

Contenu

1. Société organisatrice	2
2. Objet du jeu Duo Quizz.....	2
3. Participants.....	2
4. Modalités de participation	2
4.1. Acceptation du règlement.....	2
4.2. Connexion à un numéro surtaxé	3
4.3. Dotation.....	3
4.4. Participation	3
5. Modalités de jeu et d’attribution des lots aux gagnants.....	4
5.1. Premier duel	4
5.2. Deuxième duel.....	4
5.3. La finale	5
5.3.1. Participation	5
5.3.2. Attribution des lots gagnants	5
6. Responsabilité	6
6.1. Cas de force majeure et contraintes techniques	6
6.2. Exonération de responsabilité.....	6
7. Données à caractère personnel.....	7
8. Participation anormale ou frauduleuse.....	7
9. Communication	8
10. Convention de preuve	8
11. Loi Applicable	8

1. Société organisatrice

1. EVEN MEDIA INTERACTIVE, société par actions simplifiée au capital social de 200 000.00 euros, immatriculée au

Registre du Commerce et des Sociétés de Marseille sous le numéro 424 818 615 00025, dont le siège social est situé 12 Boulevard d'Athènes 13001 Marseille, organise un jeu intitulé « Duo Quizz ».

2. Le jeu Duo Quizz est accessible à compter du 01/11/2014 et l'est pour une durée indéterminée.

3. Le jeu Duo Quizz peut être interrompu à tout moment, sans préavis, et sur décision unilatérale de la société EVEN MEDIA INTERACTIVE.

2. Objet du jeu Duo Quizz

4. Le jeu Duo Quizz fait appel à l'intelligence, à la sagacité et aux connaissances des participants.

5. Aucun autre élément que la qualité des réponses données par les participants n'intervient dans l'attribution des lots.

3. Participants

6. Le jeu Duo Quizz est ouvert à toute personne physique majeure à la date de la participation, résidant en France, à l'exclusion des membres du personnel de l'organisateur, de toutes sociétés ou administrations ayant participé à l'organisation du jeu Duo Quizz ainsi que les membres de leurs familles (ascendants et descendants).

7. Le jeu Duo Quizz est réservé à des participants titulaires d'un téléphone mobile et d'un abonnement de téléphonie mobile souscrit auprès d'un opérateur de téléphonie mobile français.

4. Modalités de participation

4.1. Acceptation du règlement

8. Le jeu Duo Quizz est soumis au présent règlement.

9. En cas de doute quant aux règles du jeu Duo Quizz, leur interprétation est effectuée exclusivement par EVEN MEDIA INTERACTIVE et sa décision est sans appel.

10. Le règlement du jeu DUO QUIZZ est déposé en l'étude de la SCP CHARBIT RUTH ADJOUTE LAURENT, huissiers de justice associés, située au 63 rue Paradis - BP 233 - 13178 MARSEILLE CEDEX 2.

11. La version du règlement déposée chez l'huissier fait foi.

12. Le présent règlement peut être obtenu gratuitement sur simple demande par courrier à l'adresse suivante Duo Quizz EVEN MEDIA INTERACTIVE, 12 boulevard d'Athènes, 13001, Marseille. Les timbres liés à la demande écrite d'une copie du règlement seront remboursés au tarif lent sur simple demande.

4.2. Connexion à un numéro surtaxé

13. La participation au jeu Duo Quizz implique la connexion du participant, depuis son téléphone mobile, à un numéro de téléphone surtaxé de type 08 99.

14. Cette connexion, à la date d'établissement du présent règlement et sous réserve d'éventuelles modifications tarifaires imposées par la réglementation, est facturée au prix de 1,35 euros par appel, puis de 0,35 euros par minute, à la charge du participant.

15. Ce prix reste à la charge du participant.

4.3. Dotation

16. Le jeu Duo Quizz est doté des lots suivants :

Description du lot	Valeur TTC	Nombre de lot
2000 euros Cash	2000	3
Invitation restaurant	10	3500
Soirée cinéma	2	187

17. Les lots ne pourront être ni repris, ni échangés, ni faire l'objet du versement de leur contre-valeur en espèces. Toute contestation du lot pour quelques raisons que ce soit, équivaldra à un refus définitif de ce dernier.

18. EVEN MEDIA INTERACTIVE se réserve le droit de substituer, à tout moment, à l'un des lots proposés, un lot de nature et de valeur équivalente.

4.4. Participation

19. Le participant est informé du lot qui lui est attribué, et peut confirmer son intention de jouer pour tenter le gagner.

20. Après confirmation, le déroulement du jeu, le nombre de questions posées et la présence d'adversaire sont indiqués au participant

21. Chaque participant identifié par son numéro de téléphone mobile peut participer 3 fois par jour.

22. EVEN MEDIA INTERACTIVE se réserve le droit de mettre en place un filtre anti-fraude disqualifiant et empêchant toute connexion depuis un téléphone portable dont EVEN MEDIA INTERACTIVE suspecte qu'il est utilisé à des fins de fraude.

5. Modalités de jeu et d'attribution des lots aux gagnants

23. Pour pouvoir participer à la finale, le participant doit gagner au minimum un duel sur deux.

5.1. Premier duel

24. Une fois que le participant a répondu au nombre de questions prévues, il est informé du résultat et de la suite du jeu, à savoir :

- « *0 bonne réponse* » : le participant est informé qu'il n'a répondu à aucune question correctement et qu'il pourra tenter de gagner ledit lot en participant ultérieurement au jeu.
- « *L'adversaire gagne* » : le participant est informé du nombre de bonne réponse qu'il a donné. Il lui est également dit que son adversaire a eu un meilleur score et que donc, il pourra tenter de gagner ledit lot en participant ultérieurement au jeu.
- -« *Exæquo* » : le participant est informé qu'il doit gagner **impérativement** le deuxième duel pour accéder à la finale et tenter de gagner ledit lot.
- « *Le participant gagne* » : le participant est informé de sa victoire et de sa participation au deuxième duel.

5.2. Deuxième duel

25. Une fois que le participant a répondu au nombre de questions prévues, il est informé du résultat et de la suite du jeu, à savoir :

- « *0 bonne réponse* » : le participant est informé qu'il n'a répondu à aucune question correctement et qu'il pourra tenter de gagner ledit lot en participant ultérieurement au jeu.
- « *L'adversaire gagne* » : le participant est informé du nombre de bonne réponse qu'il a donné. Il lui est également dit que son adversaire a eu un meilleur score et que de ce fait, il pourra tenter de gagner ledit lot en participant ultérieurement au jeu.
- « *Exæquo* » : le participant est informé du résultat et que grâce à sa victoire lors du précédent duel, il accède à la finale.
Dans le cas où, le participant ferait deux exæquo, il est informé du résultat et que, de ce fait, il pourra tenter de gagner ledit lot en participant ultérieurement au jeu.
- « *Le participant gagne* » : le participant est informé de sa victoire et de sa participation à la finale.

5.3. La finale

5.3.1. Participation

26. Le participant est informé du lot qui lui est attribué, le nombre de bonnes réponses nécessaires pour le gagner, et du nombre de questions qui lui seront posées.

27. Une fois informé, le participant peut confirmer son intention de participer à la finale de Duo Quizz pour tenter de gagner le lot concerné. Après confirmation, le participant est alors à nouveau informé du nombre de questions qui lui seront posées afin de pouvoir valider sa participation.

5.3.2. Attribution des lots gagnants

28. Une fois que le participant a répondu au nombre de questions prévues, il est informé du nombre de bonnes réponses qu'il a donné.

29. Si ce nombre est égal au nombre de bonnes réponses qu'il devait donner pour gagner le lot, le participant est informé qu'il a gagné ledit lot.

30. Si ce nombre est inférieur au nombre de bonnes réponses qu'il devait donner pour gagner le lot, le participant est informé qu'il n'a pas gagné le dit lot.

31. Si le nombre de bonnes réponses est égal à 1, le participant est informé qu'il a gagné une soirée cinéma en tant que récompense de sa participation.

32. Si le nombre de bonnes réponses est égal à 2, le participant est informé qu'il a gagné une invitation au restaurant en tant que récompense de sa participation.

33. Afin de permettre l'attribution du lot, le gagnant est invité à transmettre à EVEN MEDIA INTERACTIVE différentes données à caractère personnel.

34. La communication de ces données à caractère personnel par le gagnant est une condition nécessaire pour la validation de sa participation et l'attribution du lot correspondant.

35. Le gagnant a trente jours pour demander l'envoi de son lot à EVEN MEDIA INTERACTIVE.

36. Afin de demander l'envoi du lot, le gagnant doit adresser à EVEN MEDIA INTERACTIVE un courrier sur papier libre dans lequel il indique ses noms, prénom, adresse, son numéro de téléphone mobile et la date de la participation.

37. A ce courrier doit être jointe une copie de la pièce d'identité du gagnant et une copie de la facture téléphonique faisant apparaître l'appel par lequel le gagnant a participé au jeu Duo Quizz.

38. Les nom et prénom figurant sur la facture téléphonique doivent correspondre aux nom et prénom figurant sur la copie de la pièce d'identité du gagnant. Il en est de même du code postal saisi lors de la participation qui doit être identique à celui indiqué sur la facture. Le défaut de correspondance entre ces pièces est de nature à invalider la participation.

39. Si le lot consiste en une somme d'argent, EVEN MEDIA INTERACTIVE peut demander au gagnant de lui faire parvenir un relevé d'identité bancaire.

40. L'ensemble doit être adressé sous enveloppe suffisamment affranchie à l'adresse suivante : Duo Quizz EVEN MEDIA INTERACTIVE, 12 boulevard d'Athènes, 13001, Marseille.

41. A réception de l'ensemble des pièces requises, EVEN MEDIA INTERACTIVE dispose de trente jours pour faire parvenir le lot au gagnant.

NB : La finale, le premier et le deuxième duel se déroulent lors du même appel.

6. Responsabilité

6.1. Cas de force majeure et contraintes techniques

42. EVEN MEDIA INTERACTIVE ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent jeu Duo Quizz ou à en modifier les conditions ou la dotation et ce sans qu'aucune justification ne soit donnée aux participants.

43. La participation au jeu Duo Quizz via des moyens de communications électroniques implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies utilisées, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

44. Il est précisé qu'EVEN MEDIA INTERACTIVE ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption ou d'un dysfonctionnement quel qu'il soit de son service.

6.2. Exonération de responsabilité

45. EVEN MEDIA INTERACTIVE ne saurait voir sa responsabilité engagée du fait d'une erreur d'acheminement du lot par La Poste, de la perte de celui-ci lors de son expédition ou de l'impossibilité de contacter le gagnant.

46. EVEN MEDIA INTERACTIVE décline toute responsabilité quant à la qualité et à l'état des lots à la livraison.

47. Il est rappelé qu'EVEN MEDIA INTERACTIVE ne peut pas procéder à la vérification de l'âge des participants lors de leur inscription au jeu Duo Quizz, de sorte que tout mineur reste sous l'entière responsabilité de ses représentants légaux, qui déchargent EVEN MEDIA INTERACTIVE de toute responsabilité concernant la participation d'un mineur au jeu Duo Quizz ou au titre du lot qu'il aura gagné le cas échéant.

7. Données à caractère personnel

48. EVEN MEDIA INTERACTIVE met en œuvre un traitement de données à caractère personnel concernant les participants à des fins d'organisation, de suivi de l'opération et de communication.

49. Les informations et données collectées sont destinées à EVEN MEDIA INTERACTIVE à des fins d'animation, d'organisation et de gestion du jeu Duo Quizz.

50. Elles sont nécessaires à la participation et à la gestion du jeu Duo Quizz et à l'attribution des lots.

51. Le participant est informé que tout ou partie de ses données à caractère personnel peut être communiqué par EVEN MEDIA INTERACTIVE à ses partenaires contractuels aux fins de gestion, d'attribution et de livraison des lots.

52. A défaut pour le participant de donner à EVEN MEDIA INTERACTIVE les informations demandées, sa participation ne pourra être prise en compte et, le cas échéant, le lot qu'il aurait pu remporter ne pourra pas lui être adressé.

53. Le participant s'engage à ne donner à EVEN MEDIA INTERACTIVE aucune donnée erronée ou de fantaisie.

54. Toute personne concernée par le traitement de ces données dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'interrogation ainsi que d'un droit d'opposition pour motif légitime et à la prospection notamment commerciale.

55. Ces droits s'exercent par courrier postal à l'adresse suivante : Duo Quizz EVEN MEDIA INTERACTIVE, 12 boulevard d'Athènes, 13001, Marseille.

56. Ce courrier doit contenir une copie d'un titre d'identité signé.

8. Participation anormale ou frauduleuse

57. Toute fraude ou non-respect des dispositions du présent règlement par un participant entraînera son exclusion du jeu Duo Quizz et la non-attribution du lot qu'il aurait pu éventuellement gagner, etc., sans que la responsabilité de EVEN MEDIA INTERACTIVE puisse être recherchée à ce titre.

58. Le gagnant autorise toutes vérifications concernant son identité. Toute information erronée relativement à l'identité, la qualité ou l'adresse entraîne la nullité de la participation.

59. EVEN MEDIA INTERACTIVE se réserve le droit d'annuler tout lot remporté par un gagnant, si celui-ci a joué de façon anormale, par exemple en utilisant des scripts, des programmes informatiques, ou en profitant de failles détectées dans le programme du jeu Duo Quizz, sans que cette liste de

comportements anormaux ou frauduleux ne soit limitative et sans préjudice des recours que pourra engager EVEN MEDIA INTERACTIVE sur le plan civil ou pénal contre le participant concerné.

9. Communication

60. La participation au jeu Duo Quizz implique du participant l'autorisation de diffusion, d'utilisation, de reproduction, de ses nom, prénom, adresse postale et de son image à des fins de communications sur tous supports, y compris sur internet, et dans le monde entier.

61. Cette communication ne donnera lieu à aucune contrepartie financière.

62. La présente autorisation est donnée pour une durée de deux ans à compter du succès du participant au présent jeu Duo Quizz.

10. Convention de preuve

63. Les informations stockées par les services télématiques de EVEN MEDIA INTERACTIVE et nécessaires à l'organisation du jeu Duo Quizz auront force probante dans toute contestation avec un participant relativement au jeu Duo Quizz.

11. Loi Applicable

64. Le présent règlement est soumis à la loi française