

Jeu "Racontez vos anecdotes"

Article 1 : Organisateur du Jeu

Orange, société anonyme au capital de 10 640 226 396 euros, immatriculée au RCS de Nanterre, sous le numéro 380 129 866, dont le siège social est situé 111, quai du Président Roosevelt – 92130 Issy-les-Moulineaux domiciliée pour le présent Direction de la Communication France, 1 Avenue Nelson Mandela, 94110 Arcueil (ci-après dénommée la « **Société Organisatrice** ») organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Concours d'anecdotes » (ci-après le « **Jeu** »)

Article 2 : Durée du Jeu

Sur la Communauté Sosh le Jeu se déroulera du **jeudi 26 mars 2026 à 14h** au **vendredi 10 avril à 10h** (date et heure de la connexion française métropolitaine faisant foi).

Article 3 : Conditions de participation

3.1. La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (ci-après le « **Règlement** »), ainsi que des lois, règlements et autres textes en vigueur en France. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le Règlement entraînera la nullité de la participation en cause.

3.2. La participation au Jeu est réservée à toute personne physique réunissant à la date de début du Jeu les conditions cumulatives suivantes (ci-après le « **Participant** ») :

- concernant l'âge du Participant :
 - o être majeure, ou
 - o être âgé de 13 ans minimum et avoir préalablement recueilli l'autorisation d'y participer auprès du (ou des) titulaire(s) de l'autorité parentale vis-à-vis de lui et que ledit (ou lesdits) titulaire(s) de l'autorité parentale ait (aient) de ce fait accepté d'être garant(s) du respect par ce Participant du Règlement. En conséquence, toute participation d'une personne physique mineure au Jeu fera présumer que ce participant a bien obtenu l'autorisation susvisée. ;
- résider en France métropolitaine (hors DROM-COM) ;
- disposer d'un accès Internet (mobile) ;
- être titulaire d'un compte sur la communauté Sosh
- être client Sosh Mobile et/ou La Boite Internet Sosh

3.3. Sont exclues de toute participation au Jeu les personnes ayant participé, directement ou indirectement et à quel titre que ce soit, à l'élaboration du Jeu, notamment les personnes travaillant pour la Société Organisatrice, de même que les membres de leur famille (même nom et même adresse postale).

3.4. Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

Article 4 : Modalités de participation au Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement sur le site internet de la Communauté Sosh : <https://communaute.sosh.fr/>

Pour participer au jeu, le (la) Participant(e) :

Se connecte sur son compte Communauté Sosh et se rend sur la publication du jeu “ **Concours d’anecdote**” (ci-après dénommé le « **Post** ») ; puis apporte sa participation en commentaire dans les commentaires attribués au post.

Le participant donne sa réponse en commentaire du Post pendant la période définie du Jeu et en aimant (« likant ») la publication.

A l’issue du jeu, la personne ayant posté le commentaire qui obtiendra le plus de « j’aime » (« likes ») le 10 avril à 10h sera déclaré vainqueur.

Sera notamment refusée de plein droit, mais sans que cette liste ne soit limitative, toute participation comportant un commentaire ajouté par le Participant.

- à caractère vulgaire, pornographique, raciste, pédophile ou portant atteinte aux mineurs ;
- à caractère diffamatoire, injurieux, calomnieux à l’égard de tiers, personnes physiques ou morales ;
- à caractère politique et/ou jugée sensible par la Société Organisatrice ;
- portant atteinte à la vie privée, aux droits à l’image des tiers et/ou en contradiction avec les lois en vigueur ;
- contraire aux bonnes mœurs et/ou à l’ordre public ;
- reproduisant un élément soumis à des droits de propriété intellectuelle ou industrielle, tel que mais sans que cette liste ne soit exhaustive, une œuvre originale, une marque, un modèle déposé, un brevet etc.

De même, le Participant s’engage à respecter les règles en vigueur en matière de propriété intellectuelle, et ainsi à ne pas reproduire, représenter, diffuser, modifier à quelque titre que ce soit, de contenus (signes, écrits, images, ou messages de toute nature) pour lesquels il n’aurait pas obtenu d’autorisation expresse des ayant droits lors de sa participation.

Article 5 : Modalités de désignation et d’information de chaque Gagnant

A l’issue de la période de jeu, le commentaire qui aura obtenu le plus de j’aime, en respectant l’ensemble des conditions citées dans ce règlement, sera le gagnant du jeu.

Le gagnant sera contacté au plus tard le 14/04/2026 à 17h, parmi les Participants ayant respecté les stipulations de l’article ci-dessus (ci-après désigné le(la) « Gagnant(e) »).

La Société Organisatrice informera le/la Gagnant(e) de son gain par message privé. Le gagnant sera invité à poursuivre la conversation par courriel pour les modalités pratiques de remise du lot par voie postale. Le/La Gagnant(e) devra confirmer par e-mail à l’adresse qui lui sera donnée, dans un délai de 7 jours ouvré suivant la notification de son gain, qu’il accepte son lot et informer la Société Organisatrice de ses coordonnées postales (Nom, Prénom, adresse postale, numéro de téléphone et adresse e-mail) afin que le lot lui soit expédié.

A défaut de réponse reçue par la Société Organisatrice de la part de Gagnant dans les conditions et le délai susvisés ou en cas de renonciation expresse d’un Gagnant à son lot dans ledit délai, le lot sera considéré comme perdu pour le Gagnant. Il pourra alors être attribué à un autre participant dont le commentaire a obtenu en 2^e place le plus de « j’aime ».

A toutes fins utiles, il est précisé que les Participants qui n’auront pas été sélectionnés n’en seront pas informés.

Article 6 : Descriptif des lots

Le Jeu est doté du lot suivant :

- un smartphone Honor Pro neuf d'une valeur unitaire de 1299 euros TTC.

Article 7 : Modalités de remise et d'utilisation de chaque lot

7.1. Modalité de remise du lot

Le lot sera envoyé par voie postale à l'adresse postale fournie par le Gagnant, dans un délai maximal de **30 à 90** jours ouvrés à compter de la confirmation de l'acceptation de son lot et de la communication de l'adresse postale du gagnant.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable de toute avarie, vol et perte intervenus lors de la livraison.

7.2. Précisions concernant les conditions d'utilisation du lot

7.2.1. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident et/ou accident qui pourrait intervenir pendant et/ou empêcher la jouissance de chaque lot attribué et/ou du fait de son utilisation impropre par le Gagnant et qu'elle ne fournira aucune prestation ni garanties liées à l'utilisation dudit lot.

7.2.2. Chaque lot attribué ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part de chaque gagnant. Chaque lot attribué est strictement personnel, de telle sorte qu'il ne peut être ni cédé ni vendu à un tiers quel qu'il soit ; il ne pourra faire l'objet, de la part de la Société Organisatrice, d'aucun remboursement en espèces ni d'aucun échange ni d'aucune remise de sa contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire, ni de facture.

Article 8 : Publicité et promotion des Gagnants

La société Organisatrice n'utilisera pas leur prénom, leur nom, leur image ainsi que, le cas échéant, de leur ville de résidence, dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles relatives au Jeu, en France métropolitaine.

Article 9 : Consultation du Règlement

Le Règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé en ligne à partir de

<https://communaute.sosh.fr/t5/News/JEU-Sosh-vous-fait-gagner-un-t%C3%A9l%C3%A9phone/ba-p/2778202>

Article 10 : Modification du Jeu

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité le Jeu si les circonstances l'y obligent et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait. Aucun dédommagement ne pourrait être demandé dans ce cadre.

Dans ces hypothèses, la Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour en informer les Participants par tout moyen de son choix.

Article 11 : Données personnelles

Les informations concernant les Participants sont traitées par la Société Organisatrice dans le cadre de leur participation au Jeu. La seule finalité est la gestion de la participation au Jeu et la remise des lots.

Toutes les informations collectées dans le cadre du formulaire du Jeu sont nécessaires pour permettre à la Société Organisatrice d'informer les Gagnants en cas de gain. La Société Organisatrice traite les catégories de données suivantes :

- Données d'identification : nom, prénom ;
- Données de contact : adresse postale, adresse e-mail, numéro de téléphone ;
- Données de connexion, d'usage des services et d'interaction : Réponses au Jeu.

Les destinataires des données personnelles recueillies sont les équipes de la Société Organisatrice.

Les données traitées dans le cadre de la participation au Jeu seront conservées par la Société Organisatrice pendant 2 mois maximum, puis seront définitivement supprimées.

Chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données le concernant en écrivant à sosh.moderateur@orange.com (indiquez vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone et joindre un justificatif d'identité). Chaque Participant dispose également d'un droit d'opposition ou de limitation à l'encontre des traitements réalisés.

Le Participant peut contacter le délégué à la protection des données personnelles de la Société Organisatrice en écrivant à cette même adresse. Une réponse lui sera adressée dans un délai d'un mois à compter de la réception de la demande. Si les échanges avec la Société Organisatrice n'ont pas été satisfaisants, le Participant aura la possibilité d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), autorité de contrôle en charge du respect des obligations en matière de données à caractère personnel en France.

Le Participant peut également formuler des directives spécifiques relatives à la conservation, à l'effacement ou à la communication de ses données après son décès.

Article 12 : Responsabilité

12.1. La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

12.2. Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. A cet égard, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation, par tout Participant, 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 en général, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par d'éventuels virus sur le réseau Internet.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable notamment de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau.

En particulier, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. 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 son compte membre de la Communauté Sosh et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

12.3. La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination du Gagnant. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les lots à des fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

12.4. La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu sur la Communauté Sosh, sans pour autant être tenue à aucune obligation d’y parvenir. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques ou des raisons de mise à jour ou de maintenance, interrompre le Jeu. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

Article 13 : Convention de Preuve

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d’un Participant. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d’information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations d’un traitement informatique relatif au Jeu.

Ainsi, sauf en cas d’erreur manifeste, la Société 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 informatique ou électronique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d’information.

Les Participants s’engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s’ils sont produits comme moyens de preuve par la Société 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.

Article 14 : Propriété intellectuelle

Toutes les créations, dénominations ou marques citées au Règlement de même que sur tout support de communication relatif au Jeu, demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

Article 15 : Réclamations

En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à la Société Organisatrice dans un délai de 2 (deux) mois après la clôture du Jeu (cachet de la poste faisant foi).

Les demandes devront être formulées par écrit à la Société Organisatrice à l’Adresse du Jeu.

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique.

Article 16 : Loi applicable et juridictions compétentes

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Tout litige né à l’occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l’amiable sera soumis aux tribunaux compétents.