

## **REGLEMENT du JEU par SMS le « BANCO »**

### **Article 1 - ORGANISATION**

La société ATOUT-SMS-MÉDIA, dont le siège social est situé au 4 rue Henri Dewez à Nouméa, organise un jeu dont la participation est gratuite et sans obligation d'achat.

### **Article 2 - DUREE**

Le jeu-concours débutera le 17 juillet 2012 à 00h01 pour une durée indéterminée.

### **Article 3 - PARTICIPATION AU JEU**

La participation est ouverte à toute personne physique résidant en Nouvelle-Calédonie ayant souscrit un abonnement téléphonique mobile (cartes prépayées incluses) auprès de l'Office des Postes et des Télécommunications (OPT) à l'exclusion de la société ATOUT-SMS-MÉDIA, ainsi que les membres de leurs familles (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs). Pour participer au jeu les participants doivent envoyer un SMS (commercialisé sous le nom de MobiTag) au numéro court 3110 contenant le mot clef du jeu concerné (140 francs htss). La mise à jour des mots clefs à envoyer pour participer aux différents jeux est effective à partir de leurs parutions dans la presse écrite, sur le site ou sur Facebook. Les mots clefs pourront être modifiés à tout moment en fonction des lots mis en jeu par l'organisateur sans que sa responsabilité ne puisse être recherchée de ce fait.

### **Article 4 - DETERMINATION DES GAGNANTS**

4.1 "instant gagnant": à un nombre précis de sms reçus (seuil) correspond un lot à attribuer à la personne qui est concernée par le sms pour lequel un lot est mis en jeu.

Exemple: pour tenter de gagner une recharge liberté à 1000 francs, il faut envoyer LIB au 3110 et être le 25<sup>ème</sup> sms PILE. Chaque sms envoyé augmente d'un point un compteur. Une fois le sms envoyé le participant reçoit à son tour un sms lui indiquant son positionnement et s'il a gagné ou non. Dès qu'un lot est gagné, un nouveau lot identique est remis en jeu et une nouvelle partie recommence.

4.2 "tirage au sort": dès qu'un seuil déterminé correspondant à un nombre de sms est atteint, un tirage au sort automatique et informatisé désigne le sms gagnant parmi l'ensemble des sms envoyés depuis que le lot identique précédent a été gagné.

Exemple: pour tenter de gagner une recharge liberté à 3000 francs, il faut envoyer LIB3 au 3110. Dès que le seuil de 75 sms est atteint, un tirage au sort automatique et informatisé est effectué et désigne un sms gagnant parmi tous les sms reçus ( du premier au 75<sup>ème</sup> sms).

Dans les deux cas, les gagnants sont automatiquement avertis par sms puis par téléphone.

Sont déterminés comme gagnants, les participants ayant obtenu les positionnements indiqués pour chaque mot clef ( instant gagnant) ou ayant été tirés au sort ( tirage au sort).

Liste des mots clefs des lots mis en jeu, seuils à atteindre et valeur des lots:

<b>Mots clef</b>	<b>Liste des lots</b>	<b>Seuils</b>	<b>Valeur en xpf</b>	<b>Détermination</b>
LIB	Carte liberté 1000	25	1 050	Instant gagnant
LIB3	Carte liberté 3000	75	3 150	Tirage au sort
LIB5	Carte liberté 5000	100	5 250	Instant gagnant
GSM	Wiko Birdy 4G	450	22 900	Instant gagnant
4G	Wiko Birdy 4G	450	22 900	Tirage au sort
PC	Ordinateur portable	800	49 900	Instant gagnant
TAB	Tablette téléphone	500	19 900	Tirage au sort
BOSE	Enceinte bluetooth	650	29 900	Tirage au sort
PIONEER	Enceinte bluetooth	450	24 900	Instant gagnant
SONY	Enceinte bluetooth	450	24 900	Tirage au sort
LUKY	Chèque	1 000	50 000	Tirage au sort
PUB	Chèque	2 000	100 000	Tirage au sort
WIZ	Chèque	3 000	150 000	Tirage au sort
BANCO	Chèque	5 000	200 000	Instant gagnant

Concernant les jeux pour gagner des cartes Liberté, les codes de rechargement des cartes Liberté gagnées sont adressés par sms aux gagnants sur leurs téléphones portables. Ce procédé est breveté et uniquement mis à la disposition de la société ATOUT-SMS-MÉDIA. Toute utilisation sans l'accord de son inventeur ferait l'objet de poursuite.

Pour tous les autres lots, ils sont remis aux gagnants qui devront être titulaires des lignes téléphoniques et justifier de leurs identités pour percevoir leurs lots. Une attestation de remise de lot est remise aux gagnants qui acceptent d'être photographiés pour la promotion du jeu. Les dotations sont valables un mois à compter du jour de gain. Au delà de ce délai, les gagnants ne pourront plus y prétendre.

La société ATOUT-SMS-MÉDIA se réserve le droit de remplacer tout ou partie des lots par des lots d'une valeur équivalente. La responsabilité de la société ATOUT-SMS-MÉDIA est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement gagnés. Elle n'endosse aucune responsabilité contractuelle ou de quelque autre nature que ce soit, quant à leur emploi. Les gagnants renoncent à réclamer à la société ATOUT-SMS-MÉDIA tout dédommagement résultant d'un éventuel préjudice ou dommage occasionnée par l'acceptation des lots.

## **Article 5 - JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT**

Le joueur pourra demander à la société ATOUT-SMS-MÉDIA dans les 30 jours suivant sa participation (le cachet de la poste faisant foi) le remboursement de l'envoi d'un sms nécessaire pour participer au jeu, soit 147 FCFP TTC. Passé ce délai, toute demande sera rejetée.

Cette offre de remboursement est limitée à une participation par personne et pour le jeu concerné.

La demande de remboursement devra être accompagnée d'une photocopie de justificatif d'identité du joueur, de ses coordonnées postales, d'un RIB ou RIP, de la date et de l'heure de la participation au jeu, ainsi que du numéro de téléphone utilisé par le participant.

Cette demande est à adresser à l'adresse figurant à l'article 9.

Toute demande incomplète sera rejetée. Seules les demandes de remboursement effectuées par voie de courrier postal et adressées dans le délai précédemment cité seront acceptées.

Toute demande de remboursement sera traitée dans un délai maximum de un mois après réception de la totalité des informations demandées. Le remboursement s'effectuera par chèque ou virement bancaire. Les frais postaux occasionnés par la demande de remboursement pourront être remboursés sur demande écrite jointe à la demande de remboursement, au tarif lent en vigueur au moment de la demande. La société ATOUT-SMS-MÉDIA se réserve le droit de vérifier la validité des demandes par tout moyen et de rejeter toute demande incorrecte ou incomplète.

## **Article 6 - IMAGE**

Les gagnants autorisent la société ATOUT-SMS-MÉDIA à citer leur nom et prénom, à les photographier et à diffuser leur photographie à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent jeu dont ils auront été gagnants, sans que ces derniers puissent prétendre à une rémunération quelconque.

## **Article 7 - RESPONSABILITE**

La société ATOUT-SMS-MÉDIA ne serait être responsable en cas :

- de problèmes de liaisons téléphoniques,
- dans le cas où le sms de participation serait illisible,
- d'intervention malveillante,
- de problèmes de matériel ou logiciel,
- d'erreurs humaines ou d'origine électrique,
- en cas de force majeure,
- de perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement des jeux.

## **Article 8 - EXCLUSION**

La société ATOUT-SMS-MÉDIA se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif tout participant qui, par son comportement, nuit au bon déroulement du jeu. Tout participant qui aurait tenté de falsifier le bon déroulement du jeu par intervention humaine ou par intervention d'un automate, serait immédiatement disqualifié. Tout participant utilisant simultanément plusieurs lignes téléphoniques verrait sa participation annulée en cas d'obtention d'un lot.

Au même titre, les envois simultanés de plusieurs sms (séries de sms) et l'utilisation de logiciels d'envois en masse de sms sont interdits et les participants ne pourront pas prétendre à la remise de leur lot en cas de gains.

Une série de sms ou un envoi automatique de sms se caractérise dès lors qu'un nombre anormalement important de sms est adressé à un kiosque de jeu dans un intervalle de temps très court, depuis la même ligne téléphonique.

L'envoi de plusieurs messages sms identiques depuis une même ligne téléphonique est assimilé à une série de sms dès lors qu'un écart de moins de dix secondes est constaté entre les sms envoyés, précédant et/ou suivant l'instant où le lot mis en jeu est gagné.

Aussi dès lors que l'utilisation de plusieurs lignes téléphoniques par un même utilisateur est constaté dans les quelques dizaines de secondes qui précèdent et/ou suivent l'instant où le lot est gagné, l'assimilation à un système d'envoi automatique de sms est reconnu comme tel.

En conclusion, tout SMS gagnant envoyé depuis une série de sms, sera considéré comme nul. Afin d'éviter de reproduire le système d'automate avec plusieurs téléphones, ces dispositions s'appliquent également pour chaque sms envoyé par des lignes dont les titulaires auraient le même nom de famille où seraient domiciliés au même endroit. L'éventuel sms gagnant issu d'une série sera considéré comme nul et sera déclaré comme gagnant, le premier sms suivant, non issu d'une série et non rattaché à une série ( même nom ou même adresse).

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et technique du jeu est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou tout autre cause échappant à la société ATOUT-SMS-MÉDIA, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le jeu.

## **Article 9 - INFORMATIQUE ET LIBERTE**

Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification et de radiation des données et informations les concernant par simple demande sur papier libre adressé à ATOUT-SMS-MÉDIA, BP 1588 98845 Nouméa cedex, ou en envoyant un sms. Il faut envoyer stop3110 au 1214 (12F/ sms).

## **Article 10 - DEPOT DU RÈGLEMENT**

Le règlement du jeu est déposé chez Maître Hugeaud Huissier de Justice à Dumbéa et disponible en ligne sur Facebook.

### **Article 11 - CONVENTION DE PREUVE**

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de la société ATOUT-SMS-MÉDIA ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif aux jeux organisés par la société ATOUT-SMS-MÉDIA.

### **Article 12 - ACCEPTATION**

La participation au jeu implique l'acceptation pleine et entière des modalités énoncées dans le présent règlement. Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans appel par la société organisatrice.

### **Article 13 - RÉCLAMATIONS**

Les réclamations éventuelles doivent être adressées par courrier en lettre recommandée avec accusé de réception dans les quinze jours suivant la participation aux jeux organisés par ATOUT-SMS-MÉDIA BP 1588 98845 Nouméa cedex.

### **Article 14 - PREVENTION des PARTICIPANTS**

Dans l'intérêt des participants la société ATOUT-SMS-MÉDIA a mis en place un dispositif automatique visant à limiter la surconsommation téléphonique de SMS de certains abonnés aux kiosques et services par SMS. Les utilisateurs sont avertis par SMS dès qu'ils franchissent les seuils fixés. Le service facturation de l'OPT est immédiatement informé dès qu'un premier seuil est atteint. Tant que la ligne est ouverte et accessible à des services par SMS, l'abonné pourra participer aux services proposés.

La société Atout SMS Média ne saurait être tenue responsable en cas d'inaccessibilité à ses services suite à une intervention de l'OPT sur la ligne concernée.