



Article 1 : Organisation

La Société JOUL au capital de 748 881,59 €, ci-après désignée sous le nom « L'organisatrice », dont le siège social est situé 55 rue du Faubourg-Montmartre 750009 Paris, immatriculée sous le numéro 814 450 151, organise un jeu gratuit sur la page FACEBOOK d'ekWateur sans obligation d'achat le 10/07/2018 de 11h à 19h.

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux clients ekWateur, personnes majeures, à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine (Corse comprise).

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de l'organisatrice et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint et les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

L'organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. 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.

La participation au jeu implique l'entièvre acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Les participants doivent se rendre à l'adresse URL suivante :

- <https://www.facebook.com/ekWateur/>

Et participer au jeu qui se trouve sur la page Facebook de la marque ekWateur.

Chaque participant déclare avoir pris connaissance du règlement complet et des principes du présent Jeu. Pour participer au jeu, chaque participant devra respecter les modalités suivantes :

- 1) Disposer d'un accès internet
- 2) Etre client ekWateur
- 3) Posséder un Compte Facebook
- 4) Avant chaque match de l'équipe de France lors de la Coupe du Monde 2018, les clients devront donner leurs pronostics en commentaire du post sur la page Facebook le jour du match. Ils pourront le faire à partir de la mise en ligne du post jusqu'à l'heure officielle de début du match.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'éliminer du Jeu tout participant ou tout commentaire qui ne respecterait pas le présent règlement, notamment tout commentaire incomplet ou illisible.



Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisatrice » sans que celle-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle.

Article 4 : Gains

Tous les participants ayant annoncés le score exact en commentaire du post Facebook remporteront 10 kWh par but français marqué et ce uniquement si la France gagne.

Exemple :

> France 5 - Belgique 3 => les fans ayant bien estimés le score gagneront $5 \times 10\text{ kWh}$ soit 50 kWh.

> Si la France perd le match (exemple : France 2 - Belgique 5), personne ne gagnera de kWh même si certains joueurs ont bien estimé le score final.

Article 5 : Annonce des gagnants

Les participants ayant annoncés un score exact remporteront le gain visé à l'article 4. Le ou les gagnants seront uniquement contactés par Facebook directement en réponse à leur commentaire. Les gagnants devront contacter ekWateur par message privé et donner leur numéro client prenant la forme EKWXYYYYYYYY ainsi que la date du match.

Article 6 : Remise des lots

Les kWh seront directement déduits de la prochaine facture du client.

Article 7 : Utilisation des données personnelles des participants

Aucune données personnelles ne seront récoltées sauf celles des gagnants du jeu concours.

Les gagnants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu, qu'ils peuvent faire valoir dès la récolte des données sur Facebook en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Les gagnants autorisent « L'organisatrice » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.



Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 et au et au règlement n° 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des données personnelles, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1 ou par mail à l'adresse dpo@ekwateur.fr.

Article 8 : Règlement du jeu

Le règlement pourra être consulté sur le site suivant :

[https://ekwateur.fr/documents/Reglement_jeu_coupe_du_monde\(ekwateur\).pdf](https://ekwateur.fr/documents/Reglement_jeu_coupe_du_monde(ekwateur).pdf)

Il peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande auprès de « L'organisatrice ».

« L'organisatrice » se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure.

Article 9 : Gratuité de la participation

Aucune contrepartie financière, ni dépense sous quelque forme que ce soit, ne sera réclamée aux participants du fait de leur participation.

Article 10 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon possible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon possible de sanctions pénales.

Article 11 : Responsabilité

La responsabilité de l'Organisatrice au titre du gain offert à la suite de la désignation du gagnant est expressément limitée à la description de ces gains au sein du présent règlement, à l'exclusion de toute autre responsabilité quelle qu'elle soit.

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 d'éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, l'Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- Du contenu des services consultés sur les réseaux sociaux dédiés au jeu, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur la page internet du site [https://ekwateur.fr/documents/Reglement_jeu_coupe_du_monde\(ekwateur\).pdf](https://ekwateur.fr/documents/Reglement_jeu_coupe_du_monde(ekwateur).pdf) et les réseaux sociaux dédiés au jeu;
- 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, bug informatique, anomalie, défaillance technique ;
- De tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant ;
- Et 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 l'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 à Facebook.

Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne à la Page Facebook d'ekWateur et la participation des internautes au jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de l'Organisatrice ne saurait être encourue, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

La participation au jeu implique que les participants renoncent à poursuivre la société Facebook pour quelque motif que ce soit dans le cadre du Jeu. Aucune information concernant les participants n'est transmise à la société Facebook.

Article 12 : Litige et Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.



« L'organisatrice » se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de « L'organisatrice » ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à « L'organisatrice ». Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entièvre acceptation du présent règlement.

Article 13 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et « L'organisatrice », les systèmes et fichiers informatiques de « L'organisatrice » feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de « L'organisatrice », dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre « L'organisatrice » et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, « L'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 format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par « L'organisatrice », notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par « L'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.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.