

RÈGLEMENT DE JEU OSRAM

OSRAM Football 2016 du Lundi 18 Avril 2016 au dimanche 31 juillet 2016

Article 1 - Présentation de la société organisatrice

La société OSRAM SASU (ci-après dénommée « la société organisatrice »), au capital social de 20 000 000 euros, ayant son siège 5 rue d'Altorf à 67129 MOLSHEIM, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Saverne sous le n° 675 780 167, organise un jeu sur internet, intitulé « Osram Football 2016 » (ci-après « le Jeu »), qui se déroulera sur le site internet www.ledzplay.com/fr. qui redirigera vers fr.ledzplay.com.

La société organisatrice sous-traite la gestion du Jeu à la société ViralGames, société à responsabilité limitée, au capital social de 41 000 euros, ayant siège social 55, L'occitane, Immeuble Actys 1 à 31670 LABEGE, immatriculée au Registre du commerce et des Sociétés de Toulouse sous le n° 429 643 489.

Article 2 - Dates

Le jeu débutera le Lundi 18 Avril 2016 à 00h01 et se clôturera le dimanche 31 juillet 2016 à 23h59 (heure de Paris).

Article 3 – Participation et règles du jeu

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, Corse incluse.

Ne peuvent pas participer au Jeu les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées ainsi que :

- les employés de la société ViralGames, de toute société qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle,
- les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu ainsi que les membres du personnel du groupe OSRAM, de ses partenaires, de tout parrain ou annonceur et de leur famille directe vivant sous le même toit.

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière et sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

Modalités d'inscription au jeu

Pour participer, l'internaute pourra se connecter directement depuis le site disponible à l'adresse www.ledzplay.com/fr ou depuis tout autre site internet faisant la promotion du dit jeu en étant redirigé jusqu'au site ci-dessus.

Sur la page du Jeu, le participant pourra prendre connaissance des informations suivantes :

- le nom du Jeu,
- les dates du Jeu,
- les dotations à gagner lors du jeu ainsi que leur valeur commerciale,
- le règlement complet du Jeu.

Le participant doit ensuite s'inscrire en communiquant, sur le formulaire d'inscription, son nom, prénom, adresse e-mail, date de naissance, adresse postale, code postal et ville.

Tous les champs sont obligatoires.

Il ne sera accepté qu'une seule inscription par personne définie par son nom, prénom, adresse postale, date de naissance et adresse e-mail. La tentative d'inscriptions multiples pourra entraîner l'exclusion du participant par la société organisatrice.

Le participant a aussi la possibilité s'il le souhaite, de cocher une case d'opt-in par laquelle il pourra autoriser la société organisatrice à lui adresser des offres commerciales soit par e-mail, soit par courrier postal.

Une fois qu'il a rempli et validé le formulaire d'inscription en cliquant sur « Jouer », le participant accède au jeu.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule en deux étapes.

Etape 1 : une question de quizz

Le participant doit répondre à une question de quizz.

S'il répond correctement, il accède à l'étape des tirs au but.

Sinon, une nouvelle question lui est soumise jusqu'à ce qu'il donne une bonne réponse.

Le participant ne pourra pas accéder à l'étape des tirs aux buts tant qu'il n'aura pas répondu correctement à une question de quizz.

Etape 2 : une partie de 5 tirs au but

Cette étape se compose de 5 tirs aux buts proposés au participant qui est placé face à un but de football. Il doit essayer de marquer un but à l'aide de sa souris ou de la barre espace de son clavier: il choisit l'endroit où il souhaite envoyer le ballon à l'aide de sa souris ou de la barre espace en bloquant les curseurs situés à l'horizontale et à la verticale de l'écran du jeu. En cliquant, le ballon est envoyé.

Si le ballon est arrêté par le gardien, le tir est raté. Si le ballon n'est pas arrêté par le gardien, le tir est réussi.

Une partie de tirs au but est gagnante si le participant marque au moins 4 tirs.

Si le participant démarre sa partie de tirs au but au moment d'un Instant Gagnant, sa partie sera gagnante et il remportera une des dotations mises en jeu (étant précisé que seule une dotation peut être remportée par partie de tirs au but gagnée).

Un instant gagnant est défini par une date, une heure, une minute et une seconde précise. Un lot est mis en jeu à ce moment précis. Est ainsi déclaré gagnant le participant qui démarre sa partie au moment d'un instant gagnant (date, heure, minute, seconde du serveur sur lequel est hébergé le site internet www.ledzplay.com/fr).

Les instants gagnants qui déclenchent l'attribution d'un lot à un participant ont été prédéterminés de façon aléatoire sur toute la durée du Jeu selon un algorithme informatique et déposés chez Maître KREMMER, Huissier de justice, 16 Rue de la Grenouillère, 01000 Bourg-en-Bresse. Cinq cents (500) instants gagnants au total ont ainsi été prédéterminés sur toute la durée du jeu.

Si le participant réussit moins de quatre (4) tirs sur les cinq (5) tirs au but proposés, il ne gagne pas la partie de tirs au but et ne remporte pas de dotation.

Dans ce dernier cas, le participant peut immédiatement à l'issue de ces cinq (5) tirs au but :

- jouer une partie supplémentaire en partageant sa participation sur Facebook (dans la limite d'une partie supplémentaire par jour calendaire),
- jouer une partie supplémentaire en partageant sa participation sur Twitter (dans la limite d'une partie supplémentaire par jour calendaire),
- jouer une partie supplémentaire en invitant ses amis à jouer via Facebook (dans la limite d'une partie supplémentaire par jour calendaire),
- jouer cinq (5) parties supplémentaires en rentrant un code bonus (chaque code bonus ne peut être utilisé qu'une seule fois) disponible sur les stickers spécialement collés sur les produits LED OSRAM concernés par le jeu, à savoir :
 - Ampoule LED STANDARD FILAMENT 6W= 60 E27 BLANC CHAUD - EAN 4052899951433
 - Spot LED STAR 5,5W= 50W GU10 BLANC CHAUD - EAN 4052899910355
 - Spot LED STAR 6W= 65W GU10 BLANC CHAUD -EAN 4052899944251
- jouer cinq (5) parties supplémentaires (possibilité offerte une seule fois au participant pour toute la durée du Jeu) s'il a coché la case d'opt-in et ainsi autorisé la société organisatrice à lui adresser des informations sur des nouveautés et des offres d'OSRAM SASU soit par e-mail, soit par courrier postal.

Toute partie supplémentaire s'entend d'une nouvelle série de 5 tirs au but.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats ou d'influencer par un moyen automatisé ou déloyal la validité du tirage au sort ou de la désignation d'un gagnant. S'il s'avère qu'un participant a été tiré au sort ou a apparemment gagné une dotation en contravention avec le présent règlement, par des moyens frauduleux, tels qu'une recherche automatisée ou l'emploi d'un algorithme, 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 resterait propriété de l'organisateur, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du participant par l'organisateur ou par des tiers.

A tout moment, la société organisatrice se réserve le droit de disqualifier sans préavis les participants auteurs de toute autre manœuvre frauduleuse.

Article 4 – Dotations

La société organisatrice met en jeu 500 (cinq cents) lots ; chacun des lots correspondant à un instant gagnant prédéfini selon les modalités prévues à l'article 3 du présent règlement.

Ces 500 (cinq cents) lots sont les suivants :

- 5 TV (LED UHD 4K), d'une valeur commerciale unitaire de 499 € TTC,
- 25 barres de son, d'une valeur commerciale unitaire de 149 € TTC,
- 100 polos, d'une valeur commerciale unitaire de 15 € TTC,
- 150 ballons, d'une valeur commerciale unitaire de 15 € TTC,
- 220 kits « supporters », d'une valeur commerciale unitaire de 7 € TTC.

Ces lots sont attribués personnellement aux gagnants et ne peuvent être ni cédés à un tiers, ni échangés contre un autre lot ou contre tout autre bien ou service.

En aucun cas, il ne pourra être exigé de contrepartie financière en substitution des lots offerts qui ne seront ni repris, ni échangés.

La société organisatrice se réserve le droit, si des circonstances indépendantes de sa volonté l'exigeaient, de modifier les lots et de les remplacer par des lots d'une valeur au moins équivalente que ce soit en cas d'indisponibilité des lots ou pour toute autre raison que ce soit, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

La société organisatrice ne sera en aucun cas tenue pour responsable des défauts de fabrication, panne ou autre dysfonctionnement affectant des lots proposés. Toute réclamation à ce sujet devra être adressée directement par le participant au fabricant du lot concerné.

Article 5 - Informations des participants quant à leur gain

Les gagnants seront informés de leur gain directement après le cinquième tir de leur partie de tirs au but, puis par l'envoi d'un e-mail comportant des instructions qui devront être obligatoirement suivies par les gagnants dans un délai de quinze jours à compter de la date d'envoi de l'e-mail.

A défaut pour le gagnant de respecter ces instructions dans ce délai de quinze jours, le gagnant sera considéré comme ayant définitivement et irrévocablement renoncé à son lot et il n'aura droit à aucune compensation ou contrepartie de quelque nature que ce soit de la part de la société organisatrice, et son lot sera alors remis en jeu, avec tous les lots qui n'auraient pas été gagnés durant le Jeu (cas des lots affectés aux instants gagnants au moment desquels aucune partie de tirs au but n'aura été démarrée), dans le cadre d'un tirage au sort effectué par Huissier de justice parmi tous les inscrits au jeu qui aura lieu entre le 01er et le 30 Septembre 2016.

Les gagnants ainsi tirés au sort seront informés de leur gain par un e-mail comportant des instructions qu'ils devront à leur tour obligatoirement suivre dans un délai de quinze jours à compter de la date d'envoi de l'e-mail. A défaut, ils seront considérés comme ayant définitivement et irrévocablement renoncé à leur lot et ils n'auront droit à aucune compensation ou contrepartie de quelque nature que ce soit de la part de la société organisatrice, et leur lot ne sera pas remis en jeu et la société organisatrice pourra en disposer librement.

D'une manière générale, si l'adresse électronique ne correspond pas à celle des gagnants au moment de l'envoi d'informations relatives à leurs gains ou si des problèmes de réseau, coupure de courant devaient empêcher l'acheminement de ces informations, la société organisatrice ne pourra en aucun cas en être tenu pour responsable.

Les lots seront envoyés par la société ViralGames après que les gagnants, informés de leur gain, auront respecté les instructions susmentionnées et au plus tard dans un délai de 16 semaines à compter de la clôture du jeu.

Si un gagnant refuse son lot ou si, pour quelque raison que ce soit, il n'en prend pas possession et que son lot est alors retourné non délivré à la société ViralGames, le gagnant sera considéré comme ayant définitivement et irrévocablement renoncé à son lot et il n'aura droit à aucune compensation ou contrepartie de quelque nature que ce soit de la part de la société organisatrice, et son lot ne sera pas remis en jeu et la société organisatrice pourra en disposer librement.

La responsabilité de la société organisatrice ne pourra en aucun cas être engagée du fait d'un changement d'adresse ultérieur du participant qui ne lui aurait pas été notifié ou d'une erreur dans les coordonnées portées sur le formulaire d'inscription.

Article 6 – Frais de connexion à internet

Le Jeu est un jeu sans obligation d'achat et gratuit, à l'exception des frais de connexion à internet que le participant peut avoir pour y participer et qui resteront à sa charge.

Article 7 - Informations générales

7.1 Toute inscription au Jeu comportant une erreur, incomplètement remplie, ou qui n'aura pas été validée électroniquement par le participant dans les délais impartis sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en considération pour les différentes parties du Jeu.

7.2 Il ne sera répondu à aucune demande (écrite, téléphonique ou orale) concernant les modalités ou le mécanisme du jeu, l'interprétation ou l'application du présent règlement.

7.3 Tout participant autorise la société organisatrice à procéder à toute vérification concernant son identité et ses coordonnées.

7.4 En cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, la société organisatrice se réserve le droit, à tout moment, sans préavis, ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait, d'annuler, d'écourter, de prolonger, de reporter ou de modifier tout ou partie du présent Jeu, des conditions de participation des modalités de fonctionnement du Jeu et d'apporter toute modification au présent règlement du jeu.

Les modifications des conditions du Jeu et / ou du présent règlement de jeu seront publiées sur le site internet www.ledzplay.com/fr et entreront en vigueur à compter de la date de leur publication.

Le participant est réputé avoir accepté ces modifications du simple fait de sa participation au jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

7.5 La responsabilité de la société organisatrice ne saurait engager pour quelque cause que ce soit :

- en cas d'incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un internaute de remplir le formulaire d'inscription lui permettant de participer au Jeu avant l'heure limite,
- en cas de perturbations ou de pertes de courrier pouvant survenir dans les services postaux ou électroniques,
- en cas de dysfonctionnement total ou partiel du réseau Internet auquel elle est étrangère et qui empêcherait l'organisation du Jeu ou la validation électronique des participations,
- en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

7.6 La société organisatrice pourra annuler tout ou partie de l'opération s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation à l'opération. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation aux fraudeurs et / ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

7.7 La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation 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 circulant sur le réseau.

En conséquence, la société organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative : du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le site ; de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ; de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/ fonctionnement du Jeu ; de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ; de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ; des problèmes d'acheminement ; du fonctionnement de tout logiciel ; des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ; de tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant ; de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un participant.

Il est précisé que la société organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site.

La connexion de toute personne au site et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

7.8 Les gagnants du jeu donnent leur autorisation à la société organisatrice pour qu'elle communique sur le site internet www.ledzplay.com/fr, pendant la durée du Jeu, leur prénom (à l'exclusion de toute autre donnée les concernant) sans que cela ne leur confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution du lot prévu au présent règlement.

ARTICLE 8 – Dépôt du règlement

8.1 Le présent règlement est déposé en l'étude de :

Maître KREMMER, Huissier de justice, 16 Rue de la Grenouillère, 01000 Bourg-en-Bresse, à laquelle est confié le bon déroulement de sa mise en œuvre.

8.2 Le présent règlement est disponible en intégralité sur le site internet www.ledzplay.com/fr pendant toute la durée du jeu. Il peut être envoyé, à titre gratuit, par mail à toute personne qui en fait la demande auprès de ViralGames à l'adresse mail suivante juridique@viralgames.com en indiquant dans l'objet du mail le nom du jeu et l'objet de la demande.

ARTICLE 9 – Réclamations

Toute réclamation relative au Jeu devra être adressée, au plus tard le 31 août 2016, minuit (heure de Paris), à la société ViralGames, soit par mail à l'adresse e-mail suivante juridique@viralgames.com, soit par courrier postale à l'adresse suivante : 55, L'occitane, Immeuble Actys 1 à 31670 LABEGE, avec l'indication des références exactes du Jeu.

ARTICLE 10 – Protection des données personnelles

Conformément à la loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés n° 2004-801 du 6 août 2004, modifiant la loi «Informatique et Libertés» du 06/01/78, les données personnelles collectées via le formulaire d'inscription figurant sur le site internet www.ledzplay.com/fr, sont utilisées :

- à des fins de traitement des demandes d'inscription et de participation au Jeu « Osram Football 2016 » (inscriptions, participations audit Jeu et gestion des participations conformément au règlement du Jeu),
- à des fins publicitaires par la société organisatrice dans le cas où la personne concernée a préalablement donné son consentement exprès à cette fin.

Pour la réalisation de ces finalités susmentionnées, les données personnelles collectées sont susceptibles d'être communiquées à la société ViralGames, ainsi qu'à tout autre prestataire auquel la société organisatrice pourra recourir pour la gestion du Jeu.

Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de suppression pour les données personnelles les concernant ainsi que d'un droit d'opposition pour motif légitime au traitement de ces données, qu'ils pourront exercer en s'adressant à la société ViralGames, en envoyant un email à l'adresse e-mail suivante juridique@viralgames.com en indiquant dans l'objet du mail le nom du jeu et l'objet de la demande.

ARTICLE 11 – Litiges

Le présent règlement de jeu, de même que toute contestation relative au Jeu, à l'interprétation et à l'application dudit règlement de jeu, sont soumis la loi française.

Tous litiges auxquels le Jeu ou le présent règlement de jeu, son interprétation ou son application, pourraient donner lieu seront soumis aux Tribunaux compétents dans les conditions du droit commun.