

## *Règlement de Jeu « **TOUT LE MONDE JOUE 2010** »*

### **ARTICLE 1 : SOCIETES ORGANISATRICES ET PRESENTATION DU JEU**

La société Antenne Réunion - SA au capital de 1 676 939 euros – rue Emile Hugot 97 490 Ste Clotilde, organise, un jeu sans aucune obligation d'achat dans le cadre de l'émission Tout le Monde Joue intitulé : « *Jeu SMS Tout Le Monde Joue* » se déroulant du 18 janvier au 31 Décembre 2010.

### **ARTICLE 2 : ACCEPTATION DU REGLEMENT**

La participation au jeu implique de la part du participant l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du jeu. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au jeu, mais également de la dotation qu'il aura pu éventuellement gagner.

### **ARTICLE 3 : PARTICIPATION**

La participation à ce jeu est ouverte, à **toute personne physique majeure résidant sur le territoire de l'île de la Réunion**, à l'exclusion du personnel de (des) société(s) organisatrice(s) du Jeu, des sociétés ayant participé à sa promotion et/ou à sa réalisation ainsi qu'aux membres de leur famille (père, mère, sœur, frère, enfants, conjoint, concubin vivant à la même adresse).

### **ARTICLE 4 : PRINCIPE ET MODALITES DU JEU**

Pour participer à ce jeu, il suffit d'envoyer par SMS le mot clé 1, 2 ou 3 au 7080. Une question sera posée aux téléspectateurs chaque semaine avec un choix de réponse 1, 2 ou 3. Cette question sera répétée tous les jours pendant l'émission Tout le Monde Joue. Ils envoient leur réponse par SMS et un tirage au sort est effectué parmi les bonnes réponses pour désigner le gagnant de la semaine. Le jeu se déroule tous les jours du lundi au vendredi.

Les SMS seront facturés par l'opérateur de téléphonie mobile 0,50 euros + le coût d'un SMS.

La participation au Jeu est autorisée dans la limite de une (1) participation par Session de Jeu et par participant (mêmes coordonnées).

La participation à la Session du Jeu s'effectue par SMS. Une fois que la connexion est établie avec le service, le participant est invité à suivre les instructions qui lui sont communiquées.

Si le participant a correctement validé sa participation et/ou que sa (ses) réponse(s) a (ont) bien été prise(s) en compte, les informations relatives à sa participation seront intégrées dans une base qui sera utilisée lors du tirage au sort.

Toute participation sur papier libre, sous toute autre forme, par toute autre voie ou par tout autre moyen que celui proposé ne pourra être pris en compte.

Chaque participation à la session de jeu correspond à un enregistrement (horodatage) sur les systèmes informatiques de la société organisatrice ou de ses prestataires.

De convention expresse avec les participants, il est entendu que les informations contenues dans les systèmes et fichiers informatiques de la (des) société(s) Organisatrice(s) ou de ses prestataires techniques ont seules force probante quant aux éléments de connexion, quant à la participation et quant à la détermination des gagnants.

## **ARTICLE 5 :RESULTATS-GAGNANTS**

1 gagnant par semaine sera désigné et recevra un appel de Antenne Réunion Interactive. Le montant de ses gains lui sera envoyé par voie postale sous forme de chèque ou remise en main propre si le gagnant se rend directement au siège de Antenne Réunion. Le tirage au sort est informatisé.

Il ne sera adressé aucun message aux perdants, leur indiquant qu'ils n'ont pas été tirés au sort

Déroulement du jeu Tout le monde Joue :

\* 1ère Phase : 4 questions (QCM de 3 réponses) à 100 euros au départ. Un chronomètre s'écoule le temps de la réflexion, faisant baisser le gain de la question au fur et à mesure que le temps passe : 100 euros... 75 euros... 50 euros... 25 euros

\* 2ème Phase : 3 questions (QCM de 4 réponses) où le candidat pari en choisissant sa mise à l'énoncé de la question. Les mises cette fois seront de plus en plus grosses au fur et à mesure des questions : 1er Question : 50, 100 ou 150 euros / 2ème Question : 100, 150 ou 200 euros / 3ème Question : 200, 250 ou 300 euros !

Lors de cette 2<sup>ème</sup> phase de jeu le candidat a droit à un joker : l'invité de la semaine afin que ce dernier puisse l'aider à répondre à la une seule question du jeu entre les 3 questions de la 2eme phase.

S'il gagne sa mise s'ajoute, s'il perd on lui retire autant.

A l'issue de ces 2 manches, le candidat a pu récolter au maximum 1000 euros...

\* 3ème Phase : Une dernière question (QCM de 4 réponses) où tout va se jouer, comme un « quitte ou double » imposé.

On propose au candidat de choisir entre 10 cases dans une pyramide derrière laquelle se cachent des mises allant de 100 à 1000 euros. Le candidat choisit sa case avant de jouer, mais nous ne découvrons ce qui se cache derrière qu'à la fin !!!

Lors de cette 3<sup>ème</sup> phase de jeu le candidat a droit à un joker : le coup de fil à un ami afin que ce dernier puisse l'aider à répondre à la dernière question du jeu.

S'il répond juste à la question, la somme cachée est ajoutée à ces gains, s'il répond faux, la somme lui est retirée.

Le gagnant de la semaine est celui ayant remporté la plus grosse cagnotte lors des 5 émissions du lundi au vendredi.

Dans le cas où la (les) société(s) organisatrice(s) ne parviendrait(en)t pas à prendre contact avec le participant tiré au sort dans un délai raisonnable laissé à la seule discrétion de la (les) société(s) organisatrice(s) et notamment lié aux impératifs d'organisation du jeu, ou s'il

advenait que, contacté par la (les) société(s) organisatrice(s), un participant déclare refuser la dotation, le bénéfice de la dotation sera alors définitivement perdu ; le participant désigné par le tirage informatisé ne pourra justifier d'aucun préjudice et renonce en conséquence expressément à toute réclamation au titre de ce qui précède. La (les) société(s) organisatrice(s) se réserve (nt) alors la possibilité de contacter un ou d'autres participants tirés au sort dans les mêmes conditions que celles décrites ci-dessus, si celui (eux)-ci remplit l'ensemble des conditions permettant de le déclarer comme gagnant.

Toute indication d'identité ou d'adresse fautive entraîne automatiquement la disqualification du participant.

Du seul fait de l'acceptation de son (ses) prix, le gagnant autorise l'incrustation à l'écran de son nom, prénom, ville de résidence, photo. Le gagnant autorise également l'utilisation de son image-en ce y compris sous la forme de captation sonore ou vidéo-dans toutes manifestations publi-promotionnelles, notamment sur Antenne Réunion, sur les services de communication électronique de la Société Organisatrice et sur tout service ou support affilié sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que le prix gagné. En cas de refus, le gagnant renonce expressément au bénéfice de la dotation.

#### **ARTICLE 6 : DOTATIONS**

Le gagnant SMS de la semaine repartira avec la moitié de la somme des gains du meilleur joueur plateau de la semaine. Cette somme sera comprise entre 1000 euros et 0 euros.

Le gagnant sera averti par téléphone par Antenne Réunion Interactive. Seul les gagnants seront avertis.

« Antenne Réunion » ne saurait être tenue pour responsable si par suite d'un cas de force majeure ou de toute autre cause indépendante de leur volonté, le gagnant ne pouvait obtenir leur lot.

Le lot doit être accepté tel que dans le règlement, il ne sera ni repris, ni échangé contre leur valeur en espèces. Les sociétés organisatrices se réservent le droit de remplacer les lots par d'autres lots de même valeur et de caractéristiques proches en cas de force majeure, sans que cela ouvre droit à un éventuel remboursement, dédommagement ou avoir.

Une seule dotation pourra être attribuée à un participant (mêmes coordonnées) pendant toute la durée du jeu, et ce y compris ces éventuelles périodes de renouvellement.

#### **ARTICLE 7 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

Les participants pourront obtenir le remboursement des frais occasionnés par leur participation effective au Jeu ainsi que les frais d'affranchissement afférents aux demandes de remboursement, sous réserve des conditions citées dans le présent règlement.

Le montant du remboursement sera effectué sur la base forfaitaire de 2\*0.50€ TTC (cinquante centimes d'Euro Toutes Taxes Comprises) + prix d'un SMS (coût du SMS facturé par l'opérateur).

Toute demande de remboursement devra être effectuée par écrit au plus tard 30 (trente) jours à compter de la date de réception par le participant de sa facture détaillée, cachet de la poste faisant foi.

Le remboursement du SMS pourra être effectué sur simple demande écrite et ce, dans la limite de une participation par participant (même nom/ même numéro de téléphone) et par Session de Jeu. Toute demande de remboursement ne contenant pas les informations ci-dessous ne pourra être traitée :

- les coordonnées complètes du participant (nom, prénom, adresse postale complète) ;
  - le numéro de téléphone à partir duquel le(s) SMS a (ont) été transmis pour participer à la Session de Jeu
  - le nom du jeu «Tout Le Monde Joue» ;
  - le numéro SMS concerné (7080) ;
  - l'heure et la date d'envoi du SMS ;
  - un relevé d'identité bancaire original au nom du titulaire de la ligne par laquelle le SMS pour participer au jeu a été transmis ;
  - une copie de la première page du contrat d'abonnement du titulaire de la ligne par laquelle l'appel a été effectué pour participer au Jeu (\*). Cette pièce est facultative si le nom et les coordonnées du titulaire de la ligne apparaissent sur la facture détaillée.
- (\*) si le(s) appel(s) a (ont) été effectué(s) depuis un téléphone mobile équipé d'une carte prépayée ou d'une télé recharge, ces pièces seront remplacées par une copie recto verso de la carte prépayée ou de la télé recharge utilisée pour la participation.
- une copie de la facture téléphonique mentionnant le ou les appels au numéro SMS (7080) Si celle-ci n'est pas délivrée gratuitement par l'opérateur, le coût de la facture détaillée jointe à la demande de remboursement pourra également être remboursé sur demande, sur simple présentation d'un justificatif tarifaire de l'opérateur ou de la mention claire et apparente du coût de ladite facture sur la facture détaillée.

Si l'une de ces conditions n'était pas remplie, le SMS ne pourrait pas être remboursé.

Toute demande de remboursement devra être effectuée par écrit et par voie postale exclusivement à l'adresse postale suivante :

**Antenne Réunion Interactive**  
**Remboursement jeu «Tout Le Monde Joue»**  
**BP 80001**  
**97801 SAINT DENIS Cedex 9**

Les frais engagés par le joueur pour formuler cette demande écrite seront remboursés sur simple demande et présentation d'un justificatif.

La demande de remboursement est traitée en moyenne sous trois (3) mois par virement bancaire, sous réserve de la réception de l'ensemble des informations demandées aux fins de traitement.

### **ARTICLE 8 : DEPOT ET ACCES AU REGLEMENT DE JEU**

Le simple fait de participer au Jeu implique l'acceptation sans restriction du présent règlement et des résultats.

Le présent règlement est déposé à l'étude de :

**Maître Evelyne Mieuset**

**Huissier de justice**  
**7 rue Jules Valles**  
**97 420 Le Port**

Une copie écrite du présent règlement peut être adressée, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande ; cette demande doit être effectuée- par courrier uniquement- à l'adresse de l'huissier indiquée ci-dessus.

Le timbre de demande de règlement sera remboursé au tarif lent en vigueur (base 20g) pendant la période du jeu sur simple demande écrite jointe.

**ARTICLE 9 : RESPONSABILITES ET RESERVES**

La participation au Jeu implique la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière par le participant, des caractéristiques et des limites des réseaux et des services de communications électroniques notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger, transmettre ou transférer des informations, les risques d'interruption ou de dysfonctionnement des réseaux ou des systèmes, les risques liés à la connexion, les problèmes liés à l'encombrement des réseaux ou des systèmes informatiques, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur les réseaux et dont la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable.

La (Les) Société(s) Organisatrice(s) ne garanti(ssen)t pas que le Jeu fonctionne sans interruption, défaillance, ou sans dysfonctionnement, ni l'absence d'erreurs informatiques ou autres, ni que les défauts constatés seront corrigés, ce que le participant reconnaît expressément.

La (Les) Société(s) Organisatrice(s) ne pourra(ont) également être tenue(s) responsable(s) notamment en cas d'erreurs, omissions, imperfections, interruptions, effacements, pertes d'informations ou de données, délais de transmission, défaillances du Jeu, ou si le participant ne parvient pas à accéder ou à participer au Jeu, à transmettre sa réponse, à recevoir des informations, s'il reçoit des informations erronées ou tardivement, ou si les données relatives au(x) participant(s) ne parvenaient pas à la Société Organisatrice ou à ses prestataires ou lui arriveraient illisibles, impossibles à traiter, tardivement, ou en cas de dysfonctionnement, de difficultés techniques ou autres affectant le bon fonctionnement du Jeu, et liés notamment mais non limitativement à l'encombrement du réseau ; une erreur humaine ; aux systèmes informatiques, à l'environnement logique ou matériel du Jeu ; aux réseaux de communications électroniques ; à un cas de force majeure ou à un cas fortuit ; ...

La (Les) Société(s) Organisatrice(s) ne saurai(en)t de la même manière être tenue(s) responsable(s) de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux participants, à leurs matériels et équipements et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale ainsi que d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation au Jeu, les participants étant invités à prendre toutes les précautions nécessaires concernant leurs matériels et leurs données. En cas de contradiction entre les dispositions du présent règlement (annexes y comprises) et tout message et/ou toute information quelconque relative au Jeu, les dispositions du présent règlement prévaudront.

Le participant ne pourra en conséquence prétendre à aucun dédommagement, réparation ou indemnité de quelle que nature que ce soit et il ne sera en conséquence fait droit à aucune réclamation au titre de ce qui précède, ce que le participant reconnaît expressément.

#### **ARTICLE 10 : DECISIONS DES ORGANISATEURS**

En cas de force majeure, la Société «Antenne Réunion » se réserve le droit d'arrêter de proroger ou d'annuler le présent jeu, si les circonstances l'exigeaient, sans en être tenue pour responsables et ceci sans avoir à indemniser un quelconque dommage moral ou financier des participants.

#### **ARTICLE 11 : DONNEES ET INFORMATIONS – LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES**

Conformément a la Loi Informatique et Liberté du 06 janvier 1978 (Art.27), les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations nominatives les concernant, qu'ils peuvent exercer sur simple demande à l'adresse suivante :

**Antenne Réunion Interactive  
BP 80001  
97801 SAINT DENIS Cedex 9**

#### **ARTICLE 12 : DROIT APPLICABLE**

Tous cas non prévus par le présent règlement, toutes contestations relatives à son application ou à son interprétation seront tranchées souverainement et en dernier ressort par les sociétés organisatrices. A l'exception des cas de fraude des participants, toute contestation qui surviendrait à l'occasion de l'exécution de présent règlement se résoudra prioritairement de manière amiable entre la société organisatrice et le participant.