

Règlement du jeu « Quiz Ooredoo »

ARTICLE 1 : ORGANISATEUR

Numbase, est une société enregistrée au registre de commerce 180487 au Liban, dont le siège social est sis au Azarieh Building Bloc 3 3rd floor, Beirut, Liban, ci-après dénommée

« L'organisateur »

Elle organise en partenariat avec la société Wataniya Télécom Algérie, connue sous sa marque commerciale « Ooredoo », ci-après dénommée le « Partenaire », un jeu-concours au profit des actuels et nouveaux abonnés Ooredoo sur le territoire algérien, ci-après le(s) « Participant(s) ».

Les modalités de participation au jeu-concours ainsi que la désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement ci-après le « Règlement ».

La participation au jeu concours, ci-après « l'Opération » implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

L'Organisateur ainsi que son partenaire assureront le support technique nécessaire pour le bon déroulement de l'opération.

ARTICLE 2 : PRINCIPE DE L'OPÉRATION

L'Opération est un jeu dénommé « **Quiz Ooredoo** » qui se présente sous forme de lots de questions avec une liste de réponses pour chaque lot, proposées au Participant qui devra choisir le maximum de bonnes réponses afin d'augmenter ses chances de gagner les dotations prévues à l'article 6.

En ayant le maximum de bonnes réponses, le participant va augmenter ses chances de gagner les dotations prévues à l'article 6.

Les participants peuvent participer à l'Opération par SMS au numéro 5005 et/ou via l'application mobile correspondante « **Quiz Ooredoo** » (l'application est disponible sur App Store et Play Store)

ARTICLE 3 : DURÉE

La participation à l'opération est prolongée pour une durée additionnelle de 90 jours à compter du **28/02/2025 au 28/05/2025**.

Les participants déjà inscrits et actifs pourront continuer à participer au Quiz Ooredoo sans interruption et sans la perte de leurs points collectés au **28/05/2025 à 23h59**.

ARTICLE 4 : PARTICIPANTS

L'Opération est ouverte à toute personne physique majeure ou mineure, résidant en Algérie, ayant accès à un forfait data 2G/3G/4G de Ooredoo, ayant souscrit au jeu Quiz Ooredoo et disposant d'une ligne Ooredoo personnelle et ce pour les besoins de son identification.

Les mineurs sont admis à participer à ce jeu, pour gagner la dotation quotidienne uniquement, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de leurs parents ou de la personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Le fait pour eux de participer implique qu'ils aient obtenu cette autorisation.

Pour les participants mineurs, la ligne Ooredoo doit être obligatoirement souscrite par le tuteur légal.

Sont exclus de cette opération, les membres du personnel de la société organisatrice et les membres du personnel des sociétés participant ou ayant participé à la conception, à l'organisation et à la réalisation de l'opération, et les membres de leur famille (parents, frères et sœurs ou toute autre personne résidant dans le même foyer) ou les gagnants ayant déjà bénéficié d'un cadeau hebdomadaire dans le cadre du Quiz Ooredoo ou d'un super gain dans le cadre des jeux Quiz Maison & Dari Quiz, une Omra ou une voiture.

L'Organisateur ainsi que son Partenaire se réservent le droit de demander à tout Participant de justifier les conditions de son éligibilité au jeu. Tout Participant qui ne remplit pas ces conditions ou

qui refuse de les justifier sera exclu de l'Opération et ne pourra, en aucun cas, bénéficier de toute dotation potentiellement remportée, et ce sans que cette exclusion ne donne lieu à indemnisation.

Pour assurer le respect du présent Règlement, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification utile. Toute indication d'identité ou d'adresse falsifiée, frauduleuse, fautive, mensongère, incorrecte, inexacte entraîne l'élimination de la participation.

Les Participants n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiés, tout comme les Participants refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère nominatif les concernant et nécessaires pour les besoins de la gestion de l'Opération. Les données à caractère nominatif ne seront utilisées que dans le cadre de ladite Opération. Le simple fait de participer à l'Opération implique l'acceptation sans réserve du présent Règlement, en toutes ses dispositions ainsi que des lois et règlements applicables en la matière sur le territoire algérien.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le Règlement entraînera la nullité de la participation.

Pendant la durée de l'Opération, les participants peuvent recevoir quotidiennement et gratuitement des SMS avec des contenus mobiles variés de culture générale.

Le participant peut refuser la réception de ces SMS ou stopper à tout moment leurs réceptions sans que cela n'affecte sa participation au Quiz Ooredoo

ARTICLE 5 : CONDITIONS ET MODALITÉS DE PARTICIPATION

5.1 Conditions de participation

Pour participer à l'Opération, le Participant doit :

- Disposer d'un téléphone mobile et d'une ligne OOREDOO acquise suivant un contrat d'abonnement valide ;
- Souscrire au jeu « **Quiz OOREDOO** » durant la durée mentionnée ci-dessus, et être identifiable sur le système. La souscription se fait par l'envoi d'un SMS au numéro 5005 et/ou à travers l'application mobile « **Quiz OOREDOO** » en complétant un processus de vérification avec succès. Le Participant devra consulter le présent règlement aux fins de son acceptation. Le client recevra un premier SMS ou message instructif de l'Organisateur (SMS ou message d'accueil), Le participant recevra par la suite d'autres SMS ou messages lui fournissant des informations sur le déroulement du jeu ;
- Disposer d'un crédit de recharge téléphonique d'au moins 25 DA pour chaque jour de participation à l'Opération. Sont exclus du volume de la recharge au sens du présent Règlement, les bonus et autres avantages accordés par le Partenaire à ses abonnés.

5.2 Modalités de participation

Suite à la souscription à l'Opération et dès acceptation du présent Règlement, le Participant sera débité automatiquement de 25 DA de recharge téléphonique par jour de participation et ce tout au long de son inscription et de sa participation à l'Opération, à moins que le Participant ne se désinscrit suivant les modalités précisées plus bas. Suite à cela, le Participant recevra chaque jour un lot de questions successif par SMS sur le numéro court ou par message via l'application, selon le mode de participation. A chaque réponse, le Participant recevra la question suivante à laquelle il devra répondre pour recevoir la question d'après. Le lot de questions à recevoir

chaque jour tout au long de la souscription comporte au maximum 30 questions.

Le participant devra choisir la bonne réponse parmi les propositions qui lui seront faites en envoyant le numéro de rang de la réponse proposée par SMS au numéro 5005 ou par message sur l'application. L'envoi des SMS ou des messages est gratuit.

L'opération comporte deux volets en termes de dotations :

- Un gain quotidien relatif aux questions quotidiennes pendant toute la durée de l'Opération
- Un gain hebdomadaire relatif aux questions prévues chaque samedi pendant toute la durée de l'Opération, conditionné par une participation d'au moins un jour durant la semaine y relative.

5.3 Attribution et transfert des points

Chaque bonne réponse correspond à un nombre de points qui est communiqué à chaque étape. Le Participant peut envoyer gratuitement le mot « Aide » par SMS au numéro 5005 pour recevoir de l'aide s'il en a besoin. Les mauvaises réponses accorderaient également des points aux Participants

Les Participants pourront également s'informer du solde de leurs points actuels, en envoyant le mot clé « POINTS » par SMS au 5005 ou par message via l'application. L'envoi et la réception du SMS de réponse sont gratuits.

Pour les prix quotidiens, tous les points accumulés par le Participant seront maintenus sur son compte de points personnel même après sa désinscription (durant toute la durée du jeu). Cela veut dire que même s'il remporte la dotation quotidienne, il pourra utiliser les points accumulés pour la prochaine participation hebdomadaire.

Cela veut dire également que les points accumulés un jour donné, s'il ne remporte pas la dotation quotidienne, les points seront maintenus pour le jour et la semaine d'après afin que le Participant

puisse augmenter ses chances de remporter la dotation quotidienne.

Aussi, dans le cas où le Participant ne dispose pas d'un crédit suffisant lui permettant de continuer de jouer, il aura tout de même la possibilité de jouer deux jours de suite sans s'acquitter des 25 DA des frais d'abonnement journalier. Au troisième jour le Participant reçoit une notification lui demandant de s'acquitter des frais d'abonnement correspondant aux deux jours précédents pour continuer à jouer. Dans le cas où le Participant ne procède pas au rechargement nécessaire, et que la dotation serait remportée par ce dernier, il devra régulariser sa situation en procédant aux paiements et rechargements nécessaires dans un délai de 5 jours suite à la notification qui lui sera adressée. A défaut d'une telle régularisation, le Participant perdra son droit au gain.

Pour les dotations hebdomadaires, les points des Participants accumulés durant une semaine ne seront pas comptabilisés pour la semaine d'après mais seront comptabilisés pour les dotations quotidiennes durant toutes les semaines successives jusqu'à ce que le Participant gagne la dotation quotidienne.

Tous les Participants pourront prendre part aux questions hebdomadaires avec tous les points qu'ils auraient accumulés pendant chaque période hebdomadaire respective (du dimanche à 00h00 jusqu'à samedi à 23h59)

5.4 Désinscription :

Si un Participant souhaite se désinscrire de l'Opération et ainsi ne plus recevoir de questions, il devra envoyer un SMS au 5005 ou un message sur l'application avec le mot clé "STOP". Suite à cela, le Participant recevra un SMS ou un message confirmant que son numéro mobile ne participe plus au jeu et ne recevra plus aucune question liée au jeu.

A n'importe quel moment, les Participants pourraient se réinscrire à nouveau en suivant la procédure sus-citée.

ARTICLE 6 : DÉTAILS DU GAIN ET MODALITÉS DE REMISE :

À la fin de l'Opération, et en guise de cadeau, l'Organisateur remettra aux participants gagnants les cadeaux suivants :

Prix quotidiens :

Un bon d'achat chaque jour, à l'exception des jours relatifs aux questions hebdomadaires seront remis via SMS tout au long de la durée de l'Opération.

Prix hebdomadaires :

Un super cadeau chaque samedi. Au total, 12 cadeaux seront remis tout au long de la durée de l'Opération au minimum.

Pour les prix quotidiens, si un gagnant refuse de recevoir son prix ou l'Organisateur n'est pas parvenu à le contacter dans les sept (07) jours après la détermination de son gain, le prix sera gagné par le participant qui aura assuré la seconde (2^e) place sur la liste de la compétition respective. Ce Participant sera nommé le second (2^e) finaliste. Si le second (2^e) finaliste refuse aussi son prix ou l'Organisateur ne parvient pas à le contacter, le prix sera gagné par le troisième (3^e) finaliste. En cas d'impossibilité de réception du prix par les finalistes suivants aussi, le droit de recevoir le prix doit passer au finaliste suivant, jusqu'à ce que le gagnant soit déterminé.

Pour les prix hebdomadaires, si un gagnant refuse de recevoir son prix ou l'Organisateur n'est pas parvenu à le contacter dans les sept (07) jours après la détermination de son gain, le prix sera gagné par le participant dont le nombre de points lui a assuré la seconde (2^e) place dans la période de temps respective. Ce participant sera nommé le second (2^e) finaliste. Si le second (2^e) finaliste refuse aussi son prix ou l'Organisateur ne parvient pas à le contacter/l'atteindre, le prix sera gagné par le troisième (3^e) finaliste dont le nombre total de points lui a assuré la troisième place dans la période de temps respective. En cas d'impossibilité de réception du

prix par les finalistes suivants aussi, le droit de recevoir le prix doit passer au finaliste suivant, jusqu'à ce que le gagnant soit déterminé.

ARTICLE 7 : DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET ATTRIBUTION DES DOTATIONS

7.1 Prix quotidiens (Concours “ Le Plus de Points ”)

Les prix quotidiens seront gagnés par le Participant qui aura assuré la première place en accumulant le plus de points au jour concerné.

Si deux Participants ou plus obtiennent le même meilleur score (deux participants ou plus ont accumulé le même nombre de points), le participant qui aura atteint en premier le plus grand nombre de points (le plus tôt), sera considéré comme gagnant du prix respectif.

7.2 Prix hebdomadaires (Concours “Le Plus de Points”)

Le prix hebdomadaire sera gagné par le Participant qui aurait participé et aurait répondu au moins une fois aux questions hebdomadaires (chaque samedi) et qui aurait assuré la première place en accumulant le plus de points pendant chacune des périodes hebdomadaires (de dimanche à 00:00 :01 jusqu'à samedi 23:59:59).

Si deux Participants ou plus obtiennent le même meilleur score (deux participants ou plus ont accumulé le même nombre de points), le Participant qui aurait atteint en premier le plus grand nombre de points (le plus tôt), sera considéré comme gagnant du prix respectif.

Les gagnants seront avertis de leur gain via appel ou SMS par Ooredoo.

L'Organisateur communiquera aux gagnants le déroulement de la suite des événements :

Les cadeaux journaliers (bons d'achat) seront transmis aux gagnants dans une période de 4 mois ou plus à partir de la date de communication des résultats du jeu.

Les cadeaux hebdomadaires seront remis aux gagnants dans une période de 8 mois ou plus à partir de la date de communication des résultats du jeu.

Après la désignation des gagnants, ces derniers recevront un bon d'achat par SMS, le gagnant recevra un appel du service client afin de lui expliquer comment utiliser son bon d'achat. Le bon d'achat a une validité de 3 mois après sa réception. Si le gagnant n'utilise pas son bon d'achat après 3 mois depuis sa date de réception ce dernier sera désactivé.

Un Participant ne peut gagner qu'une seule dotation quotidienne, soit un bon d'achat mais qu'il pourrait prétendre à remporter également une dotation hebdomadaire.

Un Participant ne peut gagner qu'une seule dotation hebdomadaire.

ARTICLE 8 : RESPONSABILITÉ VIS-À-VIS DES GAINS

S'agissant des dotations, la société organisatrice garantit l'attribution de dotations neuves, sous garantie et conformément aux normes auxquelles elles sont éventuellement soumises.

L'Organisateur ainsi que son Partenaire, ne sont ni fournisseurs, ni vendeurs, ni distributeurs de lots (leur responsabilité étant limitée à l'acte juridique de leur délivrance) et n'assument aucune responsabilité contractuelle relative au transport, au bon fonctionnement, à l'emploi, ou à la sécurité d'utilisation et/ou d'usage et de jouissance des prix attribués.

Par conséquent, ils dégagent toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs dotations.

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité, si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté perturbant l'organisation et la gestion du Jeu, elle était amenée à écourter, proroger, reporter, modifier ou annuler le Jeu.

Dans de telles circonstances, la société organisatrice mettra en place les moyens techniques raisonnables pour en informer les Participants.

ARTICLE 9 : FORCE MAJEURE

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, en son sens le plus large, l'Opération venait à être écourtée, modifiée, reportée ou annulée ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

ARTICLE 10 : PUBLICITÉ

Tous les Participants autorisent l'organisateur ainsi que son partenaire Ooredoo à reproduire et représenter sur le site de l'opération leur nom, prénom et ville de résidence qu'ils auront adressés dans le cadre de leur participation, ainsi que le droit d'exploitation audiovisuel et image de la remise des gains

Les données à caractère nominatif ne seront utilisées que dans le cadre du dit-jeu.

Pour les mineurs, cela doit se faire avec le consentement du tuteur légal.

Si un participant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à l'organisateur/Partenaire en envoyant un courrier à l'adresse suivante : **66, route de Ouled Fayet, Chéragas-Alger, Algérie.**

ARTICLE 11 : RESPONSABILITÉ

Il est expressément rappelé qu'internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants à l'opération et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des

participants au réseau via le site pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à l'organisateur.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance externe, qui empêcheraient le bon déroulement de l'opération.

Plus particulièrement, l'Organisateur s'il a pris toute précaution utile ne saurait être tenu 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, sauf en cas de faute directe et exclusive de l'organisateur.

L'Organisateur ne saurait davantage être tenu pour responsable en cas où un ou plusieurs participants ne pouvaient parvenir à se connecter au site de l'opération ou à y participer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à la saturation du réseau ou dû à des actes de malveillance, l'organisateur s'engageant à mettre en œuvre tous les moyens nécessaires pour faciliter la connexion des participants.

Si la société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et /ou des outils disponibles et vérifiés, elle ne saurait cependant être tenue pour responsable des erreurs matérielles, de la présence de virus sur le site. La participation à ce Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau. Il appartient à chaque Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

Les Participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des

participations automatisées, utilisation d'informations, numéro de téléphone et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les Participants seraient automatiquement éliminés.

ARTICLE 12 : CLAUSE D'ÉLIMINATION

La fraude ou la simple tentative de fraude avérée de la part d'un ou de plusieurs participants, dont la manœuvre est de fausser le score final dans un but de gain, est considérée comme illicite et portant atteinte au principe de l'égalité des chances.

Dans ces cas, l'Organisateur se réserve le droit d'éliminer le et/ou les fraudeurs du résultat final de cette Opération.

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Jeu de son auteur, la société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

Toute utilisation d'automates, de programmes dédiés à la participation automatisée ou de tout autre moyen non conforme au principe de l'égalité des chances et à l'esprit de participation au Quiz dans le but de fausser les résultats ou contourner les modalités de participation définies dans le présent Règlement entraînera l'exclusion immédiate et irrévocable du Quiz. Cela inclut, sans s'y limiter, tout utilisateur exerçant des pratiques frauduleuses ou déloyales, y compris les revendeurs de crédit et les utilisateurs qui achètent des services et des forfaits pour les revendre.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre les mesures nécessaires pour préserver l'intégrité de la participation au Quiz.

Il est bien entendu que l'Organisateur procédera au réajustement de la liste finale des gagnants le cas échéant.

ARTICLE 13 : RÈGLEMENT

Ce règlement peut être consulté pendant toute la durée du jeu sur la page officielle d'Ooredoo Algérie sur les réseaux sociaux et sur le règlement du jeu dans les conditions et termes d'utilisations

ARTICLE 14 : PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le concept ainsi que tous les éléments de cette opération, le design, les marques et logos sont réputés être la propriété respective de l'Organisateur et du Partenaire. La reproduction, l'utilisation ou l'exploitation de tout ou d'une partie de ces éléments sont strictement interdites.

ARTICLE 15 : MODIFICATION DU RÈGLEMENT

La Société Organisatrice se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de modifier, écourter, prolonger ou annuler le Jeu. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou une partie du présent règlement. Toute modification du règlement fera l'objet d'une annonce sur les pages officielles de la société Organisatrice et du partenaire sur leurs réseaux sociaux et sur leurs sites web officiels.

ARTICLE 16 : LITIGES

Toute contestation ou réclamation découlant du présent Quiz sera adressée à Wataniya Télécom Algérie à son service client sur le **333**, ainsi qu'aux Espaces Ooredoo.

L'Organisateur ainsi que son partenaire trancheront toute question relative à l'application du présent Règlement, dans le respect de la législation Algérienne.

Tout litige né à l'occasion du jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable. À défaut d'accord, les parties feront appel à

l'arbitrage de l'Autorité de Régulation de la Poste et des Communications Electroniques (ARPCE).

La compétence en cas de litige, et à défaut d'accord amiable entre les parties, est attribuée au Tribunal de Chéraga, sauf dispositions contraires d'ordre public.

Aucune contestation ne sera plus recevable après la clôture du jeu.