



## REGLEMENT JEU **PILOT**



### 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, editrice 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 »

organise dans le cadre de parutions de spots ou émissions télévisés, sur plusieurs chaînes, **un jeux QUIZZ avec tirage au sort dénommé PILOT pour une durée illimitée.**

**Selon les différentes chaînes de télévision (ou support média) le jeu pourra être désigné sous les appellations abrégées: PILOT, PILOT1, PILOT2, PILOT3, PILOT4, PILOT5, PILOT6, AUTO, ZR.**

Le thème du jeu est en rapport avec le PILOTAGE de voiture de sport type Ferrari, Porsche, Lamborghini, etc. sur circuit.

La première cession de jeu aura lieu **du 25 mai 2007 au 17 juin 2007 avec un tirage au sort le 18 juin 2007** pour désigner les gagnants parmi les participants ayant donné les bonnes réponses au jeu quiz durée du jeu.

D'autres cessions de jeu pourront éventuellement être décidées avec des durées **identiques ou modifiées**. Ces précisions seront annoncées dans le media faisant la promotion du jeu.

Ce jeu sera accessible par des SMS (Maximum 4 SMS+ Palier 7 : 0,50 euro + prix du SMS,) ci-après le « Jeu ».

### ARTICLE 2 : CHAMP D'APPLICATION

2.1 Le Jeu **PILOT** est gratuit et sans obligation d'achat est 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 aux Jeux 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 jeux sont ouverts dès la parution publique de la publicité et sont clôturés à la date indiquée dans la publicité.

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

3.1 Les modalités de participation au Jeu **PILOT type quiz avec tirage au sort** pour départager les participants ayant bien répondu au quiz:

les modalités générales de participation, numéros SMS+ , la date limite de participation, la période de tirage au sort, seront précisés 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 des lots à gagner.

Il sera proposé aux lecteurs de participer au jeu **PILOT** en s'inscrivant en envoyant un mot-clef au numéro **71019** et en répondant ensuite à 2 questions consécutives posées par retours sms.

Les participants ayant répondu correctement aux 2 questions en envoyant 2 SMS+ accompagnés d'un mot-clé et d'une réponse seront sélectionnés et invités à envoyer leurs coordonnées complètes par SMS+ pour participer au tirage au sort pour les départager et gagner les lots.

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

### 4.1 Principes du jeu **PILOT**

#### a) Le jeu **PILOT** QUIZZ par SMS+

Ce Jeu consiste pour les participants à envoyer, à partir d'un téléphone mobile, des messages SMS (0,50 euro TTC par SMS + prix d'un SMS) portant l'un des mots-clés spécifiques à chaque Jeu et une réponse aux questions posées.

b) Le participant après l'envoi d'un sms+ de participation sera averti immédiatement par retour de SMS :

Qu'il doit répondre à une première question

Qu'il a gagné le droit de continuer et doit répondre à une question supplémentaire,

S'il a donné une réponse fausse qu'il se trouve éliminé mais qu'il peut rejouer.

Ou qu'il est sélectionné pour le tirage au sort après avoir donné une deuxième réponse exacte et qu'il doit envoyer ses coordonnées complètes par sms+.

c) Le tirage au sort se fera pour la première cession de jeu le 18 juin 2007. Pour les cessions à venir la date du tirage au sort sera précisée. dans la publicité du support media.

### 4.2 Attribution des lots

Les gagnants seront désignés :

Par tirage au sort parmi l'ensemble des participants qui auront donné les 2 bonnes réponses aux questions posées dans le cadre du jeu PILOT et envoyé leurs coordonnées.

### 4.3 Nombre de participations autorisé

Les participants sont autorisés pendant toute la durée d'un Jeu à effectuer plusieurs jeux pour augmenter leurs chances au tirage 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.

Par "participant", il faut entendre :  
- pour les participations depuis un téléphone mobile.

## **ARTICLE 5 : LOTS OFFERTS**

5.1 Les 4 lots offerts pour le jeu quiz **PILOT** sous les dénominations PILOT, PILOT1, PILOT 2, PILOT3, PILOT4, PILOT5, PILOT6, AUTO ou ZR, **seront 4 coffrets cadeau "stage de pilotage sur circuit"** Chaque coffret cadeau "stage de pilotage" d'une valeur de 800 euros aura lieu sur un des 14 circuits automobile où est présent Zone Rouge Organisation. Le gagnant pourra choisir entre différents type de véhicule de sport : Porsche, Ferrari, Lamborghini en fonction des disponibilités. Les coffrets cadeau sont valables 6 mois chez Zone Rouge Organisation.

Pour la première cession de jeu **4 lots de stages de pilotage** seront attribués **lors du tirage au sort**.

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

Le tirage au sort du jeu **PILOT** sera réalisés le 18 juin pour la première cession du jeu. Pour les cessions de jeu ultérieures les dates des tirages au sort et leur périodicité seront précisées dans les médias faisant la promotion du jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit, en cas de problèmes liés à ses fournisseurs, de modifier et/ou remplacer les lots par des équivalents en termes de caractéristiques à ceux visualisés sur la page présentant un Jeu, sans que les gagnants ne puissent prétendre à aucune indemnité de ce fait.

5.2 Les prix ne sont pas nominatifs et pourront 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 voie postale à l'adresse où ils se seront domiciliés dans un délai maximum de 30 jours à compter de la clôture du Jeu. Après cette confirmation, les gagnants devront convenir d'un rendez-vous pour le stage de pilotage

avec Zone Rouge Organisation. La date de ce rendez vous ne devra pas excéder une période 6 mois après réception de la confirmation du lot. (Sauf cas de force majeur).

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.

b) Dans les cas des jeux tirages au sort, les gagnants doivent obligatoirement envoyer leurs coordonnées complètes par retour de SMS au numéro SMS court susvisé au maximum une heure après avoir reçu le SMS les informant qu'ils ont gagné ou qu'ils sont sélectionnés (cette obligation est portée à la connaissance des gagnants ou sélectionnés dans le SMS MT envoyé par la Société Organisatrice). Faute de communication de leurs coordonnées dans le délai imparti, la qualité de gagnant ou de sélectionné ne sera pas prise en compte et aucune dotation ne pourra être attribuée.

c) Pour des raisons techniques, le participant gagnant ou sélectionné qui initie une nouvelle session SMS+ de Jeu par l'envoi d'un SMS contenant le mot-clé visé correspondant sans avoir communiqué ses coordonnées à la Société Organisatrice comme visé ci-dessus, perd sa qualité de gagnant ou de sélectionné pour la session SMS+ précédente du Jeu à laquelle il a participé.

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 aux Jeux et dans la limite du nombre de participation autorisé pour chaque Jeu (voir article 4.3 ci-dessus), le participant pourra obtenir 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 participant 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 **PILOT** à hauteur de :

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

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 postales du participant et être accompagnée d'un justificatif de l'envoi des SMS+ et d'un RIB ou RIP 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 PILOT 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 Internet pourront être remboursés dans la limite de 2 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.