

RÈGLEMENT DU JEU

-

TPMP EN LAPONIE

ARTICLE 1. SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société **H2O PRODUCTIONS**, SAS au capital de 50.000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre, sous le numéro B 521 679 407, dont le siège social est situé 50 rue Marcel Dassault - 92100 Boulogne-Billancourt (ci-après « La Société »), organise du 9 novembre 2018 au 15 novembre 2018 pour la phase 1 puis jusqu'au 22 novembre 2018 pour la phase 2, dans le cadre du tournage de l'émission qu'elle produit intitulée « TOUCHE PAS À MON POSTE » diffusée en direct sur C8 (ci-après « l'Émission ») un jeu gratuit et sans obligation d'achat dans les conditions ci-après définies (ci-après « le Jeu »).

La participation au Jeu entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement (ci-après « le Règlement »).

ARTICLE 2. PARTICIPANTS

Ce Jeu est ouvert gratuitement et exclusivement aux personnes physiques :

- titulaires d'un compte TWITTER (réseau social de « microblogging » permettant la publication de textes courts et d'images),
- étant majeures,
- en possession d'une pièce d'identité en cours de validité,
- pouvant se rendre en Finlande sans restriction légale ou administrative,
- étant impérativement libre de toute obligation du 29 novembre 2018 au 3 décembre 2018 leur permettant, en cas de victoire, de jouir de la dotation décrite ci-dessous,
- étant en mesure de participer à des activités extérieures notamment dans des conditions hivernales,
- résidant en France,
- à l'exception du personnel de la Société et du diffuseur (la chaîne C8), les membres de leurs familles et toute société ayant participé à la mise en place de l'opération.

Une seule participation par personne sera prise en considération pendant la période du Jeu s'étendant de l'Annonce du Jeu par l'Animateur au 15 novembre 2018 à 23h59 (ci-après « la Période de Jeu ») ; les participations seront invalidées en cas de candidature multiple.

Toute tentative de tricherie avérée d'un participant, notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois pourra être sanctionnée par l'annulation de la participation au Jeu.

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant les informations qu'ils auront renseignées dans le cadre du Jeu. Toute information inexacte ou mensongère entrainera la disqualification du participant.

Le présent Règlement pourra être consulté sur simple demande à l'adresse précisée à l'article 9 des présentes.

ARTICLE 3. PRINCIPE DU JEU ET MODALITÉS DE PARTICIPATION

Lors de l'Émission, l'animateur de l'Émission (ci-après « l'Animateur ») annoncera à l'antenne le début du Jeu et les modalités de participation.

Ensuite de l'annonce du Jeu par l'Animateur, la Société publiera sur le compte TWITTER officiel de l'Émission (@TPMP) un message annonçant le Jeu.

Le Jeu pourra par ailleurs être relayé sur tous types de supports (dont notamment sur les réseaux sociaux de l'Émission, site internet, presse, etc.).

Toute participation au Jeu se fait par le biais du réseau TWITTER exclusivement (ci-après « le Site »), par voie électronique, à l'exclusion de tout autre moyen. Aucune participation par courrier postal, téléphone ou télécopie ne sera par conséquent prise en compte.

Le Jeu se déroulera en deux phases distinctes dont le déroulement est décrit ci-dessous :

Phase 1 : la « présélection »

- Pour participer à la première phase du Jeu, les participants (ci-après « les Participants ») doivent impérativement compléter les étapes suivantes :
 - Être titulaire d'un compte Twitter,
 - Suivre le compte officiel de l'Émission @TPMP en cliquant sur le bouton « Suivre »,
 - Retweeter le post annonçant le Jeu durant la Période de Jeu, soit jusqu'au lundi 12 novembre 2018 – 23h59.

Toute participation au Jeu en dehors de la Période de Jeu ne pourra être prise en compte.

Pendant la Période de Jeu, plusieurs tirages au sort seront effectués parmi les Participants par le biais du logiciel **TWRench**, jusqu'à obtenir 40 (quarante) personnes parmi celles ayant suivi et correctement rempli les étapes décrites ci-dessus.

À l'issue de la Période de Jeu, 40 (quarante) Participants auront été ainsi présélectionnés pour participer à la seconde phase du Jeu (ci-après dénommés le/les Présélectionné(s) »).

Phase 2 : la sélection

- Au fur et à mesure de la première phase du Jeu, la Société contactera les Présélectionnés par message privé.

Les Présélectionnés devront confirmer à la Société leurs coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, e-mail etc...) dans un délai de 24 (vingt-quatre) heures à compter de la réception du message privé. Ils devront également confirmer à la Société, dans ce même délai, qu'ils remplissent les conditions de participation au Jeu indiquées en article 2 ci-avant.

Si les Présélectionnés ne remplissent pas les conditions de participation ou ne confirment pas leurs coordonnées dans le délai précité, seront considérés comme disqualifiés et ne pourront participer à la suite du Jeu ; la Société se réservant le droit de procéder à un autre tirage au sort lors d'une Session ultérieure du Jeu afin d'obtenir à l'issue de la Période de Jeu, 40 (quarante) Présélectionnés.

- Ensuite, la Société indiquera, par email, aux Présélectionnés qui auront confirmés les éléments précédents l'adresse email à laquelle ils devront envoyer leur vidéo de présentation leur permettant de participer à la phase 2, ainsi que l'autorisation de diffusion des vidéos permettant leur diffusion notamment dans le cadre de l'Émission ainsi que sur les services de communication au public en ligne.

Les Présélectionnés devront fournir à la Société, à l'adresse indiquée et dans les 48 (quarante-huit) heures à compter de la réception de l'email de la Société, une vidéo de présentation d'un format court les représentants seul ou accompagné de la ou des personnes de leurs choix destinée à démontrer et illustrer leur motivation.

Les vidéos devront être accompagnées d'une copie signée de l'autorisation de diffusion de la vidéo précitée.

À défaut d'envoi de vidéos par les Présélectionnés dans le délai précité, les Présélectionnés seront considérés comme disqualifiés et ne pourront participer à la suite du Jeu.

- La Société constituera un jury de 5 (cinq) employés de la Société, dont l'Animateur fera partie, qui choisira, par vote, les deux vidéos les plus originales et démontrant la motivation du Présélectionné.

En cas d'égalité dans le vote du jury constitué par la Société, la Société se réserve la possibilité de procéder à un tirage au sort entre les Présélectionnés concernés ou de soumettre les vidéos en cause au vote des internautes.

Dans cette dernière hypothèse, les Présélectionnés autorisent expressément la Société à diffuser leurs vidéos dans l'Émission ou sur les réseaux de communication au public en ligne.

Les vidéos en cause seront diffusées dans un numéro de l'Émission au cours duquel les internautes seront appelés à voter pour la vidéo la plus originale par l'intermédiaire d'un sondage réalisé par l'intermédiaire d'une publication sur le Compte officiel de l'Emission @TPMP (ci-après « le Sondage »). Les deux vidéos ayant obtenu le plus de voix à l'issue de la période de vote qui sera annoncée par la Société dans la publication annonçant le Sondage, permettront aux deux Présélectionnés qui les auront soumises de gagner le Jeu.

Les deux Présélectionnés ayant envoyé les deux vidéos choisies par la Société ou par les internautes le

cas échéant, seront alors contactés directement par la Société afin de vérifier qu'elles sont bien disponibles et en mesure de bénéficier de la Dotation dans les conditions prévues à l'article 4 ci-après et seront alors désignés comme « Gagnants » de la Dotation.

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant les informations qu'ils auront renseignées dans le cadre du Jeu. Toute information inexacte ou mensongère entraînera la disqualification du Participant.

ARTICLE 4. DOTATION

La Dotation du Jeu est constituée d'un voyage en Laponie de 5 jours et 4 nuits, du Jeudi 29 Novembre au Lundi 03 décembre 2018, avec l'équipe de l'Émission ainsi que de la participation au tournage d'un programme audiovisuel provisoirement ou définitivement intitulé « TPMP EN LAPONIE » destiné à être diffusé en prime time sur les services audiovisuels de la chaîne C8 (ci-après « le Prime »).

Pendant la jouissance de la Dotation, les Gagnants seront donc amenés à être filmés, enregistrés, photographiés, etc., ce que les Gagnants acceptent expressément. Dans ce cadre, les Gagnants s'engagent à régulariser une autorisation de fixation et de diffusion des attributs de leur personnalité pendant la jouissance de la Dotation permettant l'exploitation du Prime pour le monde entier et pour la durée d'existence des droits portant sur le Prime.

La valeur commerciale globale de cette Dotation est d'environ 3.000 € (trois mille euros) par Gagnant.

La Dotation inclut :

- Transports aller-retour de Paris au lieu d'hébergement en Finlande ;
- Hébergement de 4 nuits en Hôtel 3 étoiles en chambre individuelle.
- Activités sur place : Raquettes – Traineau – Randonnées
- Transports sur place exclusivement pour se rendre du lieu d'hébergement aux lieux des activités, à l'exclusion de tout autre transport,
- 3 repas quotidiens
- Équipement comprenant une tenue d'hiver composée d'un manteau, d'un pantalon, d'une paire de gants, d'une paire de chaussures et d'un bonnet) à l'exclusion de tout autre vêtement qui reste à la charge des Gagnants ;

La Dotation n'inclut pas le transport pour se rendre et revenir à/de l'aéroport de Paris depuis/vers le domicile des Gagnants, ainsi que tous les frais non visés dans la Dotation lesquels sont à la charge exclusive des Gagnants dont notamment toutes dépenses personnelles des Gagnants.

Le Gagnant devra remplir toutes les conditions douanières d'entrée et de sortie du territoire et être muni d'un passeport ou d'une carte d'identité en cours de validité, et ce pour toute la durée du séjour à l'étranger.

La Société ne saurait être tenue responsable dans l'hypothèse où le Gagnant ne pourrait entrer sur le territoire finlandais.

La Dotation est strictement personnelle à chacun des deux Gagnants qui en bénéficieront seuls (sans accompagnants) et ne pourront en aucun cas en transmettre le bénéfice à un tiers et ce, pour quelque motif que ce soit, y compris en cas de force majeure. En cas d'impossibilité de profiter de la Dotation, celle-ci sera perdue et non remise en jeu.

La Dotation sera acceptée telle qu'elle est annoncée. Elle ne pourra en aucun cas être échangée, ni

faire l'objet d'aucune contrepartie en espèces ou par chèque. Le gagnant ne pourra en aucun cas prétendre à l'attribution d'une autre Dotation.

La Société est susceptible de modifier ou de remplacer le lot par une autre dotation de valeur équivalente en cas d'événements indépendants de sa volonté et si les circonstances l'exigent, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

Les Gagnants devront autoriser la Société à annoncer et à publier son nom ainsi que sa ville de résidence et à diffuser leur image et leur voix dans le cadre de l'Émission, du Prime ainsi que sur les réseaux sociaux qui y sont rattachés.

ARTICLE 5. RESPONSABILITÉ

La Société décline toute responsabilité en cas d'incidents ou d'accidents qui pourraient survenir lors de la jouissance de la Dotation attribuée.

La Société ne saurait être responsable en cas de survenance de :

- tout événement présentant les caractéristiques de la force majeure,
- tout fait d'un tiers, ou faute d'un Participant causant un préjudice à un autre Participant ou à lui-même,
- tout retard et/ou perte du fait des services postaux ou destruction totale ou partielle pour tout cas fortuit, pendant le transport ou l'expédition, de la Dotation. Dans ce cas, la responsabilité du transporteur devra être recherchée directement par les gagnants qui en feront leur affaire sans recours contre la Société,
- tout fait d'un Participant s'inscrivant en contradiction avec les règles issues du Règlement du Jeu et/ou perturbant le bon déroulement et/ou l'intégrité du Jeu.

La Société ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du Site.

La Société, qui n'édite pas le Site, ne garantit pas que celui-ci fonctionne sans interruption ou qu'il ne contienne pas d'erreurs informatiques quelconques. En cas de dysfonctionnement technique du Site, la Société pourra, s'il y a lieu, invalider et/ou annuler le Jeu.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet et du Site notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

La Société ne saurait être tenue pour responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment en cas de mauvais acheminement des messages directs, de mauvais fonctionnement des lignes téléphoniques, de l'indisponibilité du Site, de défaillance technique rendant impossible la poursuite du Jeu, des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement du Jeu, de toutes défaillances techniques, matérielles ou logicielles, de quelque nature que ce soit ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant.

Il appartient à chaque 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 Société ne saurait être tenue responsable dans le cas où le gagnant ne pourrait être joint pour une raison indépendante de sa volonté (notamment en cas de problèmes techniques liés au fournisseur d'accès ou à l'opérateur téléphonique).

Il est précisé que TWITTER n'est en aucun cas l'organisateur ou le sponsor du Jeu.

ARTICLE 6. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Les Participants acceptent expressément l'enregistrement et la diffusion de leur image, leur voix et autres attributs de la personnalité dans le cadre de l'Émission et du Prime, dans le monde entier et pour la durée d'existence des droits portant sur l'Émission.

La Société 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 du règlement sera annoncée de la même façon que le présent règlement et donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de l'étude DARRICAU-PECASTAING et entrera en vigueur à compter de son dépôt. 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 7. DONNÉES PERSONNELLES

Les données personnelles concernant les Participants éventuellement recueillies dans le cadre du Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation. Elles ne seront pas utilisées dans un autre cadre que celui du Jeu ni cédées à des tiers, sauf en cas d'autorisation expresse du Participant à cette fin.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée et au règlement européen n° 2016/679 sur les données personnelles, les Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification des données les concernant. Les Participants peuvent également s'opposer, pour des motifs légitimes, à ce que les données personnelles les concernant fassent l'objet d'un traitement, ou, sans motif, à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Toute demande doit être écrite et adressée à l'adresse de la Société indiquée en préambule du Règlement.

Afin de protéger la sécurité des Participants et leur vie privée et de vérifier leur identité, les Participants joindront à leur demande d'accès une copie de leur pièce d'identité.

Les données personnelles collectées dans le cadre du présent Règlement ont vocation à permettre leur participation au Jeu et la jouissance de la Dotation pour le Gagnant. Elles seront conservées pendant la durée du Jeu et pour le Gagnant pendant toute la période nécessaire à l'attribution de la Dotation.

ARTICLE 8. REMBOURSEMENT DES FRAIS

Tout Participant a la possibilité de se faire rembourser les frais de participation au Jeu dans les conditions ci-après définies.

Sous réserve du respect des conditions fixées ci-après, les frais de la communication locale correspondant à dix (10) minutes de connexion (tarif de la communication locale heure pleine de l'opérateur téléphonique du Participant) nécessaires au Participant pour envoyer un message privé

pour participer au Jeu, seront remboursables par chèque exclusivement, dans les dix jours (10) suivant la réception de la demande, sur simple demande écrite à l'adresse postale indiquée ci-dessous à raison d'une seule demande par foyer (même nom, même adresse), de même que les frais d'affranchissement de cette demande (sur la base du tarif lent en vigueur 20g) :

H2O PRODUCTIONS

50, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne-Billancourt

Cette demande devra être envoyée par courrier postal uniquement au plus tard dans les 15 jours suivant la date de clôture des participations au Jeu, le cachet de la poste faisant foi. Il est expressément précisé qu'aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

Pour être prise en compte, cette demande devra impérativement comprendre :

- Le nom, le prénom, l'adresse postale et l'adresse email du Participant ;
 - Une photocopie de sa carte d'identité ;
 - La date et l'heure de sa participation ;
 - Une impression du compte TWITTER du Participant faisant apparaître le tweet ;
 - Une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès.
- Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Aucune participation ne sera remboursée dans le cas où l'un des éléments ou informations susmentionnés venait à manquer.

Toutefois, tout accès au Jeu effectué sur une base gratuite ou forfaitaire (au moyen d'une connexion par câble, ADSL, Wi-Fi ou liaison spécialisée...) ne pourra donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où le fait pour le Participant de se connecter au Site et de participer au Jeu ne lui aura occasionné aucun frais ou débours spécifique.

La Société se réserve le droit d'effectuer toute vérification qu'elle estimerait utile et de demander tout justificatif.

Seul le titulaire de l'abonnement de la ligne téléphonique ou de l'accès Internet (dont les noms et prénom figurent sur la facture jointe) ayant permis l'accès et la participation au Jeu pourra demander le remboursement des frais de participation.

ARTICLE 9. DÉPÔT DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est déposé à l'étude **DARRICAU-PECASTAING, Huissiers de justice, située 4 Place Constantin Pecqueur - 75018 Paris.**

Le Règlement est soumis à la loi française.

Toute difficulté pratique d'interprétation d'application ou d'interprétation du présent règlement, à défaut d'un accord amiable, sera soumise aux tribunaux compétents.

Le présent règlement pourra être fourni sur simple demande par courrier adressé à la Société organisatrice à l'adresse suivante :

H2O PRODUCTIONS

50, rue Marcel Dassault
92100 Boulogne-Billancourt

En cas de demande d'une copie du règlement, le Participant joindra une enveloppe portant son nom et son adresse. Le timbre lié à la demande écrite d'une copie du règlement sera remboursé au tarif lent de la Poste sur simple demande écrite adressée à la Société. Aucune demande de remboursement ne pourra être prise en compte passé un délai de 15 jours à compter de la fin du Jeu. Un seul remboursement des frais énoncés ci-dessus est autorisé par foyer (même nom, même adresse).

Déposé le 09 11 2018

