait incomplète, erronée, falsifiée, ou qui ne permettrait pas d'identifier un Participant et/ou ses coordonnées, ou contreviendrait à l'une quelconque des stipulations du présent Règlement entraînera l'annulation, sans préavis, de sa participation.

**2.2.** La participation au Jeu se fait exclusivement par Internet, à l'exclusion de tout autre moyen, notamment par voie postale.

**2.3.** La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent Règlement dans toutes ses stipulations.

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

### **ARTICLE 3 – Modalités du Jeu**

Afin de participer, il faut se connecter sur le Site et dûment souscrire à une offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL ».

L'inscription du Participant au tirage au sort est automatique une fois le contrat « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » définitivement conclu entre le Participant et la Société Organisatrice.

La période de jeu sera d'une durée de 10 (dix) jours, soit du lundi 30 octobre 2017 9h au mercredi 8 novembre 2017 23h59.

### **ARTICLE 4 - Désignation des Gagnants**

A l'issue de la période de jeu, un tirage au sort effectué par jour de référence à la période du jeu, sous le contrôle de la SCP SIMONIN – LE MAREC – GUERRIER, Huissiers de justice associés à Paris, déterminera 10 gagnants, parmi l'ensemble des Participants ayant respecté les conditions de participation et ayant validé leur abonnement à une offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL ».

### **ARTICLE 5 - Lots**

Sont mis en jeu :

- 10 (dix) téléviseurs 4K LG 43UJ630V® d'une valeur unitaire de 610€ TTC.

La valeur unitaire indiquée correspond au prix public toutes taxes comprises couramment estimé à la date de rédaction du présent Règlement.

Les lots attribués 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.

En cas de force majeure telle que définie par la loi et les tribunaux, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer l'un quelconque des lots annoncés par un lot de nature ou de valeur équivalente. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

### **6- Remise des lots**

Chaque Gagnant sera contacté, par la Société Organisatrice, par email à l'issue du tirage au sort, sous réserve que le champ email qu'il a renseigné lors de la souscription à l'offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » soit exact et complet afin de lui indiquer les modalités d'envoi de celui-ci.

Les lots seront envoyés à l'adresse de résidence indiquée par le Gagnant lors de sa souscription à l'offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL ».

Toutes coordonnées incomplètes ou inexactes seront considérées comme nulles et ne permettront pas au Gagnant désigné de recevoir son lot, lequel demeurera acquis à la Société Organisatrice. De manière générale, les participations au Jeu seront annulées si elles sont incomplètes, erronées, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au Règlement.

À défaut d'une acceptation et d'une confirmation de son gain et de ses coordonnées dans les 30 (trente) jours suivant la réception du mail susvisé, le silence du Gagnant vaudra renonciation pure et simple à son gain, lequel sera automatiquement attribué à 1 (un) Gagnant suppléant, tiré au sort selon les mêmes modalités et conditions.

### **ARTICLE 7 - Modification du Règlement**

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

Toute modification fera l'objet d'une annonce sur le Site, donnera lieu au dépôt d'un avenant au présent Règlement auprès de l'huissier de justice cité à l'article 8 ci-dessous, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout Participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification.

### **ARTICLE 8 - Dépôt et Consultation du Règlement**

Le Règlement du Jeu est déposé auprès de l'étude SCP Simonin – Le Marec- Guerrier, huissiers de justice associés, située 54, rue Taitbout – 75009 Paris à laquelle est confié le contrôle du bon déroulement de sa mise en œuvre.

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

Le Règlement complet sera également adressé gratuitement par courrier postal à toute personne sur simple demande écrite de sa part mentionnant ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), adressée jusqu'au 08 novembre 2017 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'Adresse du Jeu :

Orange France – DMGP – DD – E-boutique – Grand jeu Sosh mobile + Livebox – 1, av Président Nelson Mandela – 94745 Arcueil Cedex

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

Dans tous les cas, toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après le 08 novembre 2017 à minuit (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

## **ARTICLE 9 - Informatique et libertés**

Les données personnelles recueillies dans le formulaire de souscription à l'Offre « Sosh mobile + Livebox Fibre » ou « Sosh mobile + Livebox ADSL » sont obligatoires aux fins de fourniture du service et permettent, de manière accessoire, la participation au jeu.

Elles sont destinées à la Société Organisatrice, de souscription à l'Offre, de la gestion ultérieure de l'offre, de la participation au Jeu, de la gestion des Gagnants, de l'attribution des dotations et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu.

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

Orange France – DMGP – DD – E-boutique – Grand jeu Sosh mobile + Livebox – 1, av  
Président Nelson Mandela – 94745 Arcueil Cedex

Il est précisé que pour toute demande relative à la gestion de l'abonnement souscrit, il conviendra d'adresser une demande écrite à l'adresse figurant dans les conditions générales d'abonnement

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

## **ARTICLE 11 - Loi applicable et juridiction**

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

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

Orange France – DMGP – DD – E-boutique – Grand jeu Sosh mobile + Livebox – 1, av  
Président Nelson Mandela – 94745 Arcueil Cedex

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

## **ARTICLE 12 - PROPRIETE INTELLECTUELLE**

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

## **ARTICLE 13 - CONVENTION DE PREUVE**

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'un Participant. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations d'un traitement informatique relatif au Jeu.

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'informations.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.