

REGLEMENT DU JEU « PICK3»

Ce règlement décrit les conditions d'organisation du Jeu dénommé « PICK3 » que le PMU Mali en partenariat avec Afrigambling organise à compter du 15 juin 2018.

ARTICLE 1: DEFINITIONS

Dans le cadre de l'interprétation des dispositions du présent règlement de jeu, les expressions suivantes auront la signification ci-après :

Gagnant : les joueurs ayant obtenu pour un tirage au moins 2 bons numéros

Jeu : désigne le Jeu « Pick3 » que le PMU Mali organise en partenariat avec Afrigambling à compter du XX Octobre 2018.

Joueur ou Participant : Toutes personnes effectuant une participation sur l'un des Jeux sur le site internet www.cashchrono.ml

Le Site : le site Internet www.cashchrono.ml

Participation : le fait pour un joueur de choisir 5 numéros et de payer le coût de la participation.

Organisateur ou Société organisatrice : Le PMU Mali en partenariat avec Afrigambling dans le cadre du présent jeu.

ARTICLE 2: ORGANISATEUR ET OBJET DU JEU

Le jeu « Pick3 » est organisé par :

- Le PMU Mali, société détentrice du monopole de l'exploitation de toutes les formes de loteries, pronostics et assimilés sur tout le territoire malien et dont le siège social est situé : Place de la Liberté – BP. E886, Bamako.

En partenariat avec

- Afrigambling, S.A.S au capital de 100 000 euros, inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS, sous le n° 822 998 886, dont le siège social est situé 141 bis rue de Saussure – 75017 Paris, représentée par son président, Monsieur Philippe Fau, dûment habilité à l'effet des présentes.

Le Jeu, disponible sur le Site, consiste, pour les Participants, à choisir 3 chiffres compris entre 0 et 9. Ces 3 chiffres formant une combinaison comprise entre 000 et 999. Il s'agit donc pour les joueurs de trouver la combinaison gagnante du tirage qui sera donc comprise entre 000 et 999. Après avoir validé son choix, le Joueur assiste au tirage. Les combinaisons gagnantes sont indiquées à l'article 5.

ARTICLE 3: CONDITIONS DE PARTICIPATION

Toutes les personnes âgées de plus de dix-huit (18) ans à l'exclusion des personnes suivantes :

- Tous les salariés des sociétés Afrigambling, KENAM Engineering et du PMU Mali;
- L'huissier de justice commis pour le jeu et son personnel.

S'il s'avérait que lors d'un tirage au sort, un membre des structures susmentionnées gagne un lot, le gain lui sera refusé.

ARTICLE 4: PRINCIPE DU JEU

Pick3 est un jeu de loterie instantané proposant aux Joueurs de trouver la combinaison gagnante du tirage comprise entre 000 et 999. Pour ce faire le Joueur choisit 3 chiffres compris entre 0 et 9. Le premier chiffre choisis sera le chiffre des centaines, le second celui des dizaines et le dernier celui des unités. Après le tirage au sort de la combinaison gagnante et selon le nombre de numéros ainsi que leur placement (centaine, dizaine ou unité) que le Joueur trouve, il remporte un lot dans les conditions fixées à l'article 5 ci-après.

Pour participer au Jeu, le Joueur doit créer un compte sur le Site accessible sur l'url www.cashchrono.ml. Il devra par la suite créditer son compte Cash Chrono via son compte Orange Money, sur le portail USSD d'Orange Money (#144#) à la rubrique Cash Chrono, pour payer le coût de ses participations.

Une fois, sa combinaison, il ne lui reste plus qu'à cliquer sur le bouton « Jouer » pour que le tirage débute. Une fois le tirage de la combinaison gagnante effectuée, le Joueur sait immédiatement s'il a remporté un lot.

Les tirages sont effectués par générateur de nombres aléatoires.

ARTICLE 5: COÛT DE LA PARTICIPATION - GAINS

5.1 – Coût de la Participation

Il s'agit d'un jeu à mise variable. Le Joueur dispose donc de la possibilité de miser entre 100 et 5 000 F CFA par participation.

5.2 – Combinaisons gagnantes et gains

Suite à la validation de sa Participation et au tirage au sort, le Joueur obtenant une combinaison gagnante comme indiquée dans le tableau ci-dessous remportera le gain correspondant à cette combinaison.

Combinaisons gagnantes	Rang	Exemple (chiffres choisis / Tirage)	Gains
3 numéros dans l'ordre	1	1 2 3 / 1 2 3	Mise x 300 (retour de mise inclus)
3 numéros dans le désordre	2	1 2 3 / 3 1 2	Mise x 20 (retour de mise inclus)
2 chiffres consécutifs (centaines et dizaines OU dizaines et unités)	3	1 2 3 / 1 2 4 OU 4 2 3	Mise x 10 (retour de mise inclus)
Le chiffre des centaines	4	1 2 3 / 1 4 5	Mise x 1 (retour de mise inclus)
Tout autre combinaison	5	Aucun Gain	Aucun Gain

Il est précisé que ces gains ne sont pas cumulables au sens où un Joueur remportant un gain ne peut prétendre recevoir également les gains des rangs inférieurs. Par exemple un Joueur remportant un gain de rang 2 ne pourra prétendre recevoir également les gains correspondant aux rangs 3 et 4 etc

5.3 – Versement des gains

Lorsqu'un Joueur remporte un lot, ses gains sont crédités sur son compte Cash Chrono. Il pourra donc utiliser ses gains pour payer de nouvelles participations ou décider d'effectuer un transfert de ses gains de son compte Cash Chrono vers son compte Orange Money. Pour ce dernier choix, il devra se rendre à la rubrique « Encaisser » du service Cash Chrono sur le portail USSD d'Orange Money (#144#) à la rubrique Cash Chrono et choisir la somme qu'il souhaite transférer vers son compte Orange Money.

ARTICLE 6: CREATION ET GESTION DU COMPTE CASH CHRONO

6.1 – Créditation du compte Cash Chrono sur www.cashchrono.ml

Lorsque le Joueur accède pour la première fois au Site, il doit créer son compte.

Pour cela, le Joueur doit indiquer son numéro de téléphone et un mot de passe. Afin de vérifier l'exactitude du numéro de téléphone indiqué, le joueur recevra un SMS contenant un code à 4 chiffres qu'il devra saisir sur le Site afin de valider son compte et pouvoir accéder aux différents jeux du Site.

6.2 – Créditer son compte Cash Chrono

Pour créditer son compte Cash Chrono, le Joueur devra se rendre sur le portail USSD d'Orange Money à la rubrique Cash Chrono (#144#51#).

Dans la rubrique Cash Chrono, le Joueur devra choisir l'option Recharger afin de pouvoir créditer son compte.

De plus, les gains des participations à Cash Chrono seront versés sur le compte Cash Chrono du Joueur.

6.3 – Inactivité du compte

Est considéré comme inactif un compte Cash Chrono créditeur sur lequel le joueur ne s'est pas connecté pendant 90 jours consécutifs.

Tous les comptes Cash Chrono inactif se verront appliquer des frais de gestion à hauteur de 20 F CFA (vingt francs CFA) par mois calendaire et ce le 1^{er} de chaque mois. Si au 1^{er} du mois, date à laquelle Afrigambling doit appliquer des frais de gestion et que le compte Cash Chrono présente un solde inférieur ou égal à 20 F CFA, le solde de ce compte sera alors ramener à 0.

ARTICLE 7: RESPONSABILITE DES PARTICIPANTS

Les Participants sont tenus de respecter le règlement, notamment l'interdiction de créer une fausse identité ou usurper celle d'un tiers ainsi que les dispositions du Règlement.

A ce titre, les Participants s'engagent à n'effectuer des Participations aux Jeux uniquement avec leur compte.

Tout Participant qui ne respectera pas ces règles sera exclu du Jeu.

ARTICLE 8: LIMITATION DE RESPONSABILITE DES SOCIETES ORGANISATRICES

La responsabilité des Sociétés Organisatrices ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le présent Jeu devait être modifié, écourté ou annulé. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ce chef. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger le jeu et de reporter la date annoncée.

Les Sociétés Organisatrices rappellent aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau de télécommunications et décline toute responsabilité quant aux conséquences liées à l'interruption, ou au dysfonctionnement quel qu'il soit.

En outre leurs responsabilités ne pourraient en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier électronique par USSD / SMS ou Internet.

Plus particulièrement, les Sociétés Organisatrices ne sauraient être tenues responsables au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à envoyer leur requête du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

Les Sociétés Organisatrices pourront 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 des gagnants. Elles se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. En cas de manquement de la part d'un Participant au Règlement, les Sociétés Organisatrices se réservent la faculté d'écartier de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci puisse revendiquer quoique ce soit.

Toute fraude constatée entraîne l'élimination du Participant.

ARTICLE 9: CAS DE FORCE MAJEURE, RESERVE DE PROLONGATION

La responsabilité des Sociétés Organisatrices ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée.

Toute modification du Règlement donnera lieu à une nouvelle publication du règlement sur le Site qui entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les Participants.

ARTICLE 10: CONVENTION DE PREUVE

Les Sociétés Organisatrices ont mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'une personne au Jeu. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information des Sociétés Organisatrices ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au Jeu.

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, les Sociétés Organisatrices pourront 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 formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par les Sociétés Organisatrices, 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 formats ou supports 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 les Sociétés Organisatrices 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 11: IMAGE DES GAGNANTS

Par la participation au jeu, les Gagnants et / ou leur représentant autorisent les Sociétés Organisatrices à diffuser leur image durant une période de douze (12) mois à compter de la date de publication de la liste des gagnants sur tout support de communication, notamment pour des annonces presse et des publi-reportages télévisés, ainsi que sur tous les sites web à la convenance des Sociétés Organisatrices.

Ces images seront utilisées dans le cadre de la publication ou de la diffusion des résultats du jeu.

Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile (adresse postale ou/et Internet). Toute fausse déclaration relative à l'identité ou adresse entraîne la nullité de la participation.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de procéder à toutes vérifications nécessaires pour établir l'identité du propriétaire de la carte SIM.

Les gagnants autorisent les Sociétés Organisatrices à diffuser leur image et leurs coordonnées dans le cadre du présent jeu et conformément aux conditions susvisées. Cette diffusion ne peut ouvrir droit à leur profit à aucune rémunération, avantage, indemnité ni compensation quelconque autre que l'attribution du lot gagné.

ARTICLE 12 : DONNEES PERSONNELLES

Les Participants sont informés que les données personnelles obligatoires les concernant enregistrées dans le cadre du présent Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation au Jeu et ne seront utilisées, le cas échéant que pour l'attribution des lots.

Les données nominatives recueillies dans le cadre du présent Jeu sont traitées conformément à la législation sur la protection des données à caractère personnel. Tous les Participants au Jeu, disposent en application de cette loi, d'un droit d'accès ou de rectification ou de suppression des données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou suppression doit être adressée à Kenam Engineering ACI 2000 face au Palais des Sports, BP 1775 Bamako.

ARTICLE 13 : LOI APPLICABLE

Le Règlement est exclusivement régi par les lois malientes.

Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu.

ARTICLE 14 : CONSULTATION DU REGLEMENT

Le Règlement est consultable en ligne sur www.pmu.ml