



## REGLEMENT JEU « JEU DES 3 DER »

### ARTICLE 1 : PRESENTATION DE LA SOCIETE ORGANISATRICE

La Société ESI au capital de 8000 Euros, RCS 493 029 433 PARIS, dont le siège social est 90 avenue du Maine 75014 PARIS, éditrice de jeux sous la dénomination commerciale **ESICOM** figurant sur son Kbis. (La société ESI est une filiale de la société de droit Suisse : S.A. New Lifestyle Enterprises)  
ci-après la « Société Organisatrice »

Conformément à la loi N° 78-17 du 6/01/78, les joueurs disposeront d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux informations les concernant. Pour l'exercer, il leur suffit de nous écrire en nous indiquant leurs nom, prénom, adresse par email [info@esicom.fr](mailto:info@esicom.fr) ou par courrier à **ESICOM** - Service Client : 19, Allée des Rosiers 78670 Villennes sur Seine.

**ESICOM** est une société déclarée auprès de la CNIL.

ESICOM organise du 14 juillet 2007 et pour **une durée indéterminée** un jeu « **JEU DES 3 DER** » gratuit et sans obligation d'achat.

**Le thème des questions du jeu « JEU DES 3 DER » sera : les pronostics turfistes.**

**La première session de jeu aura lieu du 14 juillet 2007 au dimanche 15 juillet à 13 heures 2007 le gagnant sera le participant ayant donné la bonne réponse avant la date et l'heure de clôture.**

**Un tirage au sort éventuel départagera les gagnants** s'ils sont plusieurs avoir donné la bonne réponse au jeu « **JEU DES 3 DER** » et ce pour chaque lot mis en jeu sous réserve qu'un minimum de participants aient joué.

Il y aura **1 lot de catégorie C : 1000€ en chèque** en jeu pour chaque tranche 6000 participants et 1 gagnant possible par lot mis en jeu.

Les tirages au sort éventuels auront lieu **dans les 15 jours après la date de clôture de la session de jeu.**

D'autres sessions de jeu auront lieu éventuellement chaque semaine. Les dates des sessions de jeux et de tirage au sort pourront être modifiées par l'organisateur. Ces dates modifiées figureront sur les supports publicitaires des jeux.

Ce jeu sera accessible par des SMS (Maximum 4 SMS+ Palier 7 : 0,50 euro + prix du SMS)

## **ARTICLE 2 : CHAMP D'APPLICATION**

**2.1 Le Jeu « JEU DES 3 DER » est gratuit, sans obligation d'achat** et ouvert à toute personne désireuse d'y participer, résidant en France Métropolitaine (y compris la Corse), à l'exception du personnel de la Société Organisatrice et des membres des sociétés partenaires ainsi que de leur famille, et qui dispose à la date d'ouverture d'un Jeu d'un téléphone mobile compatible et d'un abonnement de téléphonie mobile français ou d'une carte prépayée française pour les participations par SMS +.

Toute participation doit se faire par message SMS + à l'exclusion de tout autre moyen, notamment toute participation par voie postale est exclue.

**2.2** Sauf avis contraire mentionné par voie d'information sur le média proposant le jeu, la participation des mineurs au Jeu est autorisée à la condition qu'un accord parental préalable et confirmé leur ait été donné. Toute participation d'un mineur fera présumer la Société Organisatrice que celui-ci a obtenu cette autorisation.

**2.3** Ces sessions de jeux seront organisées en fonction du calendrier des courses de chevaux, les dates seront indiquées dans les publicités du jeu.

## **ARTICLE 3 : MECANISME DE MISE EN OEUVRE**

**3.1** Les modalités de participation au Jeu « **JEU DES 3 DER** » :

- numéro court SMS+ & mots-clefs,
- la date et l'heure limite de participation,
- le nombre minimum de participants pour attribuer un lot,
- la course pour laquelle les participants doivent pronostiquer les 3 derniers chevaux à l'arrivée,

seront précisées sur les publicités parues dans les médias faisant la promotion du jeu.

3.2 Dans les médias faisant la promotion du jeu apparaîtra un descriptif et la valeur de chaque lot à gagner. Dans la première session de jeu les lot type **C** sera **1 chèque de 1000 €**. Pour les sessions suivantes : 5 catégories de lots pourront être mis en jeu :

<b>CATEGORIES DE LOT</b>	<b>VALEUR</b>	<b>NATURE</b>
A	500 €	CHEQUE
B	750 €	CHEQUE
C	1000 €	CHEQUE
D	1500 €	CHEQUE
E	2000 €	CHEQUE

Il sera proposé aux lecteurs ou spectateurs de participer au jeu « **JEU DES 3 DER** » en envoyant un mot-clef au numéro **court SMS+**. Ils devront ensuite donner leurs pronostics des 3 derniers chevaux à l'arrivée de la course.

Les mots-clefs à utiliser seront des nombres correspondant aux chevaux inscrits dans la course. Le joueur devra envoyer ses pronostics en envoyant le N° du dernier cheval, de l'avant-dernier puis de l'avant- avant-dernier cheval avant la date de clôture de la session de jeu.

Le joueur ayant pronostiqué les 3 derniers chevaux de la course sera alors considéré comme « participant ».

Le ou les participants ayant trouvé les trois derniers chevaux dans l'ordre à l'arrivée dans la course seront alors considérés comme le(s) « gagnant (s)»

L'ordre d'arrivée sera celui communiqué officiellement par le PMU.

Au cas où plusieurs gagnants trouveraient les 3 derniers chevaux dans l'ordre, ils seront inscrits pour le tirage au sort pour le lot ou les lots mis en jeu.

Le tirage au sort aura lieu sous réserve que le nombre minimum de participants de la session de jeu soit atteint.

Le tirage au sort départagera parmi les gagnants le ou les « gagnant(s) final (aux) pour chaque lot.

Si plusieurs lots sont mis en jeu (en fonction du nombre de participants) et qu'un seul gagnant a trouvé la bonne réponse, l'ensemble des lots lui sera remis.

Si le nombre de participants est très important, 1 lot sera attribué pour chaque tranche correspondant au minimum de participants. Si le nombre de participants n'est pas suffisant, il n'y aura pas de tirage au sort et le lot ne sera pas attribué.

## **ARTICLE 4 : MODALITES DE JEU ET D'ATTRIBUTION DES LOTS**

### 4.1 Principes du jeu « **JEU DES 3 DER** »

Le jeu « **JEU DES 3 DER** » par SMS+

Ce Jeu consiste pour les joueurs à envoyer, à partir d'un téléphone mobile, des messages SMS+ (0,50 euro TTC par SMS + prix d'un SMS) portant des mots-clés spécifiques.

- A- Le joueur doit envoyer le mot-clef DER au N° SMS+ indiqué
- B- Le joueur après l'envoi de ce SMS+ sera averti par retour de SMS : qu'il doit donner son pronostic pour le dernier cheval
- C- Le joueur recevra en retour un sms : lui demandant d'envoyer son pronostic pour l'avant-dernier cheval
- D- Le joueur recevra un sms lui demandant: de pronostiquer l'avant-avant- dernier cheval

Après l'envoi de ce dernier pronostic, le cycle de jeu sera complet, le joueur sera considéré comme un participant.

E/ Les tirages au sort se feront pour la première session de jeu dans les 15 jours suivant la clôture de la session de jeu.

Concernant les futures sessions de jeu, les tirages au sort se feront dans les 15 jours suivant leur clôture.

Les dates de chaque session seront précisées dans la publicité du support media.

### 4.2 Attribution des lots

Les gagnants seront désignés :

En fonction du nombre de participants: si ce nombre est insuffisant il n'y aura pas de gagnant ni de lot.

Si ce nombre de participants est très important, il y aura autant de lots que de tranches minimales de participants.

Directement si un seul gagnant a donné les 3 derniers chevaux dans l'ordre. Le gagnant final se verra alors attribuer l'ensemble des lots.

S'il y a plusieurs gagnants : par tirage au sort parmi l'ensemble des « gagnants » qui auront donné le bon tiercé des 3 derniers chevaux dans l'ordre. Le tirage au sort désignera autant de gagnants finaux que de lot à attribuer.

#### 4.3 Nombre de participations autorisé

Les joueurs ou participants sont autorisés pendant toute la durée d'une session de jeu « **JEU DES 3 DER** » à effectuer plusieurs jeux pour augmenter leurs chances aux tirages au sort. Toutefois si plusieurs participations au jeu sont enregistrées pour un même « participant », il ne sera attribué en toute hypothèse qu'un seul prix à ce participant et un seul remboursement de frais de participation.

Par « **participant** », il faut entendre :

- un joueur ayant réussi un cycle complet de jeu avec les 3 chevaux pronostiqués lors de l'envoi de sms+ depuis un téléphone mobile.

### **ARTICLE 5 : LOTS OFFERTS**

5.1 Les lots offerts pour le jeu « **JEU DES 3 DER** » seront décrits et leur valeur indiquée pour chaque session dans les supports media faisant la promotion du jeu.

Pour la première sessions du jeu « **JEU DES 3 DER** » le lot proposé sera de **catégorie C**: un **CHEQUE DE 1000 euros** (sous réserve du nombre minimal de participants indiqué):

Pour les sessions ultérieures, les lots seront définis dans les supports médias assurant la promotion du jeu.

5.2 Les lots sont nominatifs et ne pourront pas être attribués à une autre personne. Les prix non attribués ne seront pas remis en jeu.

En aucun cas, il ne pourra être exigé de contrepartie financière en substitution des lots offerts qui ne seront ni repris ni échangés.

5.3 Sauf indications contraires précisées sur la publicité du jeu-

concours, les gagnants recevront confirmation du lot par un appel téléphonique sur le téléphone GSM.

L'organisateur n'a pas connaissance des vrais numéros de téléphone des gagnants ni des participants (afin de conserver un anonymat des joueurs) mais seulement des « N° alias » fournis par les opérateurs GSM.

L'organisateur effectuera dans un délai de 15 jours après le tirage au sort les démarches techniques auprès des opérateurs pour connaître le véritable numéro du téléphone du joueur et pouvoir prendre contact, lui annoncer son gain et convenir avec lui des modalités pour lui remettre son lot.

Les gagnants recevront leur lot à l'adresse où ils se seront domiciliés. Chaque lot sera remis au gagnant dans un délai maximum de 100 jours après la prise de contact avec **ESICOM** organisateur.

Si l'adresse indiquée se devait se révéler inexacte empêchant ainsi la bonne livraison de la confirmation du lot, le gagnant serait considéré comme déchu de son droit à son lot. Le lot redeviendrait ainsi propriété de l'organisateur.

Dans le cas où l'envoi des prix serait impossible pour un autre motif que ceux sus indiqués, les gagnants seront avertis par la Société Organisatrice par courrier ou au numéro de téléphone qu'ils auront indiqué à l'occasion du Jeu pour convenir des modalités de récupération des prix.

Si l'un des gagnants est mineur, son lot sera remis à la personne majeure qui en a la garde juridique.

5.4 La Société Organisatrice ne saurait être tenu responsable de tous vols et pertes des lots et/ou des retards lors de leur acheminement ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit.

## **ARTICLE 6 : CONTROLES ET RESERVES**

6.1 Tout questionnaire incomplet ou qui n'aura pas été validé électroniquement par le participant sera considéré comme nul et ne sera pas pris en considération pour le tirage au sort.

Tout appel ne permettant pas d'identifier le numéro de téléphone complet sera considéré comme nul.

Tout SMS contenant un autre code/mot-clé que celui spécifié dans l'encart publicitaire présentant le Jeu (ajout de caractères ou

omission) ne constituera pas une participation valide.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, tout participant qui, par son comportement, nuirait au bon déroulement du Jeu.

6.2 La Société Organisatrice se réserve, notamment en cas de force majeure, le droit d'écourter, de prolonger, de suspendre, de modifier ou d'annuler le Jeu. Ces changements feront l'objet d'une information par tous les moyens appropriés.

6.3 En cas d'incident technique empêchant le participant de participer ou altérant les informations transmises par le participant, et cela pour quelque raison que ce soit, la Société Organisatrice et ses partenaires ne pourront être tenus responsables du préjudice qui en découlerait pour les participants.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée du fait d'un dysfonctionnement du service postal, du réseau Internet et des réseaux de communications téléphoniques.

#### 6.4 Réserves relatives aux participations par SMS

a) Une participation à un Jeu ne sera valide que dans la mesure où la session SMS+ associée (1 SMS MO envoyé + 1 SMS MT en retour) aura été régulièrement opérée par l'utilisateur. Toute session SMS+ ouverte par le SMS MO d'envoi du participant doit être terminée par le SMS MT envoyé en retour par la Société Organisatrice. L'envoi successif de SMS MO sans attendre les SMS MT de retours correspondants émis par la Société Organisatrice empêche la bonne prise en compte des participations. Les participants sont informés de ces limites techniques et ne sauraient engager la responsabilité de la Société Organisatrice de ce fait.

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité du fait du manquement par le participant aux règles susvisées.

### **ARTICLE 7 : REMBOURSEMENTS :**

Dans le cas de participations valides au « **JEU DES 3 DER** » et dans la limite d'un remboursement autorisé pour chaque session et (voir article

4.3 ci-dessus), le joueur pourra demander le remboursement des frais de sa participation pendant toute la durée du Jeu et dans le délai d'un mois à compter de sa date de clôture (le cachet de la Poste faisant foi).

La Société Organisatrice ne sera pas responsable des frais engagés à l'occasion d'une participation non valide.

#### 7.1 Remboursement SMS :

Pour faciliter le traitement des demandes de remboursement, il n'est accepté au maximum qu'une seule demande récapitulative par joueur et par mois, ladite demande pouvant inclure l'ensemble des frais de participation exposés pendant toute la durée du jeu-concours.

Chaque Participant pourra obtenir le remboursement des frais d'envoi de SMS pour participer au « **JEU DES 3 DER** » à hauteur de :

- la somme forfaitaire de 0,65 € par sms+ envoyé par participation (maximum 4 SMS+ soit 2,6 euros maximum par joueur)

La demande devra préciser l'intitulé du Jeu, le numéro court SMS+ du Jeu, la date et l'heure de l'envoi, les noms et coordonnées postale du participant et être accompagnée d'un justificatif de l'opérateur téléphonique de l'envoi des SMS+ et d'un RIB ou RIP (au nom du titulaire de la ligne téléphonique) et être adressée à :

**Société ESICOM : 19, Allée des Rosiers 78670 VILENNES sur SEINE**

Si l'un des éléments ou informations devait manquer, aucune participation ne serait remboursée.

Les frais de poste engagés pour une telle demande seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande jointe à la demande de remboursement des frais de participation.

Les frais de copie liés à l'envoi d'une demande de remboursement seront remboursés sur la base d'un forfait de 0,07 EUR par page photocopiée, dans la limite du nombre de pages strictement nécessaire.

## **ARTICLE 8 : INFORMATIONS GENERALES**

8.1 Le présent règlement cadre est déposé en l'étude de :

**SCP Pierre A. FRADIN - Catherine FRADIN - Damien TRONEL  
- Olivier SASSARD - Olivier FRADIN - Mathieu FRADIN - Agnès TETE** □  
**Adresse : 1, quai Jules Courmont 69002 LYON** □  
**Adresse postale : B.P 2039 69226 LYON CEDEX 02 (France)**

8.2 Le simple fait de participer au « **Jeu 3 DER** » implique l'acceptation sans restriction ni réserve du présent règlement cadre. La Société Organisatrice tranchera en dernier ressort toute contestation. Les contestations ne seront plus recevables au-delà d'un délai d'un mois à compter de la date de fin du Jeu.

8.3 Les gagnants autorisent par avance et sans contrepartie financière la Société Organisatrice ou ses partenaires à utiliser à des fins promotionnelles ou publicitaires leurs nom, adresse ou image.

Cette faculté ne saurait constituer une obligation à la charge de la Société Organisatrice.

8.4 Le règlement cadre pourra être obtenu gratuitement sur le site Internet de Maître FRADIN Huissier :  
<http://www.fradin-huissier.com/concours.php>

Les frais de communication Internet afférents à la consultation du règlement ou de son téléchargement pourront être remboursés dans la limite de 4 minutes de connexion. (Exclusivement pour des connexions hors forfait effectuée sur une ligne fixe dont le participant est titulaire de l'abonnement)

La demande devra préciser l'intitulé du Jeu, la date et l'heure de la connexion, les nom et coordonnées postales du participant, être accompagnée d'un justificatif de l'opérateur Télécoms ayant facturé la connexion Internet et d'un RIB ou RIP et être adressée à :

**Sté ESICOM 19, Allée des ROSIERS 78670 VILLENES sur SEINE**

Si l'un des éléments ou informations devait manquer, aucune participation ne serait remboursée.

Les frais de poste engagés pour une telle demande seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande jointe à la

demande de remboursement des frais de participation.

Les frais de copie liés à l'envoi d'une demande de remboursement seront remboursés sur la base d'un forfait de 0,07 EUR par page photocopiee, dans la limite du nombre de pages strictement nécessaire.

8.5 Le participant est informé que les données le concernant qui lui sont demandées, sont nécessaires pour le traitement de sa participation aux Jeux. En application des dispositions de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, le participant bénéficie d'un droit d'accès et de rectification des données le concernant, qu'il peut exercer en s'adressant à :

**Société ESICOM : 19, Allée des ROSIERS 78670 VILLENES sur SEINE**

8.6 Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tous litiges pouvant intervenir sur l'interprétation du présent règlement seront expressément soumis à l'appréciation souveraine de la Société Organisatrice, et en dernier ressort, les participants pourront saisir le tribunal de Grande Instance de Paris.

## **8.7 CONVENTION DE PREUVE**

Il est convenu que, excepté dans le 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 (tel que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par La Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

Les Joueurs s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques 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.

## **8.8 MARQUES DEPOSEES**

ESICOM est une des marque déposée de la société ESI

Le logo **ESICOM** est une marque déposée de la société ESI.