

# **REGLEMENT DU JEU MYSOSH « Un Avent shupershympa ! »**

## **ARTICLE 1 - Organisation**

Orange, Société Anonyme au capital de 10 640 226 396 €, dont le siège est sis 111, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 380 129 866, et domiciliée pour les besoins des présentes Orange Direction Digitale, au 1 avenue du Président Nelson Mandela, 94110 Arcueil, (ci-après « la Société Organisatrice »), organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Un Avent shupershympa » (ci-après le « Jeu »).

Le présent règlement (ci-après le « Règlement ») a pour objet de définir les conditions et modalités de participation au Jeu.

## **ARTICLE 2 - Durée du Jeu**

Le Jeu débute le lundi 1<sup>er</sup> décembre 2025 10h00 et prend fin le mercredi 24 décembre 2025 23h59 dates et heures de Paris faisant foi.

Le Jeu est accessible uniquement depuis l'application mobile « MySosh ».

## **ARTICLE 3 - Conditions de Participation**

3.1 La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes en vigueur en France. Le non-respect des conditions de participations 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** ») :

- être âgé(e) de 18 ans minimum,
- être cliente Sosh équipée d'au moins une (1) offre Sosh (mobile ou internet), disposant à la date de début du Jeu d'un compte sur l'Espace client Sosh et d'un téléphone de type « smartphone » équipé des logiciels OS Android ou iOS (Apple®), de l'application mobile MySosh,
- résider en France Métropolitaine
- disposer d'un accès internet et d'une adresse électronique personnelle à laquelle elle pourra être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après « le Participant »),

Il est précisé que l'application « MySosh » (ci-après « l'Application ») est accessible sous couverture mobile ou wifi et sur mobile ou tablette compatible. Les coûts de connexion pour le téléchargement et l'utilisation de l'Application sont variables selon l'offre souscrite par le Participant.

3. 3 Sont exclues de la participation au Jeu, les personnes ne remplissant pas les conditions susvisées notamment les personnes mineures ainsi que les personnes ayant participé, directement ou indirectement et à quelque titre que ce soit, à l'élaboration du Jeu, notamment celles de la société prestataire Relatia, ainsi que le Commissaire de Justice énoncé en Article 7 du Règlement.

3.4. Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du Règlement. En conséquence, la Société Organisatrice se réserve le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant.

3.5 Une (1) seule participation par jour et par contrat Sosh détenu est admise pendant toute la durée du Jeu : chaque Participant dispose chaque jour d'une chance pour participer dans l'application MySosh.

3.6 La Société Organisatrice pourra automatiquement disqualifier les Participants qui utilisent des moyens abusifs ou frauduleux pour participer au Jeu.

Ainsi l'utilisation de robot ou tout autre procédé similaire permettant de participer au Jeu de façon mécanique et répétée est proscrite.

#### **ARTICLE 4 - Modalités de participation au Jeu et attribution des lots**

Le Jeu est composé des étapes suivantes :

Chaque jour, pendant la durée du jeu le Participant se connecte sur l'Application MySosh pour accéder au Jeu via une notification prévue à cet effet au sein de ladite application.

Le Participant devra participer à une des animations proposées pour passer à l'étape suivante. La désignation du gagnant se fait à l'instant où cette animation se termine, et le Participant peut ainsi découvrir s'il a été désigné gagnant d'un instant gagnant ou non et remporter un des lots décrits à l'Article 5 du présent Règlement.

Tout Participant ayant respecté les modalités de participation pourra être désigné gagnant (ci-après le « Gagnant ») s'il est redirigé à la fin de l'animation à l'instant précis (heure, minute, seconde) correspondant à l'un des 24 (vingt-quatre) moments pendant la durée du Jeu (ci-après l'« Instant Gagnant ») définis préalablement par la Société Organisatrice.

A toutes fins utiles, il est précisé que le moment des Instants Gagnants ne sera rendu public qu'en cas de litige ou de contestation nécessitant la vérification des Instants Gagnants.

Il ne sera désigné qu'un Gagnant par Instant Gagnant pendant toute la durée du Jeu.

Pour toute la durée du Jeu, seront ainsi déclarés 24 (vingt-quatre) gagnants qui auront joué à un moment coïncidant avec l'un des 24 (vingt-quatre) instants gagnants prédéterminés selon le format « Jour/Heure/Minute/Seconde ». Pour chaque jour de jeu, les heures des instants gagnants ont été déterminées par un algorithme de manière aléatoire.

Les gagnants du Jeu seront tenus informés de leur gain directement à l'instant de leur(s) participation(s). Si le Participant est désigné gagnant de l'instant gagnant, il est invité à remplir un formulaire de contact et y renseigner son adresse e-mail (champ obligatoire) ainsi que ses coordonnées (nom, prénom, adresse postale complète (champs obligatoires) et numéro de téléphone (champ facultatif) pour valider son gain et recevoir son lot. Il reçoit alors un e-mail de confirmation à l'adresse e-mail renseignée lors de la participation.

Dans le cas où le gagnant n'aurait pas renseigné les informations nécessaires (e-mail), le lot sera considéré comme définitivement perdu pour le Gagnant et la Société Organisatrice se réserve le droit de conserver le lot en question, sans aucune forme de recours possible de la part du Participant.

De la même manière, la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si l'adresse e-mail du gagnant saisie sur le formulaire n'est pas valide, ne fonctionne pas, ou si la boîte de réception du dit gagnant est pleine et empêche la réception de tout e-mail lié au Jeu et au gain.

Aucune réclamation ne sera prise en compte en cas de non-respect des conditions ci-dessus.

## **ARTICLE 5 - Lots**

### **Article 5.1 : Descriptif**

Le Jeu est doté des lots suivants :

- 1 (un) Smartphone Google Pixel 10 Pro XL, d'une valeur de 1299€ TTC (mille-deux-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (un) Smartphone Google Pixel 10 Pro, d'une valeur de 1099€ TTC (mille-quatre-vingt-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (un) Smartphone Google Pixel 10, d'une valeur de 899€ TTC (huit-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;

- 1 (un) Smartphone Google Pixel 9, d'une valeur de 799€ TTC (sept-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (un) Smartphone Google Pixel 9a, d'une valeur de 549€ TTC (cinq-cent-quarante-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Montre connectée Google Pixel Watch 3 41 mm LTE, d'une valeur de 279€ TTC (deux-cent-soixante-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Paire d'écouteurs Google Pixel Buds Pro 2, d'une valeur de 249€ TTC (deux-cent-quarante-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Paire d'écouteurs Google Pixel Buds 2a, d'une valeur de 149€ TTC (cent-quarante-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 2 (deux) Smartphones Motorola edge 60, d'une valeur unitaire de 479,99€ TTC (quatre-cent-soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 2 (deux) Smartphones Motorola edge 60 Fusion, d'une valeur unitaire de 399,99€ TTC (trois-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 2 (deux) Chargeurs Motorola 125W TurboPower, d'une valeur unitaire de 79,99€ TTC (soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 2 (deux) Chargeurs Motorola 68W TurboPower, d'une valeur unitaire de 49,99€ TTC (quarante-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (un) Smartphone Xiaomi Redmi Note 14 Pro 5G, d'une valeur de 399€ TTC (trois-cent-quatre-vingt-dix-neuf euros toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Montre connectée Xiaomi Watch 2 Pro, d'une valeur de 329,99€ TTC (trois-cent-vingt-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Montre connectée Xiaomi Watch 2, d'une valeur de 199,99€ TTC (cent-quatre-vingt-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Montre connectée Xiaomi Redmi Watch 5, d'une valeur de 119,99€ TTC (cent-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Paire d'écouteurs Xiaomi Redmi Buds 6 Pro, d'une valeur de 79,99€ TTC (soixante-dix-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (une) Montre connectée Xiaomi Redmi Watch 5 Active, d'une valeur de 39,99€ TTC (trente-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 2 (deux) Paire d'écouteurs Xiaomi Redmi Buds 6 Active, d'une valeur unitaire de 39,99€ TTC (trente-neuf euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;

La valeur des lots visés ci-dessus est uniquement mentionnée à titre indicatif.

### **Article 5.2 : Modalité de remise**

Les gagnants des instants gagnants remplissant l'ensemble des conditions fixées à l'Article 4 recevront alors leur lot par voie postale, à l'adresse postale complète renseignée lors de leur participation, dans un délai maximal de 8 (huit) semaines suivant la fin du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable de l'envoi d'un lot à une adresse erronée du fait de la négligence du gagnant. Il conviendra donc à chaque gagnant de bien vérifier la véracité des données communiquées lors de leur participation, que leur adresse postale soit complète avec toutes les précisions nécessaires à la bonne livraison.

### **5.3 Modalités d'utilisation**

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 les Gagnants et elle ne fournira aucune prestation ni garanties liées à l'utilisation dudit lot.

Chaque lot attribué ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part des Gagnants ; 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.

### **ARTICLE 6 - Publicité et promotion des Gagnants**

La Société Organisatrice demandera l'autorisation des Gagnants pour utiliser sur tout support notamment électronique, son prénom et son nom, dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles relatives au Jeu, en France métropolitaine Corse incluse, à compter de l'annonce de son gain et jusqu'à l'expiration d'un délai de 6 (six) mois à compter de cette date et sans que cela lui confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution de son lot.

Dans le cas où un Gagnant ne le souhaiterait pas, il devra le stipuler par courrier recommandé à l'adresse du jeu.

## **ARTICLE 7 - Dépôt du Règlement, acceptation et modification**

Le présent Règlement est déposé chez Maître Sandrine Panhard, SCP SCHAMBOURG-PANHARD, Commissaires de Justice Associés de la SCP SCHAMBOURG-PANHARD, 43 rue de Trévis, 75009 Paris (ci-après « l'Etude »).

Il est également téléchargeable, consultable, en version numérique à partir du lien « Règlement » en bas de page dudit Jeu.

Le Règlement est disponible à titre gratuit pendant la durée du Jeu et adressé à toute personne qui en fait la demande en envoyant un courrier à l'adresse suivante (ci-après « l'Adresse du Jeu ») :

RELATIA

« Jeu MySosh – Un Avent shupershyma ! »

8, Rue de Choiseul

75002 Paris

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du Participant du présent Règlement, des modalités de déroulement du Jeu, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes normatifs applicables en France.

La Société Organisatrice se réserve le droit pour quelle que raison que ce soit de prolonger ou d'en modifier les conditions d'accès et/ou les modalités de fonctionnement, sous réserve de procéder par voie d'avenant déposé auprès de l'Etude. Les Participants seront réputés avoir accepté la modification du Règlement du simple fait de leur participation au Jeu postérieurement à la modification du Règlement.

## **ARTICLE 8 - Fraudes et limitation de responsabilité**

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

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 des 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 participation au Jeu se fait sous l'entière responsabilité de chaque Participant.

La Société Organisatrice pourra modifier ou 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 aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant participer au Jeu sous sa propre et unique identité. Toute fraude entraîne l'élimination automatique du Participant. Sera également considérée comme fraude toute tentative d'utilisation du Jeu en dehors de l'Application MySosh. En outre, la décompilation du Jeu, l'utilisation de script personnel ou toute autre méthode visant à contourner l'utilisation prévue du Jeu dans le présent Règlement sera considérée également comme une tentative de

fraude et entraînera l'élimination immédiate et sans recours du Participant.

La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès au Jeu, 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 9 - 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 10 - Données personnelles**

Orange met en œuvre des traitements de données personnelles dans le cadre de

votre participation au Jeu et sur la base de votre consentement.

Toutes les informations collectées dans le cadre du formulaire du Jeu sont nécessaires pour permettre à la Société Organisatrice et ses potentiels prestataires/partenaires d'informer les Gagnants en cas de gain. Les destinataires des données personnelles recueillies sont les équipes de la Société Organisatrice et de ses partenaires/prestataires en charge de l'organisation du jeu, ainsi que pour l'attribution de l'ensemble des lots.

Les données traitées dans le cadre de la participation seront conservées par la Société Organisatrice ou son sous-traitant six (6) mois après la fin du Jeu.

Orange traite les catégories de données suivantes :

Données d'identification : Nom, prénom.

Données de contact : Adresse e-mail, adresse postale complète, numéro de téléphone.

Données de connexion, d'usage des services et d'interaction : Réponses à un jeu, Instant de connexion au Jeu.

Produits et services Orange détenus ou utilisés par le client pour participer au jeu

Chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui le concernent. Il peut demander la portabilité de ces dernières. Il a également le droit de s'opposer aux traitements réalisés ou d'en demander la limitation. Il peut émettre des directives sur la conservation, la suppression ou la communication de ses données personnelles après son décès.

Pour exercer ces droits, il convient d'écrire à :

RELATIA

« Jeu MySosh – Un Avent shupershyma »

8, Rue de Choiseul

75002 Paris

(indiquez vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone). Une pièce d'identité pourra vous être demandée en cas de doute raisonnable quant à votre identité. Vous recevrez un accusé de réception à l'issue de l'envoi de votre demande. Vous pouvez également contacter le délégué à la protection des données personnelles d'Orange en écrivant à « Orange - 111 Quai Roosevelt CS7022 92449 Issy-Les-Moulineaux ».

Une réponse vous sera adressée dans un délai d'un mois à compter de la réception de votre demande.

Si vos échanges avec la Société Organisatrice n'ont pas été satisfaisants, vous avez 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.

Tout consommateur peut s'inscrire gratuitement sur une liste d'opposition dénommée « Bloctel » afin de ne plus être démarché téléphoniquement par un professionnel avec lequel il n'a pas de relation contractuelle en cours. Le consommateur peut s'inscrire sur le site [www.bloctel.gouv.fr](http://www.bloctel.gouv.fr).

### **ARTICLE 11 - 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 12 - 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 13 - Litiges**

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.