

**REGLEMENT DU JEU – LE LOUP-GAROU
LA GRANDE DARKA – 16 OCTOBRE 2019**

ARTICLE 1. SOCIETE ORGANISATRICE

La société **STUDIO MABOUL**, SASU au capital de 10.000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris, sous le numéro 817 487 796 R.C.S. Paris, dont le siège social est situé 8 rue François Villon 75015 Paris (ci-après « la Société »), organise le 16 Octobre 2019, pendant le tournage de l'émission qu'elle produit intitulée « **LA GRANDE DARKA** » diffusée le 19 Octobre 2019 et en access prime time sur les services audiovisuels de la chaîne C8 (ci-après « l'Émission ») un jeux 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 1. PRINCIPES ET MODALITES DE PARTICIPATION

1. Principe

Les chroniqueurs présents sur le plateau de l'Émission (ci-après les « Chroniqueurs ») disposeront chacun d'une boîte dans laquelle se trouve une photo, le but du Jeu est de trouver le Chroniqueur dont la boîte contient la photo du chanteur Garou et de parvenir à ce que le Chroniqueur qui possède cette boîte (ci-après le "Loup Garou").

Lors du tournage de l'Émission du 02/10/2019, diffusée le 05/10/2019, une personne présente dans le public a été choisie au hasard par l'animateur de l'Émission (ci-après « l'Animateur »), et a accepté de se rendre de nouveau sur le plateau de l'Émission pour le tournage du 16 octobre 2019, afin de participer au Jeu (ci-après le « Participant »).

Le Participant devra deviner quel Chroniqueur est le Loup Garou. S'il y parvient il gagnera et fera gagner à tout le public un cadeau (ci-après la « Dotation »).

Si le Participant ne parvient pas à deviner quel Chroniqueur est le Loup Garou, il sera alors possible pour les téléspectateurs de participer via le réseau TWITTER, étant précisé que toute participation au Jeu se fait par le biais du réseau TWITTER exclusivement (ci-après « le Site »), à l'exclusion de tout autre moyen. Aucune participation par courrier postal, téléphone ou télécopie ne sera par conséquent prise en compte.

2. Modalités de participation

- Le début des Jeux et le gain (ci-après « la Dotation ») seront annoncés à l'antenne par l'Animateur ainsi que dans une publication de la Société sur le compte Twitter officiel de l'Émission @LaGrandeDarka (Ci-après « le Compte Officiel »).

La clôture du Jeu sera annoncée par une publication de la Société sur le Compte Officiel de l'Émission et par une annonce à l'antenne de l'Animateur.

➤ **Déroulement du Jeu sur le plateau de l'Émission**

- Le Jeu se déroulera de la manière suivante :

En amont, des boîtes auront été disposées par la Société devant chacun des Chroniqueurs présents sur le plateau de l'Émission. La Société placera des photos dans chacune des boîtes, et les Chroniqueurs pourront voir la photo qui est la boîte placée devant eux préalablement à l'Émission.

Pour trouver le Loup Garou, le Participant doit interroger à tour de rôle chaque Chroniqueur qui dispose d'une boîte devant lui dans laquelle est placée une photo. Le Participant interroge chaque Chroniqueur une (1) fois au sujet de cette photo qu'il ne peut pas voir, pour tenter de trouver dans quelle boîte se trouve la photo du chanteur Garou (ci-après la « Boîte Gagnante »).

Les Chroniqueurs pourront mentir pour convaincre chacun leur tour le Participant **qu'ils ne sont pas** en possession de la Boîte Gagnante.

L'Animateur interroge également chaque Chroniqueur une (1) fois et ces derniers doivent essayer de le convaincre qu'ils ne sont pas en possession de la Boîte Gagnante.

Une fois que tous les Chroniqueurs ont été interrogés par le Participant et l'Animateur, le Participant choisit qui il élimine, il peut choisir d'éliminer un ou plusieurs Chroniqueurs.

Chaque fois qu'un Chroniqueur est éliminé il doit dévoiler le contenu de sa boîte.

Le but pour le Participant est d'éliminer chaque Chroniqueur qui n'est pas en possession de la Boîte Gagnante. Il faut que le Loup Garou soit le dernier à ne pas avoir été éliminé par le Participant.

Si le Participant parvient à éliminer tous les Chroniqueurs qui n'ont pas la Boîte Gagnante jusqu'à ce qu'il ne reste plus que le Loup Garou, il fait gagner la Dotation à tout le public (ci-après les « Gagnants ») ; et remporte lui-même la Dotation.

Si le Participant élimine le Loup Garou avant les autres Chroniqueurs, il perd le Jeu, et aucune Dotation n'est remise ni au public, ni au Participant.

➤ **Déroulement du Jeu sur Twitter lors de la diffusion de l'Émission**

Si le Participant perd le Jeu et élimine le Loup Garou avant les autres Chroniqueurs, il sera possible de participer au Jeu via le réseau TWITTER selon les modalités suivantes :

Il est précisé qu'en cas d'annulation de la diffusion de l'Émission, aucune participation au Jeu par le biais de TWITTER ne sera possible.

Pour participer au Jeu, les participants (ci-après « les Participants TWITTER ») doivent compléter les étapes suivantes :

- Être titulaire d'un compte TWITTER,
- Être majeur,
- Suivre le Compte Officiel de l'Émission en cliquant sur le bouton « Suivre »,
- À compter de la publication annonçant le Jeu et avant la clôture du Jeu, partager (retweeter) ladite publication.

Une seule participation par personne sera prise en considération ; les participations seront invalidées en cas de candidature multiple au Jeu.

- Un tirage au sort sera alors effectué parmi les Participants TWITTER par le biais du logiciel en ligne PICKAW, permettant de choisir au hasard dix (10) personnes parmi celles qui ont partagé (retweeté) la publication annonçant le Jeu.

Les personnes tirées au sort seront alors immédiatement contactées par la Société organisatrice par le biais d'un message direct [privé] afin de fournir leurs coordonnées complètes.

La première personne sur les dix (10) tirées au sort qui confirmera ses coordonnées complètes (ci-après le « Gagnant ») à la Société remportera la Dotation.

Les personnes tirées au sort qui n'auront pas répondu à la Société en premier et confirmé leurs coordonnées complètes perdront la Dotation.

Le Gagnant du Jeu sera annoncé par une nouvelle publication de la Société sur le Compte Officiel de l'Émission.

ARTICLE 2. DOTATION

La Dotation consiste en - **Un coffret Wonderbox « Escapade en bord de mer » d'une valeur de 99,00€ TTC**

Le coffret est utilisable en France et valable jusqu'au 30/09/2022. Les détails des prestations sont donnés pour chaque partenaire dans le livret du coffret. Le bénéficiaire pourra prolonger la date limite d'utilisation ou échanger son coffret, en suivant les modalités inscrites dans le coffret. Conditions générales de vente Wonderbox : <https://www.wonderbox.fr/m/cgv.html>

Un seul coffret offert par Gagnant.

- La Dotation sera remise en main propre contre une attestation de gain à la fin de l'enregistrement de l'émission « La Grande Darka ! », à chaque personne faisant partie du public de l'Émission si le Participant parvient à gagner le Jeu. Le Participant se verra également remettre la Dotation en main propre à l'issue de l'enregistrement s'il gagne le Jeu.

Si le Participant perd et que le Jeu se poursuit sur TWITTER selon les modalités décrites ci-avant, la Dotation sera alors adressée au Gagnant par voie postale.

La Dotation est valable jusqu'au 30/09/2022.

- La Dotation est personnelle. Elle 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. La Dotation n'est pas remboursable ni cessible, ni échangeable.

Le Gagnant devra autoriser la Société à annoncer et à publier son nom ainsi que sa ville de résidence, et à diffuser son image, sa voix et son compte TWITTER, dans le cadre de l'Émission et sur le Compte Officiel de l'Émission.

À défaut d'obtenir les coordonnées complètes du Gagnant, le silence de ce dernier ou l'inexactitude des renseignements fournis vaudront renonciation pure et simple de la Dotation, et la Dotation sera perdue.

La Société ne pourra être tenue responsable si les coordonnées ne correspondent pas à celles du Gagnant ou sont erronées, ou si le Gagnant est injoignable ou indisponible.

Dans ces différents cas, la Société ne sera pas tenue d'effectuer des recherches complémentaires afin de retrouver le Gagnant, lequel dans ce cas ne recevra pas sa Dotation et ne pourra prétendre à aucune contrepartie ou indemnité.

En cas de décès du Gagnant avant la remise de la Dotation, cette dernière sera perdue.

ARTICLE 3. RESPONSABILITE

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 et/ou perturbant le bon déroulement et/ou l'intégrité de 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 contient 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 aux Jeux 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 aux Jeux 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).

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

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

ARTICLE 4. DISPOSITIONS GENERALES

La Société se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger ou d'écourter les Jeux ainsi que de modifier tout ou partie des conditions d'accès et/ou des modalités de mise en œuvre des Jeux, 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 aux Jeux à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification.

ARTICLE 5. DONNEES PERSONNELLES

Les données personnelles concernant les Participants éventuellement recueillies dans le cadre des Jeux sont nécessaires à la prise en compte de leur participation. Elles ne seront pas utilisées dans un autre cadre que celui des Jeux 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 aux Jeux et l'attribution de la Dotation pour le Gagnant. Elles seront conservées pendant la durée des Jeux et pour le Gagnant pendant toute la période nécessaire à l'attribution de la Dotation.

ARTICLE 6. REMBOURSEMENT DES FRAIS

Tout Participant Twitter a la possibilité de se faire rembourser les frais de participation aux Jeux dans les conditions ci-après définies.

Le Participant ainsi que le public présent sur le plateau de l'Émission se sont déplacés pour assister à l'Émission, dans ces conditions les frais qu'ils ont engagés pour se rendre sur le plateau ne leurs seront pas remboursés.

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 (10) jours 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) :

STUDIO MABOUL

8 Rue François Villon
75015 Paris

Cette demande devra être envoyée par courrier postal uniquement au plus tard dans les quinze (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 Twitter ;
- Une photocopie de sa carte d'identité ;
- La date et l'heure de sa participation ;
- Une impression du compte TWITTER du Participant Twitter 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 aux Jeux 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 aux Jeux 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 nom et prénom figurent sur la facture jointe) ayant permis l'accès et la participation aux Jeux pourra demander le remboursement des frais de participation.

ARTICLE 7. DEPOT DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé à l'étude DARRICAU-PECASTAING, Huissiers de justice, située 4, Place Constantin Pecqueur - 75018 Paris. Le présent règlement est également mis à la disposition du public présent sur le plateau de l'Émission.

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 :

STUDIO MABOUL

8 Rue François Villon
75015 Paris

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 quinze (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 16 octobre 2019
SAS DARRICAU-PECASTAING

