

Règlement complet du jeu « L'Orange Bleue Challenge »

Article 1 : Organisation.

- La société ATLAS FORME (ci-après dénommée « la société organisatrice »), société à responsabilité limitée au capital de 100 000€ inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés Rennes sous le numéro 489 920 249 dont le siège social est situé au 4D rue du Lieutenant Colonel Dubois, 35000 Rennes, représentée par Monsieur Thierry MARQUER, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat, intitulé « L'Orange Bleue Fitness Challenge » du lundi 12 Octobre à 09h30 (heure française) au samedi 31 Octobre à 22h00 (heure française) sur le site www.lorangebleue-challenge.fr

Article 2 : Acceptation du règlement Participants.

- L'inscription au présent jeu emporte acceptation pleine et entière de l'ensemble des clauses et conditions du présent règlement.
- Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France Métropolitaine (hors Corse) à l'exclusion : du personnel de la société organisatrice, des gérants et du personnel des partenaires exploitant la licence de marque l'Orange Bleue, des prestataires de l'opération, et de manière générale de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, l'organisation ou la réalisation du jeu, ainsi que les membres de leur famille respective (personnes vivant sous le même toit).

Article 3 : Modalités de participation.

Pour participer au jeu « L'Orange Bleue Challenge », chaque participant devra :

1. Flasher le QR Code présent sur l'affiche en club l'Orange Bleue Mon Coach Fitness ou en centre L'Orange Bleue Mon Coach Santé participant à l'opération en utilisant son smartphone ou sa tablette tactile.
2. S'inscrire sur www.lorangebleue-challenge.fr en indiquant : son nom, son prénom, son adresse, son code postal, sa ville, son e-mail, son numéro de téléphone, sa date de naissance et le club dans lequel il joue. Tout formulaire incomplet ne validera pas l'inscription au jeu.
 - Une seule participation et un seul gain par personne sur la durée du jeu. Pour valider la participation, l'ensemble du formulaire devra être rempli et la mention « Je certifie avoir pris connaissance du règlement et l'accepte » devra impérativement **avoir été cochée**. Toute inscription par un autre moyen différent du site www.lorangebleue-challenge.fr (téléphone, courrier postal, télécopie, e-mail, télécopie ou autre) sera considérée comme nulle et rendra la participation invalide.
 - **La société organisatrice se réserve le droit d'écarter et de disqualifier, en excluant du jeu toute personne ayant commis une fraude ou qui ne respecte pas et n'applique pas les consignes et son règlement.**
 - La société organisatrice peut annuler la ou les participations de tout joueur n'ayant pas respecté le présent règlement. Cette annulation peut se faire à tout moment et sans préavis.
 - La société organisatrice s'autorise également le droit de supprimer tout formulaire de participation présentant des erreurs manifestes quant à l'identité du joueur. Cette suppression peut se faire à tout moment et sans préavis.
 - Toute participation doit être loyale : il est rigoureusement interdit par n'importe quel procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier le dispositif et son règlement.
 - En conséquence pourra être disqualifié toute personne physique utilisant ruse et subterfuge soit en créant sous des pseudo d'autres adresses mail ou en jouant avec une autre adresse e-mail pour le compte d'une autre personne.
 - **La société organisatrice se réserve le droit de porter plainte pour escroquerie ou tentative d'escroquerie lorsqu'une personne se fait remettre un bien, de l'argent ou se fait fournir un service en utilisant la tromperie.**
 - La tromperie peut notamment porter :
 - sur le nom (usage d'une fausse identité),
 - sur la qualité (en prétendant être propriétaire de l'adresse mail, par exemple),
 - sur un faux document (mauvais renseignement sur le bulletin de participation...). L'escroquerie constitue un délit réprimé par l'article 313-1 du Code pénal.

Article 4 : Fonctionnement de l'instant gagnant.

1. Toute personne disposant d'une connexion à internet peut participer **au jeu** une seule fois pendant toute la durée de l'opération.
2. Si sa participation coïncide avec "**l'instant gagnant**" préalablement tiré au sort est déposé à l'étude de **Maître GACHET, Huissier de justice** - 14 Boulevard Winston Churchill, BP 38522 – Churchill II – 44185 NANTES cedex 4. le participant gagne la dotation mise en jeu.

3. L'instant gagnant est dit « **ouvert** » : la dotation sera attribuée au premier participant enregistré par le serveur informatique après le début de l'instant gagnant.
4. Ce jeu gratuit est 100 % gagnant (détails des lots dans l'article 5 du présent règlement) dont seuls les lots 1 à 51 sont déterminés par "**instant gagnant**".
5. Si la connexion correspond à un "**instant gagnant**" préalablement déterminé, le gagnant est immédiatement prévenu par le message suivant : « **Bravo ! Vous venez de remporter...** » et le descriptif du cadeau.

Article 5 : Gains.

- Chaque participant ne peut jouer **qu'une seule fois** pendant toute la durée du jeu. Les dotations mises en jeu sont réparties de la manière suivante :

1) **Les 51 premières dotations sont déterminées par "instant gagnant".**

○ **(détails dans l'article 4 du présent règlement) :**

- **1^{er} lot** : un Nissan JUKE Visia 1.6 (d'une valeur de 16 200€ TTC)
- **2^{ème} lot** : un séjour au ski de 6 Jours et 7 Nuits pour 4 personnes dans les stations N'PY avec forfaits de ski et hébergement – hors transport (d'une valeur de 1250€ TTC)
- **3^{ème} lot** : un week-end au ski de 2 Jours et 2 Nuits pour 2 personnes dans les stations N'PY avec forfaits de ski et hébergement – hors transport (d'une valeur de 350€ TTC)
- **Du 4^{ème} au 6^{ème} lot** : une Wonderpass de la marque WONDERBOX (d'une valeur de 69,90€ TTC)
- **Du 7^{ème} au 51^{ème} lot** : un kit goodies de la marque POWERADE composé d'une casquette, d'un tee-shirt, d'une ceinture jogging, d'un sac à dos, d'une serviette, d'un bracelet éponge et de 2 boissons Powerade (d'une valeur de 59€ TTC)

2) **Les autres participants n'ayant pas gagné les lots ci-dessus par "instant gagnant", se verront attribués un lot ci-dessous.**

- **Du 52^{ème} au 300051^{ème} joueur** : un bon cadeau sans minimum d'achat valable sur le site www.wonderbox.fr (d'une valeur de 15€ TTC)
- **A partir du 300052^{ème} joueur** : un pass journée activités en illimitées dans un centre l'Orange Bleue participant à l'opération à utiliser par le joueur ou une personne de son choix (d'une valeur de 10€ TTC).

- **La valeur des prix est celle indiquée** et déterminée au moment de la rédaction du présent règlement.
- Les lots offerts aux gagnants ne peuvent donner lieu à aucune contrepartie financière (totale ou partielle), ni à leur échange ou remplacement contre un autre lot de quelque valeur que ce soit, pour quelque cause que ce soit.

Article 6 : Désignation des gagnants.

- Le moment de participation retenu est celui où le participant clique sur le bouton « **Je valide** » du formulaire du site www.lorangebleue-challenge.fr
- Le jeu « L'Orange Bleue Challenge » étant 100 % gagnant, tous les participants gagnent un lot. La dotation gagnée s'affichera immédiatement sur l'écran du Smartphone ou de la tablette tactile du joueur.
- Les gagnants recevront un e-mail envoyé automatiquement à l'adresse renseignée lors de leur inscription, confirmant le lot gagné et expliquant les modalités d'attribution du gain. Les gagnants du 1^{er} lot au à 51^{ème} lot seront également contactés par le gérant du club l'Orange Bleue dans lequel le joueur a joué afin de fixer ensemble un rendez-vous pour la remise du lot.
- Les gagnants devront par e-mail à l'adresse marie@lorangebleue.fr : confirmer l'acceptation du lot, fournir une photocopie recto/verso d'une pièce d'identité en précisant **civilité, nom, prénom, adresse postale, code postal, ville et numéro de téléphone** et ce, **avant le 15 Novembre 2015**. Passé ce délai, le gagnant ne pourra plus obtenir l'attribution de son lot.
- **Le prénom ainsi que la 1^{ère} lettre des gagnants du 1^{er} lot au à 51^{ème} lot pourront être publiés sur la page Facebook L'Orange Bleue France, <http://www.facebook.com/lorangebleuefrance> sur le Twitter L'Orange Bleue France <https://twitter.com/lorangebleuefr>, sur les pages Facebook et les comptes Twitter des clubs dans lesquels les gagnants ont joué, et sur le site internet www.lorangebleue.fr**

Article 7 : Remise des lots.

1. **Tous les gagnants sont prévenus par e-mail des modalités de remise du lot gagné.**

2. **L'inventaire et la remise des lots gagnants, sont tenus suivant les modalités définies ci-dessous.**

- **1^{er} Lot** : Le Nissan JUKE sera remis au siège social de la société organisatrice après explications données par le gérant du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué.
- **2^{ème} et 3^{ème} lot** : Le séjour et le week-end en station N'PY sera convenu avec la société N'PY après explications données par le gérant du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué.
- **Du 4^{ème} au 6^{ème} lot** : La Wonderpass de WONDERBOX sera remise par le gérant du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué.

- **Du 7^{ème} au 51^{ème} lot** : Le kit goodies de POWERADE sera remis par le gérant du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué.
- **Du 52^{ème} au 30051^{ème} lot** : Le bon cadeau WONDERBOX est remis directement en main propre par le gérant ou le personnel du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué sur présentation de l'e-mail de confirmation du gain et une pièce d'identité.
- **A partir du 30052^{ème} lot** : Le pass activités en illimité dans un club l'Orange Bleue participant est remis directement en main propre par le gérant ou le personnel du club l'Orange Bleue dans lequel le gagnant a joué sur présentation de l'e-mail de confirmation du gain et une pièce d'identité. Le club remettant le pass activités en illimité se réserve le droit de demander les coordonnées de la personne utilisant le pass si celle-ci est différente du gagnant du lot.

3. **Le lot est nominatif et ne peut être attribué à une autre personne dans le cadre de ce concours à l'exception** du « pass activités en illimité dans un club l'Orange Bleue participant ». Un justificatif d'identité pourra être demandé par la société organisatrice ou le club l'Orange Bleue participant avant la délivrance du lot.
4. **Si les lots 1 à 51** sont gagnés par des personnes ayant commis une fraude, ces lots seront remis en jeu et réattribués au joueur suivant par ordre chronologique de connexion suivant "**l'instant gagnant**".
5. La société organisatrice se réserve le droit d'envoyer un lot similaire à celui annoncé dans le règlement du jeu, en cas de difficulté d'approvisionnement auprès de ses partenaires. Le lot de substitution qui serait envoyé au gagnant devra être de même nature et de qualité au moins équivalente à celle du lot prévu dans le règlement du jeu et annoncé au gagnant.
6. **Dotation du Jeu.** S'il s'avère qu'un participant a apparemment gagné une dotation en contravention avec le présent règlement par des moyens frauduleux, ou par des moyens autres que ceux résultant du processus décrit par la société organisatrice sur le site ou par le présent règlement, son lot ne lui sera pas attribué et restera propriété de la société organisatrice, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du participant par la société organisatrice ou par des tiers. A ce titre, à tout moment, la société organisatrice se réserve le droit de disqualifier sans préavis les participants convaincus de manœuvres frauduleuses.

Article 8 : Communication du jeu.

Le jeu est annoncé via :

- Des flyers distribués par une société de distribution ou par street-marketing sur les zones de chalandise des clubs participants au jeu concours.
- De l'affichage urbain (4x3, abribus, sucette publicitaire, affichettes, etc.).
- Des spots radio.
- De la PLV.
- Des parutions presses.
- Des relations presses
- Du webmarketing (réseaux sociaux, site internet, e-mailing, etc.)

Article 9 : Caractéristique et limites de l'internet.

- Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La société organisatrice ne peut être tenue pour responsable de tout problème, quelle qu'en soit la nature, lié à l'utilisation des outils et des réseaux informatiques et en particulier à la transmission des données par l'Internet.
- La société organisatrice 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 le site www.lorangebleue-challenge.fr
- Plus particulièrement, la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel, causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.
- La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participant(s) ne pourrai(en)t parvenir à participer via le site Internet www.lorangebleue-challenge.fr, du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à :
 - L'encombrement du réseau,
 - Une erreur humaine ou d'origine électronique,
 - Toute intervention malveillante,
 - La liaison téléphonique,
 - Un cas de force majeure,
 - Des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement des jeux,
 - La présence de virus sur le site www.lorangebleue-challenge.fr

Article 10 : Règlement du jeu.

- Le présent règlement est déposé chez Maître GACHET, Huissier de justice - 14 Boulevard Winston Churchill, BP 38522 – Churchill II – 44185 NANTES cedex 4. Le règlement complet peut être consulté gratuitement sur le site www.lorangebleue-challenge.fr pendant toute la durée de validité du jeu.
- La participation à ce jeu implique de la part du participant l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité et des modalités de déroulement du jeu. La société organisatrice tranchera

souverainement tout litige relatif au jeu et à son règlement. Aucune contestation s'y rapportant ne pourra être admise.

- Tous les cas non prévus par le règlement seront tranchés souverainement par la société organisatrice.
- Toute éventuelle modification apportée au règlement fera l'objet d'un avenant au présent règlement qui sera déposé auprès de Maître GACHET, Huissier de Justice à NANTES (44), et consultable sur le site internet www.lorangebleue-challenge.fr. En cas de divergences accidentelles entre ce règlement complet et les supports de l'opération, il est expressément prévu que ce sont les termes du règlement complet qui primeront.
- Le présent règlement sera adressé à titre gratuit à toute personne qui en ferait la demande écrite à l'adresse suivante : ATLAS FORME – 4D rue du Lieutenant Colonel Dubois – 35000 RENNES (France).
 - Tout participant peut demander le remboursement au tarif économique des frais d'affranchissement de la demande de règlement (tarif en vigueur à la date de la demande).
- Le jeu et l'interprétation du présent règlement sont soumis au droit français.

Article 11 : Litiges et responsabilités de la société organisatrice.

- La société organisatrice se réserve le droit de modifier, prolonger, écarter, suspendre ou annuler ce jeu sans préavis, si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.
- La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues quelle qu'en soit la forme, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes l'auteur de ces fraudes.
- La société organisatrice se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le jeu en cas de fraude ou dans tous les cas où, pour n'importe quelle raison que ce soit, le système informatique attribuerait des dotations non prévues au présent règlement. Si un ou plusieurs de ces cas se produi(sen)t, les messages ayant informé les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et nonavenus. En aucun cas, le nombre de dotations ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.
- La responsabilité de l'organisatrice ne saurait être engagée si, en cas de force majeure, de circonstances indépendantes de sa volonté ou de toute autre circonstance qui l'exigerait, le JEU devait être modifié, suspendu, écarté ou annulé. La société organisatrice se réserve par ailleurs la possibilité de prolonger la période de participation au jeu et de reporter toute date annoncée.
- La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes ou tous emplois de moyen artificieux (et/ou leur tentative) sont intervenus sous quelle que forme que ce soit dans le cadre de la participation au jeu. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs (et à ceux ayant tenté une fraude) ainsi qu'aux personnes ayant utilisé un moyen artificieux (et à celles ayant tenté l'emploi d'un moyen artificieux).
- La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être engagée si par suite de fraudes (et/ou de leurs tentatives), d'emploi de moyens artificieux (et/ou de leurs tentatives), le déroulement du jeu ou la désignation du gagnant devait être annulé, reporté ou modifié, ou la durée du jeu écourtée.
- En cas de fraude, l'organisatrice se réserve le droit d'exercer des poursuites. La société organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident résultant des modalités de participation au jeu.

Article 12 : Propriété intellectuelle, droits d'auteur et droit à l'image.

- Les images utilisées dans le cadre de la communication du jeu, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les photos, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le site, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

- Toute ressemblance d'éléments du jeu avec d'autres éléments de jeux déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de l'organisateur ou de ses prestataires.
- Les joueurs autorisent par avance, du seul fait de leur participation, la société organisatrice à utiliser à titre gracieux sans limite de durée, leurs noms et prénoms sur tout type de support de communication interne ou externe, sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que ceux expressément mentionnés au présent règlement.

Article 13 : Informatique et Libertés

- A partir des données collectées dans le cadre de ce jeu, un fichier sera constitué par la société organisatrice pour la gestion du jeu. Les données collectées sont destinées à la société ATLAS FORME et des partenaires exploitant la licence de marque l'Orange Bleue participants à l'opération.
- Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou même de radiation des données le concernant et, s'il est concerné, d'un droit de s'opposer à l'utilisation de ces données à des fins de prospection.
- Les informations nominatives recueillies par le biais de la messagerie électronique ou d'opérations promotionnelles (jeux, concours, etc.) sont indispensables pour la participation aux tirages au sort. Le participant autorise expressément la société organisatrice à traiter en mémoire informatisée les données le concernant conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, modifiée le 6 août 2004, et à les communiquer à ses sous-traitants, ainsi qu'à des entités de la société ATLAS FORME ou à leurs partenaires, à des fins de prospection commerciale. Il peut, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que ces données fassent l'objet d'un traitement, notamment à des fins de prospection commerciale. Ces informations pourront donner lieu à l'exercice des droits d'accès dans les seules conditions prévues par la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, modifiée le 6 août 2004, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, par l'intermédiaire des services ayant recueilli les informations demandées.
- Ce droit d'accès peut s'exercer gratuitement sur simple demande écrite: par courrier électronique en écrivant par courriel à marie@orangebleue.fr. • par courrier postal en écrivant à l'adresse suivante :
Service Clients- **société ATLAS FORME 4 rue du lieutenant colonel Dubois 35000 Rennes**

Article 14 – Litiges

- La société organisatrice tranchera toute question relative à l'application du présent règlement. Toute contestation ou réclamation relative à ce jeu devra être formulée par écrit et adressée Service Clients à la société ATLAS FORME 4 rue du lieutenant colonel Dubois 35000 Rennes ou par courrier à marie@orangebleue.fr -et ne pourra être prise en considération au-delà d'un mois à compter de la clôture du jeu.