

PROCES-VERBAL DE CONSTAT



EVOL
HUIS
COMMISSAIRE DE JUSTICE

LAURE-ELISE PRIEUR
JÉRÉMIE BOUVERET
ANNE CERUTTI

WWW.EVOLHUIS.COM

Sommaire

CONSTATATIONS.....	4
1 Travaux préparatoires et informations techniques relatives à l'environnement informatique de constatation .	4
1.1 Antivirus.....	4
1.2 Informations système	5
1.3 Péphériques et imprimantes	5
1.4 Informations réseau.....	6
1.5 Informations Internet	7
1.6 Suppression des fichiers temporaires et vider la corbeille	7
1.7 Horloge.....	7
1.8 Ouverture du navigateur internet.....	8
1.9 Absence de proxy internet	9
2 Description de la navigation.....	9
2.1 Absence de mise en avant des développeurs sur Instant Games et impossibilité de récupérer l'audience	10
2.2 Absence de promotion possible pour le développeur	34
2.3 Contrôle de la monétisation par Meta, modèle d'enchères sans négociation , absence d'achat de prestation et absence de contrat de prestation de services	39
2.4 Exclusion par Meta d'un développeur du programme Instant Games et Audience Network	43
3 Fin des constatations	54
ANNEXES.....	56
Document remis par Monsieur COTTIER	56
Captures réalisées lors de la navigation.....	57

L'AN DEUX-MILLE-VINGT-CINQ ET LE VINGT FÉVRIER

À LA DEMANDE DE :

SASU OVOGAME, société par actions simplifiée unipersonnelle au capital social de 1502000 €, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Vienne sous le numéro 887 680 478, dont le siège social est situé au 17 CHEMIN SUR CHANOZ 38510 MORESTEL, représentée par Monsieur Jean-claude COTTIER, domicilié en cette qualité audit siège social,

Lequel m'expose, préalablement aux constatations qui vont suivre, qu'il souhaite faire réaliser un procès-verbal de constat internet, pour le compte de sa société OVOGAME qui développe des jeux sur le réseau social Facebook appartenant à la société META, afin d'apporter la preuve que "*Meta Audience Network n'est pas un client et qu'Ovogame ne contrôle pas son audience*".

Il m'indique que "l'objectif de ce constat est double :

1.*Démontrer qu'Ovogame n'a pas une relation commerciale classique avec Meta. Plus précisément, il s'agit de prouver qu'Ovogame ne vend pas un service à Meta avec des prix négociés, mais qu'il est rémunéré via un système d'enchères imposé par Meta Audience Network.*

2.*Établir qu'Ovogame ne contrôle pas son audience. Meta empêche les développeurs d'avoir un accès direct aux joueurs, de les identifier ou de les récupérer, ce qui signifie que l'audience appartient exclusivement à Meta et non aux développeurs.*"

Il me requiert donc, dès qualités, à titre probatoire et pour la sauvegarde de ses droits afin que je procède à toute constatation utile.

Déférant à cette réquisition,

Je soussigné, Maître Jérémie BOUVERET, Commissaire de Justice associé de la SELARL EVOLHUIS, à la résidence de MORESTEL (38510), 123 rue Paul Claudel,

Atteste avoir reçu **ce jeudi 20 février 2025 à 15 heures 20**, en mon étude située 123, Rue Paul Claudel 38510 Morestel, Monsieur COTTIER Jean-Paul où là étant, j'ai procédé aux constatations suivantes.

Lors de mes constatations, je bifferai les coordonnées personnelles du requérant, sur les captures d'écran.

CONSTATATIONS

Avant l'arrivée de Monsieur COTTIER dans mes bureaux, je réalise les travaux préparatoires suivants. Les travaux finis, j'ai reçu Monsieur COTTIER qui s'est présenté à mon étude pendant leur finalisation.

1 Travaux préparatoires et informations techniques relatives à l'environnement informatique de constatation

Je certifie, préalablement à toute constatation, l'exactitude des informations ci-dessous, obtenues lors de la réalisation des travaux préparatoires.

J'utilise un ordinateur de type DELL INSPIRON 7586 qui fonctionne sous le système d'exploitation Microsoft Windows 11 Professionnel.

Un seul écran est connecté, dont la résolution est 1920x1080.

1.1 Antivirus

Mon ordinateur est protégé par l'antivirus Bitdefender Endpoint Security Tools (Version du produit: 7.9.19.501). Le système indique qu'il est actuellement actif et que sa base de définition est à jour.

J'utilise également le pare-feu Bitdefender Endpoint Security Tools afin de préserver mon système des éventuels accès malveillants.

Bitdefender Endpoint Security Tools ×



Bitdefender Endpoint Security Tools

Version du produit : 7.9.19.501
© 1997-2025, Bitdefender

Version du contenu de sécurité : 7.98413
Reçu le: 19/02/2025 21:25

Support technique
Site Internet : <https://www.softouest.fr>
Courriel : support.cdj@septeo.com
Téléphone : 04 77 75 91 50 16/11/2023 16h24

Politique de confidentialité
Site Internet : <https://www.bitdefender.com/legal-privacy-business>



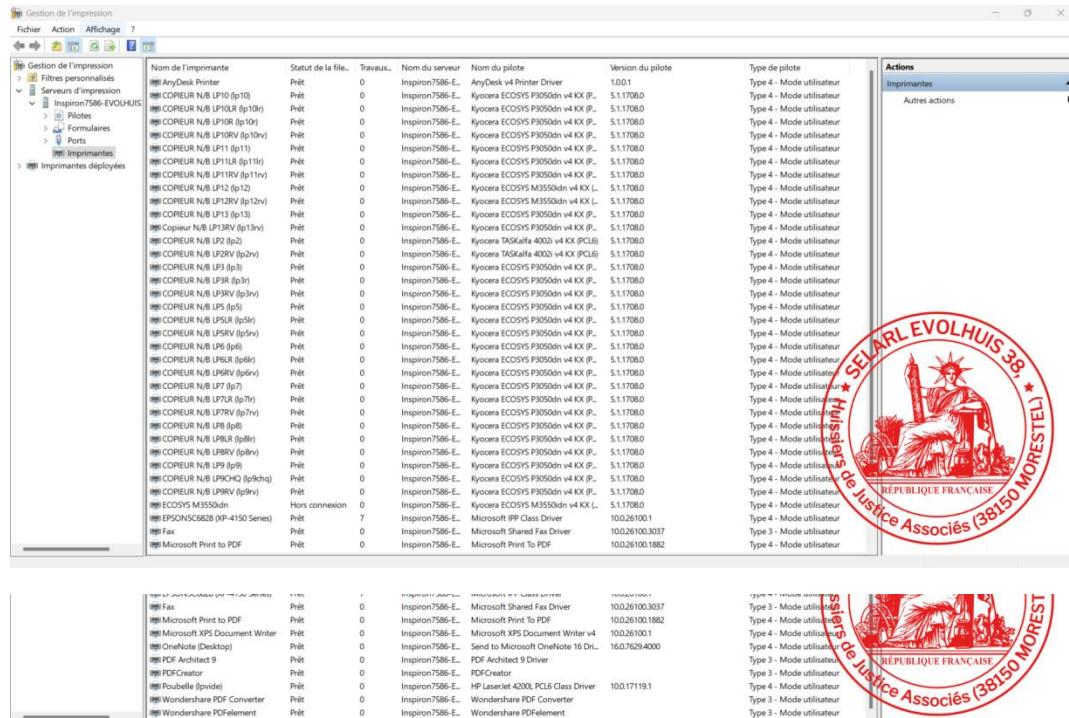
1.2 Informations système

La capture d'écran ci-dessous représente les informations système relatives à mon ordinateur.



1.3 Périphériques et imprimantes

Je relève ensuite les périphériques et imprimantes connectés à mon ordinateur depuis la barre de recherche de mon ordinateur en tapant "Printmanagement.msc" afin d'afficher la console de gestion de l'impression.



1.4 Informations réseau

Les informations réseau ci-dessous sont obtenues à l'aide de la commande Windows « ipconfig /all ».

Je reporte ci-dessous les captures d'écran correspondantes.

```
Invite de commandes
Microsoft Windows [version 10.0.26100.3194]
(c) Microsoft Corporation. Tous droits réservés.

C:\Users\Utilisateur>ipconfig /all

Configuration IP de Windows

Nom de l'hôte . . . . . : Inspiron7586-EVOLHUIS38
Suffrage DNS principal . . . . . : Hybride
Type de noeud . . . . . : Hybride
Routage IP activé . . . . . : Non
Proxy WINS activé . . . . . : Non

Carte réseau sans fil Connexion au réseau local* 1 :

Statut du média. . . . . : Média déconnecté
Suffrage DNS propre à la connexion. . . . . :
Description. . . . . : Microsoft Wi-Fi Direct Virtual Adapter
Adresse physique . . . . . : 18-1D-EA-70-92-30
DHCP activé. . . . . : Oui
Configuration automatique activée. . . . . : Oui

Carte réseau sans fil Connexion au réseau local* 2 :

Statut du média. . . . . : Média déconnecté
Suffrage DNS propre à la connexion. . . . . :
Description. . . . . : Microsoft Wi-Fi Direct Virtual Adapter #2
Adresse physique . . . . . : 1A-1D-EA-70-92-2F
DHCP activé. . . . . : Non
Configuration automatique activée. . . . . : Oui

Carte Ethernet Ethernet 2 :

Statut du média. . . . . : Média déconnecté
Suffrage DNS propre à la connexion. . . . . :
Description. . . . . : Fortinet Virtual Ethernet Adapter (NDIS 6.30)
Adresse physique . . . . . : 00-09-0F-FE-00-01
DHCP activé. . . . . : Oui
Configuration automatique activée. . . . . : Oui

Carte réseau sans fil Wi-Fi :

REPUBLICA FRANCIA
SELARL EVOLHUIS 38,
Huissiers de Justice Associés (38150 MORESTEL)

Carte réseau sans fil Wi-Fi :

Statut du média. . . . . : Média déconnecté
Suffrage DNS propre à la connexion. . . . . :
Description. . . . . : Intel(R) Wireless-AC 9560
Adresse physique . . . . . : 82-14-6F-9C-FD-DC
DHCP activé. . . . . : Oui
Configuration automatique activée. . . . . : Oui
Adresse IPv6 de liaison locale. . . . . : fe80::b43c:e2f7:9ec2:ba3f%12(préféré)
Adresse IPv4. . . . . : 192.168.0.77(préféré)
Masque de sous-réseau. . . . . : 255.255.255.0
Bail obtenu. . . . . : jeudi 28 février 2025 15:10:21
Bail expirant. . . . . : jeudi 28 février 2025 23:10:21
Passerelle par défaut. . . . . : 192.168.0.50
Serveur DHCP . . . . . : 192.168.0.50
IAID DHCPv6 . . . . . : 209851503
DUID de client DHCPv6. . . . . : 00-03-00-01-82-14-6F-9C-FD-DC
Serveurs DNS. . . . . : 91.216.43.69
91.216.43.71
NetBIOS sur Tcpip. . . . . : Activé

Carte Ethernet Connexion réseau Bluetooth :

Statut du média. . . . . : Média déconnecté
Suffrage DNS propre à la connexion. . . . . :
Description. . . . . : Bluetooth Device (Personal Area Network)
Adresse physique . . . . . : 18-1D-EA-70-92-33
DHCP activé. . . . . : Oui
Configuration automatique activée. . . . . : Oui
```

```
C:\Users\Utilisateur>
```



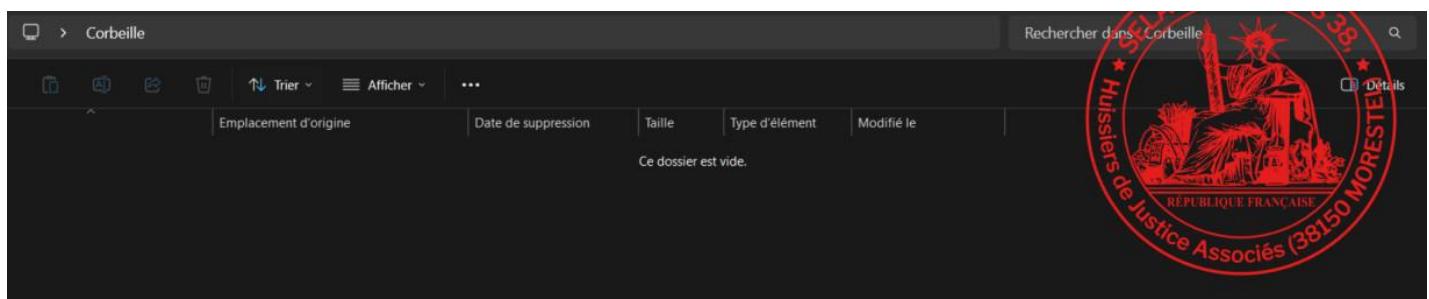
1.5 Informations Internet

Les informations relatives à ma connexion Internet sont les suivantes :

- Fournisseur d'accès à Internet : Orange
- Nature de l'offre: Mobile
- Technologie de la connexion utilisée: Mobile 4G/5G
- Adresse IPV4: 92.184.119.134
- Adresse IPV6: 2a01:cb06:b842:659e:e81b:1245:63ba:4fdb

1.6 Suppression des fichiers temporaires et vidage de la corbeille

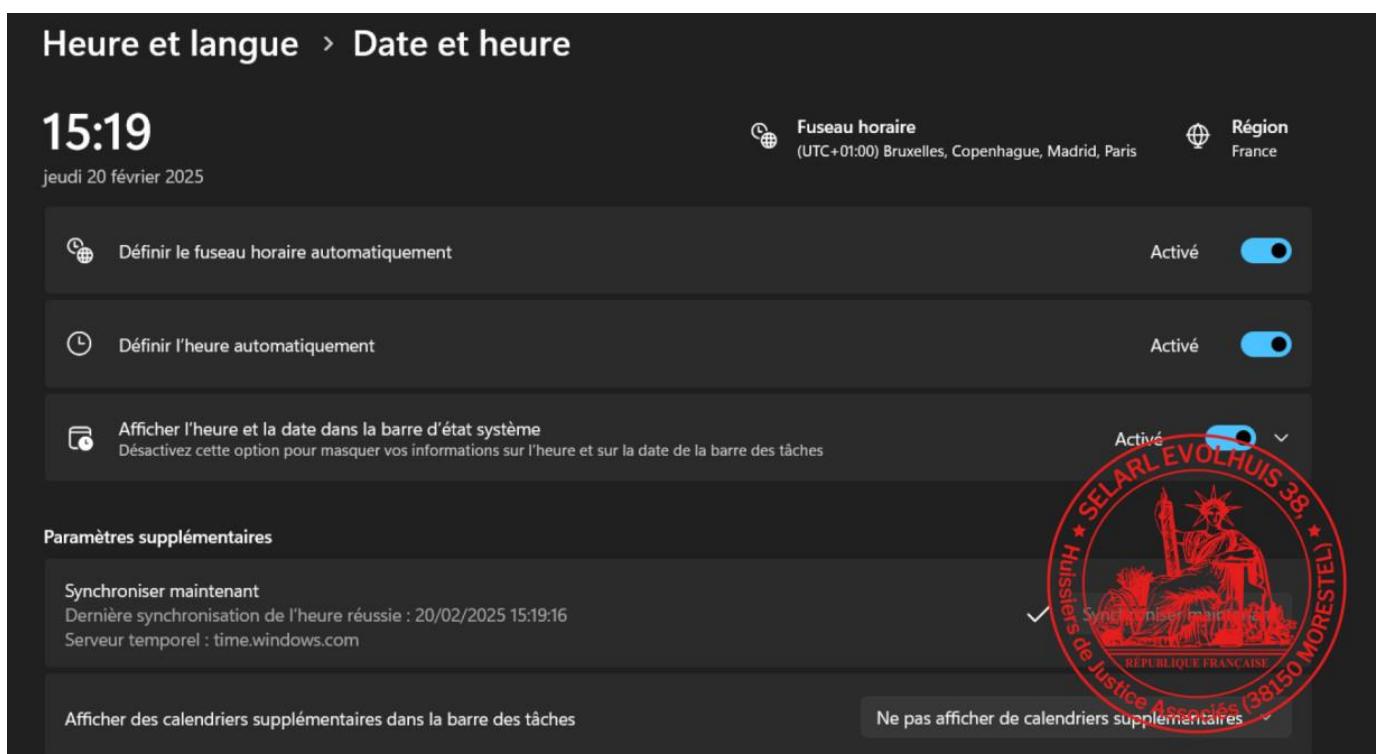
Les fichiers temporaires du système ont été supprimés, et la corbeille a été vidée avant le début de la navigation et le lancement du navigateur internet.



1.7 Horloge

L'horloge de l'ordinateur est synchronisée avec le serveur de temps internet time.windows.com.

L'heure du début de la navigation , relevée au moment de l'ouverture du navigateur internet Mozilla Firefox est 15 heures 23.

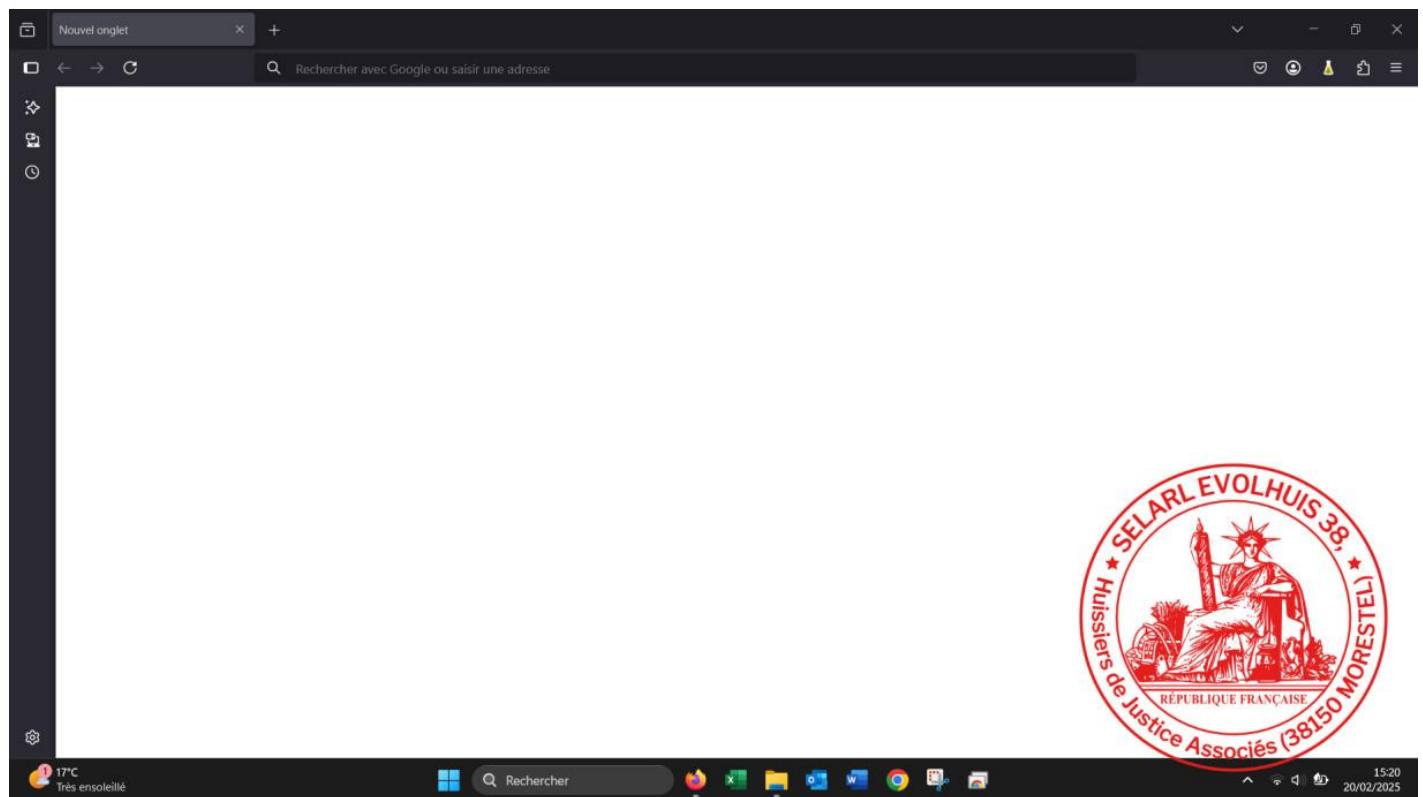


1.8 Ouverture du navigateur internet

Le navigateur internet utilisé est Mozilla Firefox version 135.0.1



Le navigateur est ouvert avec une page vierge comme page de démarrage.



1.9 Absence de proxy internet

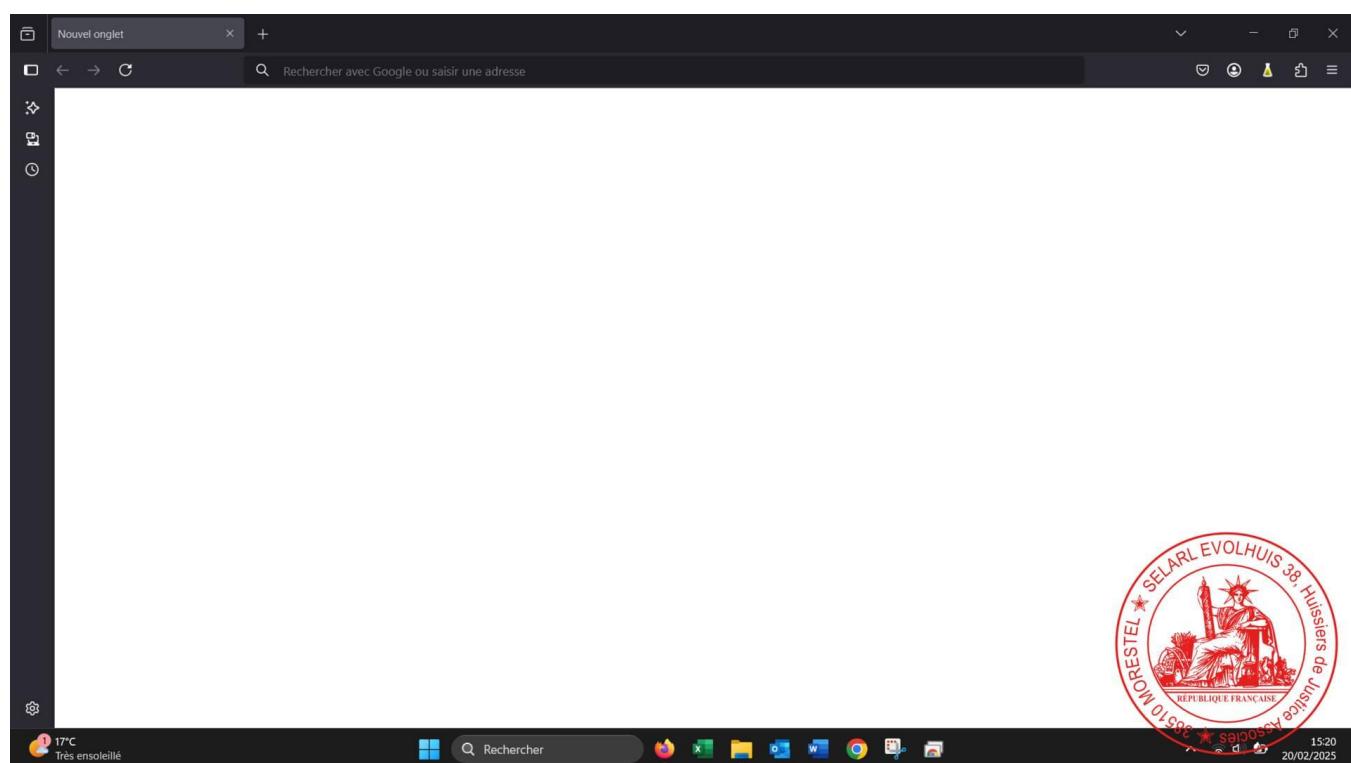
Le navigateur Mozilla Firefox utilisé pour la réalisation de ce constat a été configuré pour ne pas utiliser de serveur mandataire (proxy) pour accéder à internet.



2 Description de la navigation

Voici ci-dessous la description des étapes et actions de navigation effectuées :

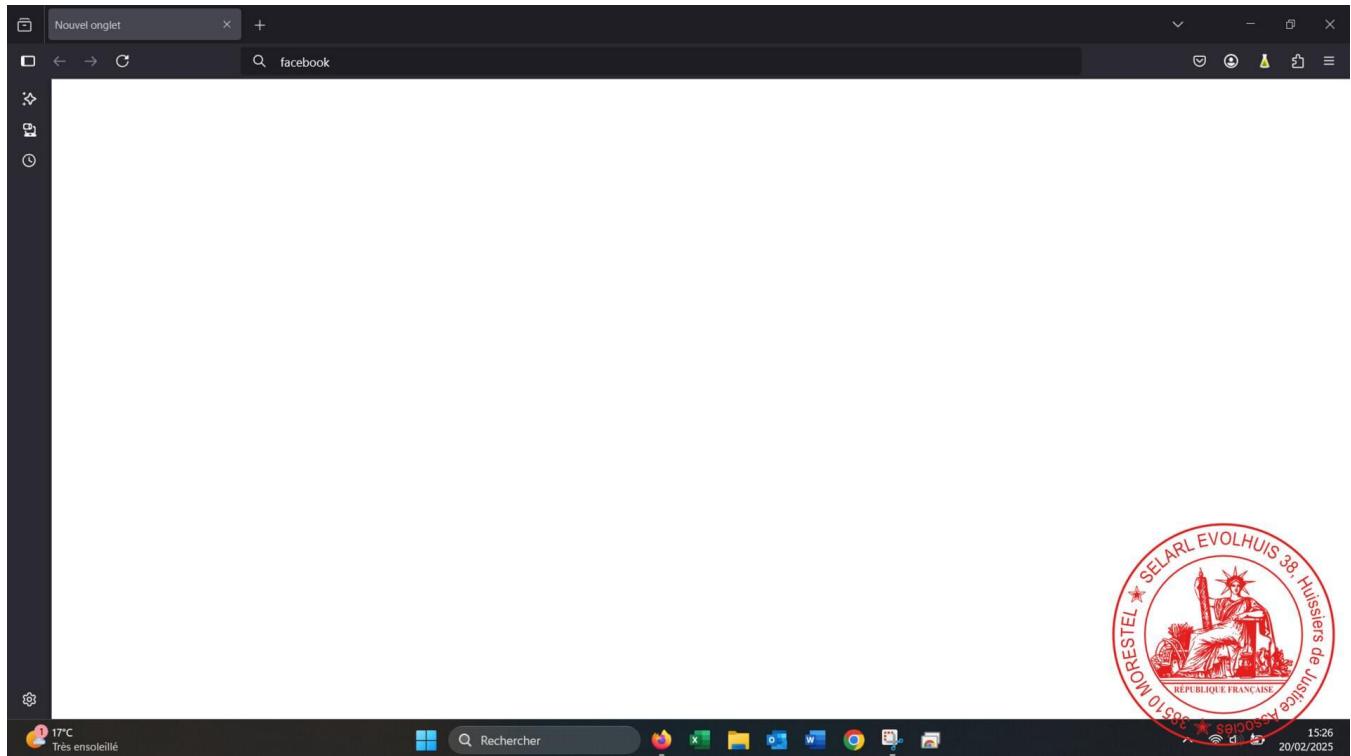
Je débute la navigation à 15 heures 20 depuis une page vierge.



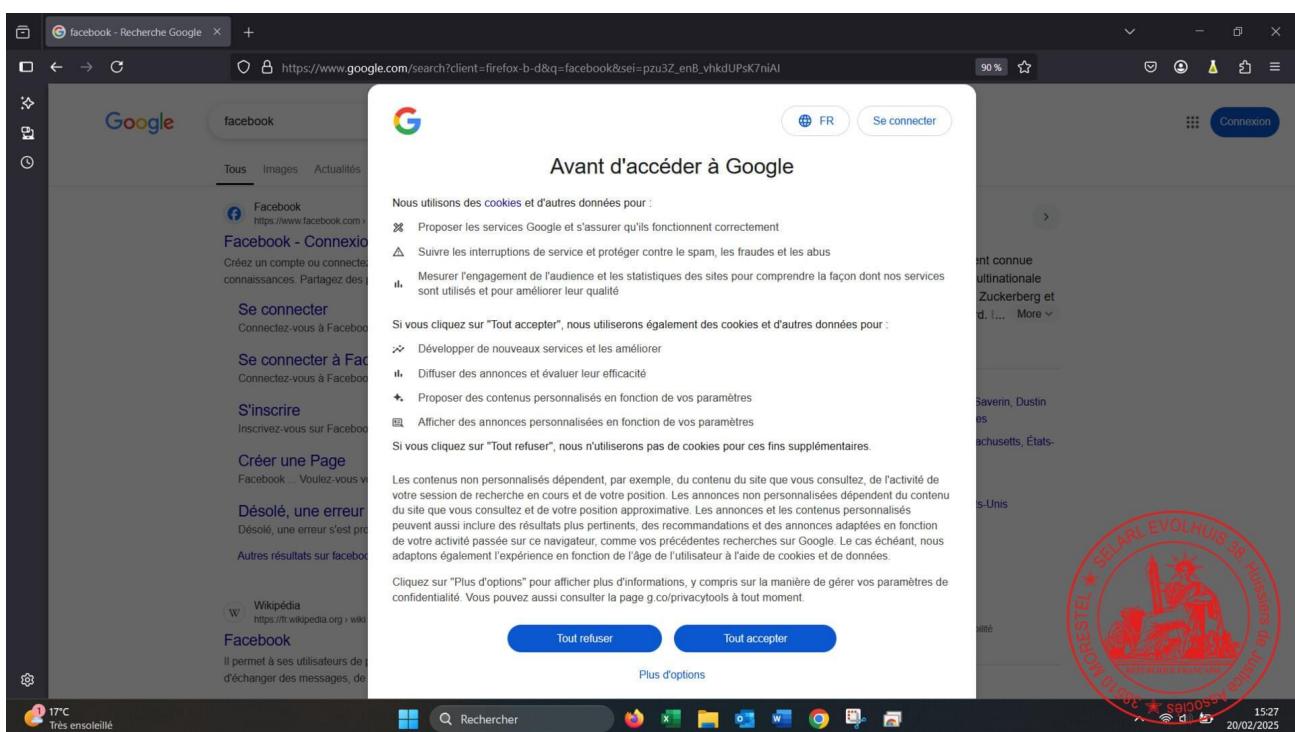
2.1 Absence de mise en avant des développeurs sur Instant Games et impossibilité de récupérer l'audience

Monsieur COTTIER m'indique qu'il souhaite que je réalise des constatations pour apporter la preuve de "l'absence de mise en avant des développeurs sur Instant Games et l'impossibilité de récupérer l'audience"

Je tape « Facebook » dans la barre du navigateur. Une capture d'écran est réalisée.



Je clique sur "Entrée". La page qui s'affiche m'invite à accepter les cookies. Je procède à la capture de ladite page.



Je refuse les cookies. Je capture la page de résultat qui s'affiche après avoir refusé les cookies.

Google

facebook

Tous Images Actualités Vidéos Web Livres Finance Outils

Facebook https://www.facebook.com > ...

Facebook - Connexion ou inscription
Créez un compte ou connectez-vous à Facebook. Connectez-vous avec vos amis, la famille et d'autres connaissances. Partagez des photos et des vidéos,...

Se connecter
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

Se connecter à Facebook
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

S'inscrire
Inscrivez-vous sur Facebook et retrouvez vos amis. Créez un ...

Créer une Page
Facebook ... Voulez-vous vous inscrire à Facebook ...

Désolé, une erreur s'est produite
Désolé, une erreur s'est produite :(

Autres résultats sur facebook.com >

Wikipédia https://fr.wikipedia.org/wiki/Facebook

Facebook
Il permet à ses utilisateurs de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et documents, d'échanger des messages, de joindre et de créer des ...

17°C Très ensoleillé

Rechercher

15:27 20/02/2025

Je clique sur le premier résultat (<https://www.facebook.com/>). Une fenêtre s'affiche et demande d'accepter ou de refuser les cookies. Je capture la page.

Facebook - Connexion ou inscription

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

Avec Face contact avec

Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?

Nous utilisons les cookies et des solutions similaires pour fournir et améliorer le contenu sur les **Produits Meta**. Ils permettent aussi d'offrir une expérience de navigation plus sûre, grâce aux informations reçues sur et en dehors de Facebook, et de fournir et améliorer les Produits Meta pour toute personne possédant un compte.

- Cookies essentiels : sans eux, le bon fonctionnement des Produits et sites Meta est impossible.
- Cookies d'autres entreprises : ces cookies optionnels nous permettent de vous montrer des publicités en dehors des Produits Meta. Ils permettent aussi d'intégrer certaines fonctionnalités à nos Produits, telles que des lecteurs vidéo et des visualiseurs de cartes.

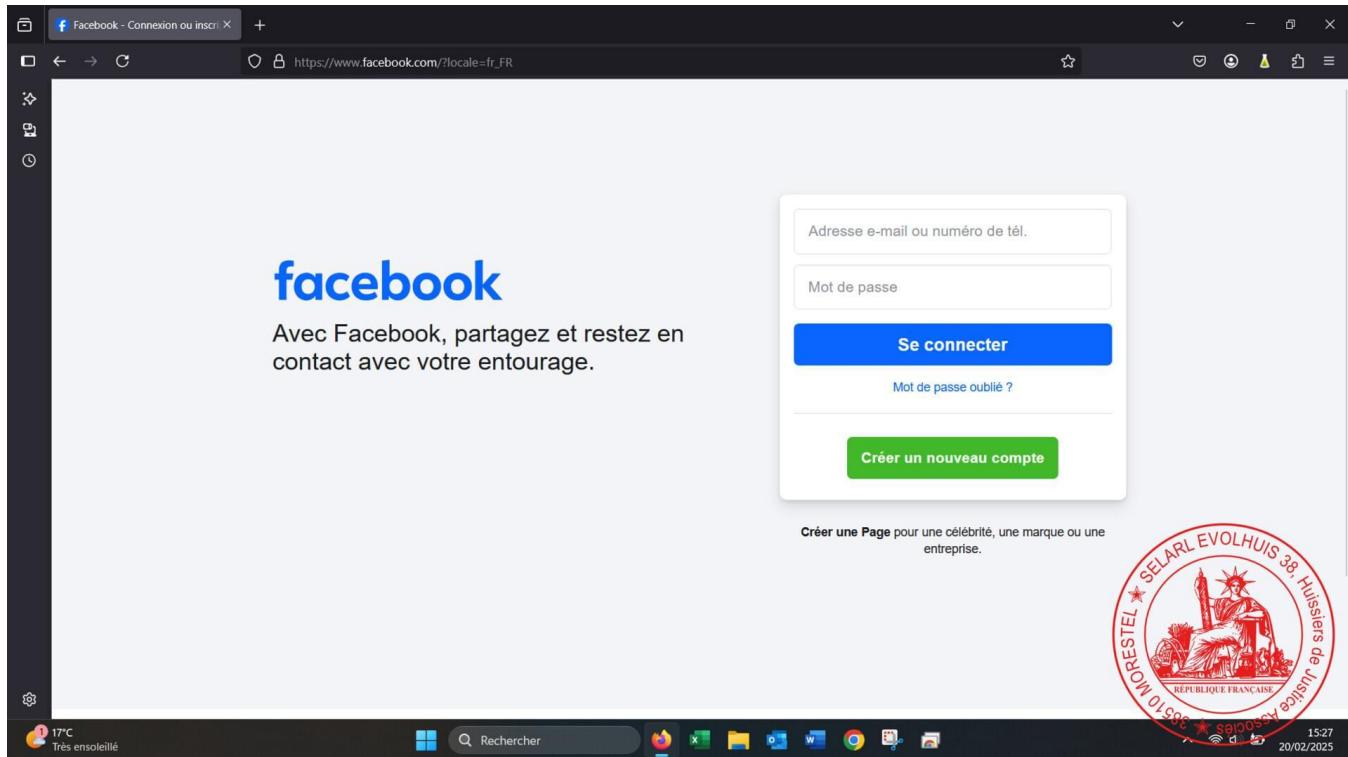
Vous choisissez quelles cookies optionnels garder. Pour en savoir plus sur les cookies et l'usage que nous en faisons, ainsi que pour passer en revue ou modifier vos choix à tout moment, consultez notre [Politique d'utilisation des cookies](#).

À propos des cookies

Refuser les cookies optionnels Autoriser tous les cookies

15:27 20/02/2025

Je clique sur refuser les cookies optionnels. Je capture la page de connexion qui s'affiche.



Facebook - Connexion ou inscrir

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

facebook

Avec Facebook, partagez et restez en contact avec votre entourage.

Adresse e-mail ou numéro de tél.

Mot de passe

Se connecter

Mot de passe oublié ?

Créer un nouveau compte

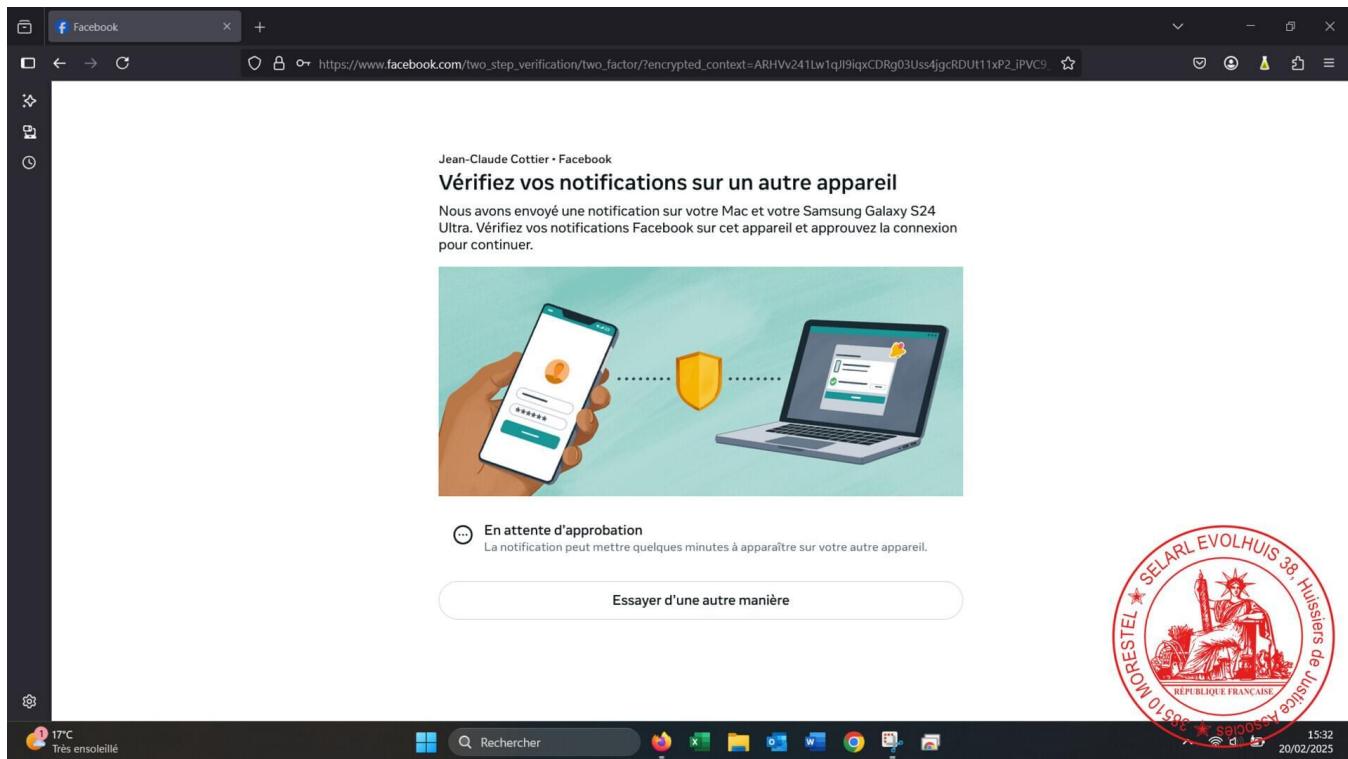
Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise.

17°C Très ensoleillé

Rechercher

15:27 20/02/2025

Après avoir tenté de se connecter à deux reprises à un premier compte, sans succès (les identifiants étant incorrects), Monsieur COTTIER se connecte depuis son compte personnel. Pour cela, il entre ses identifiants sur la page de connexion et clique sur se connecter. Une page d'authentification s'affiche. Je la capture.



Jean-Claude Cottier • Facebook

Vérifiez vos notifications sur un autre appareil

Nous avons envoyé une notification sur votre Mac et votre Samsung Galaxy S24 Ultra. Vérifiez vos notifications Facebook sur cet appareil et approuvez la connexion pour continuer.

En attente d'approbation
La notification peut mettre quelques minutes à apparaître sur votre autre appareil.

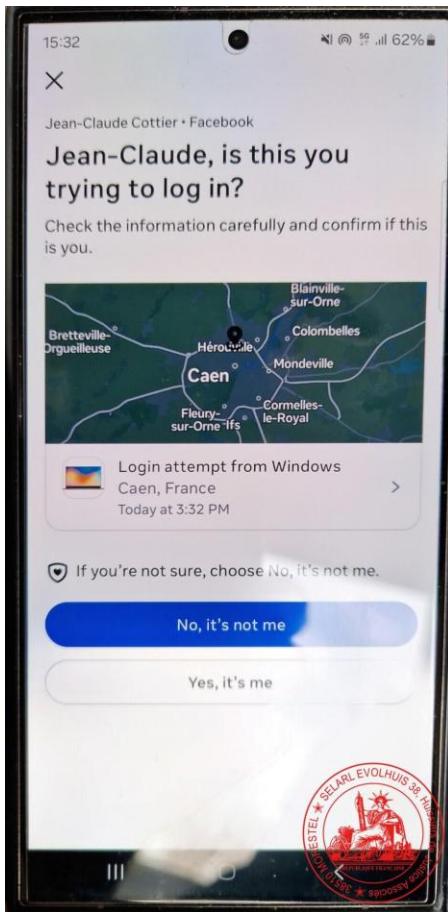
Essayer d'une autre manière

17°C Très ensoleillé

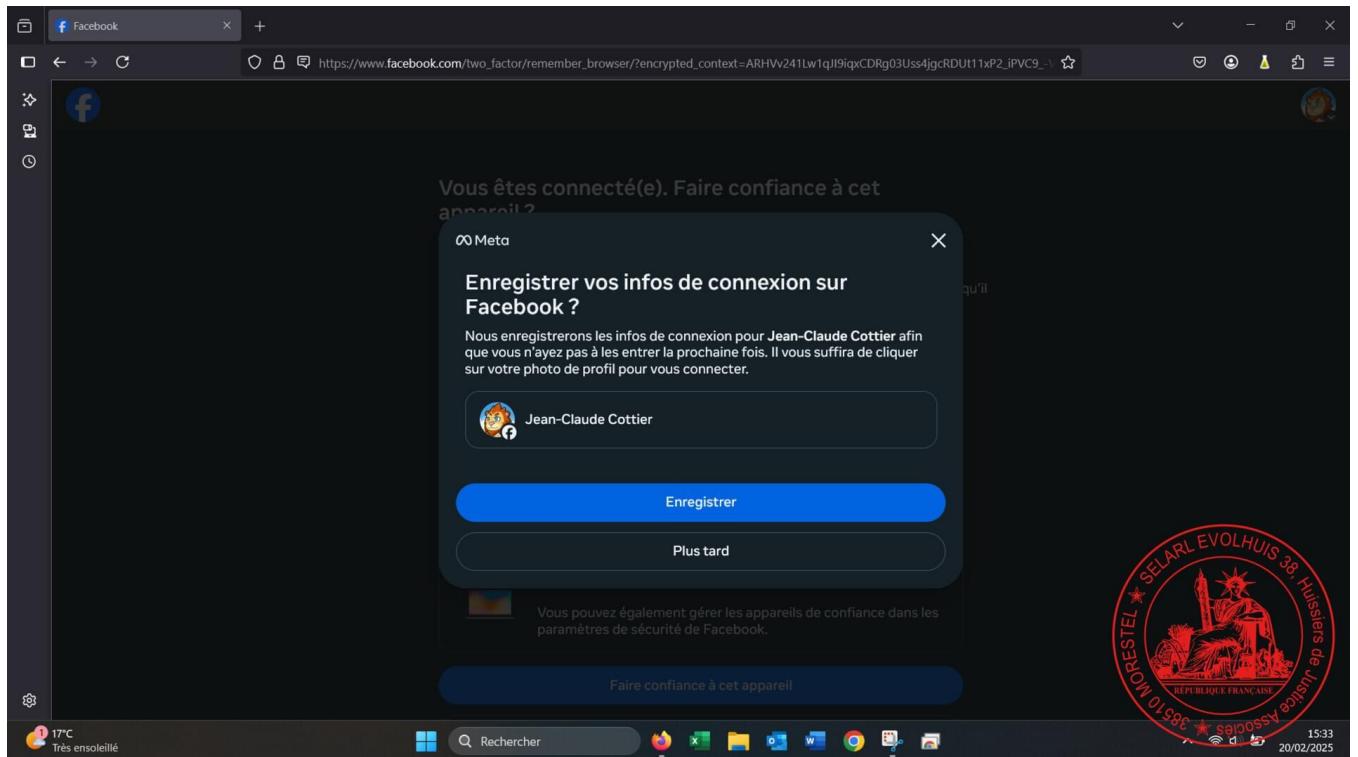
Rechercher

15:32 20/02/2025

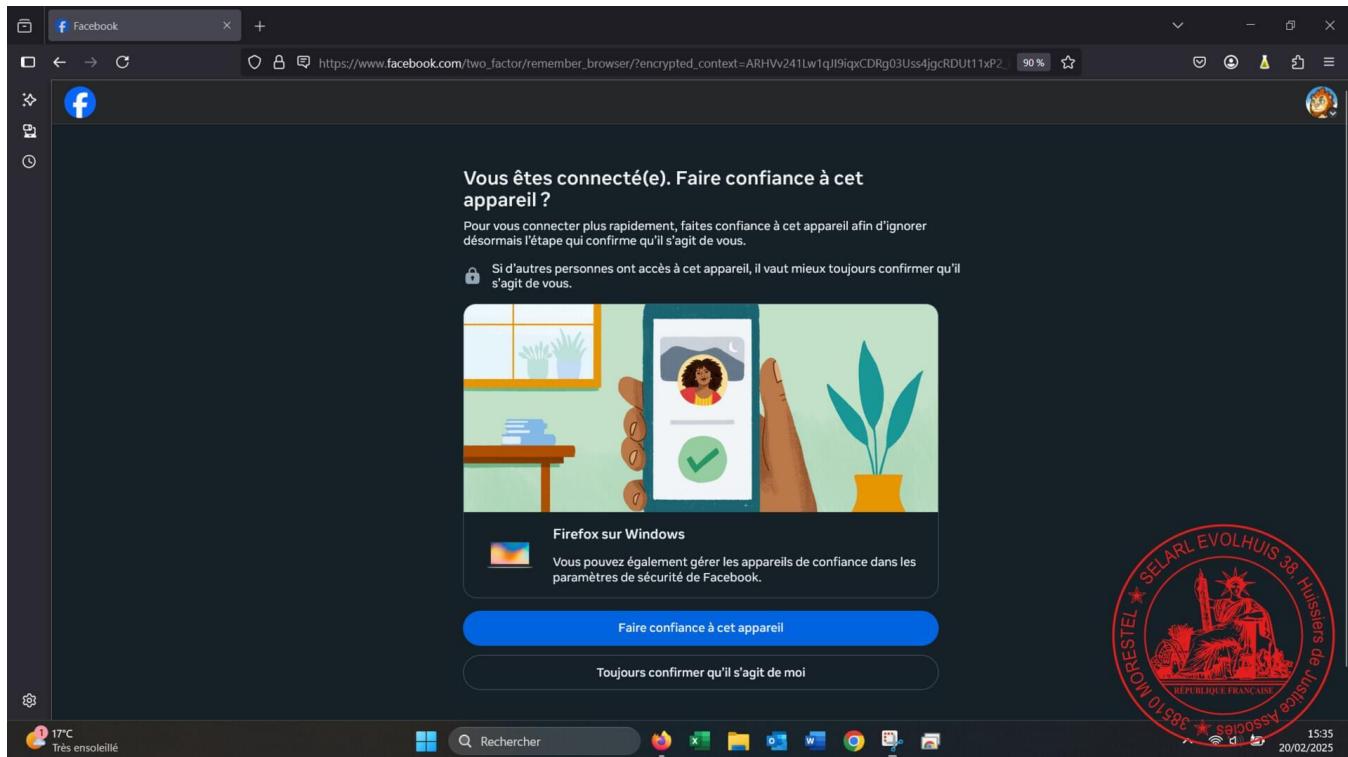
Monsieur COTTIER me présente son téléphone et je constate que sur l'écran de celui-ci une page lui demander une vérification d'identité. Je prends une photographie de son écran.



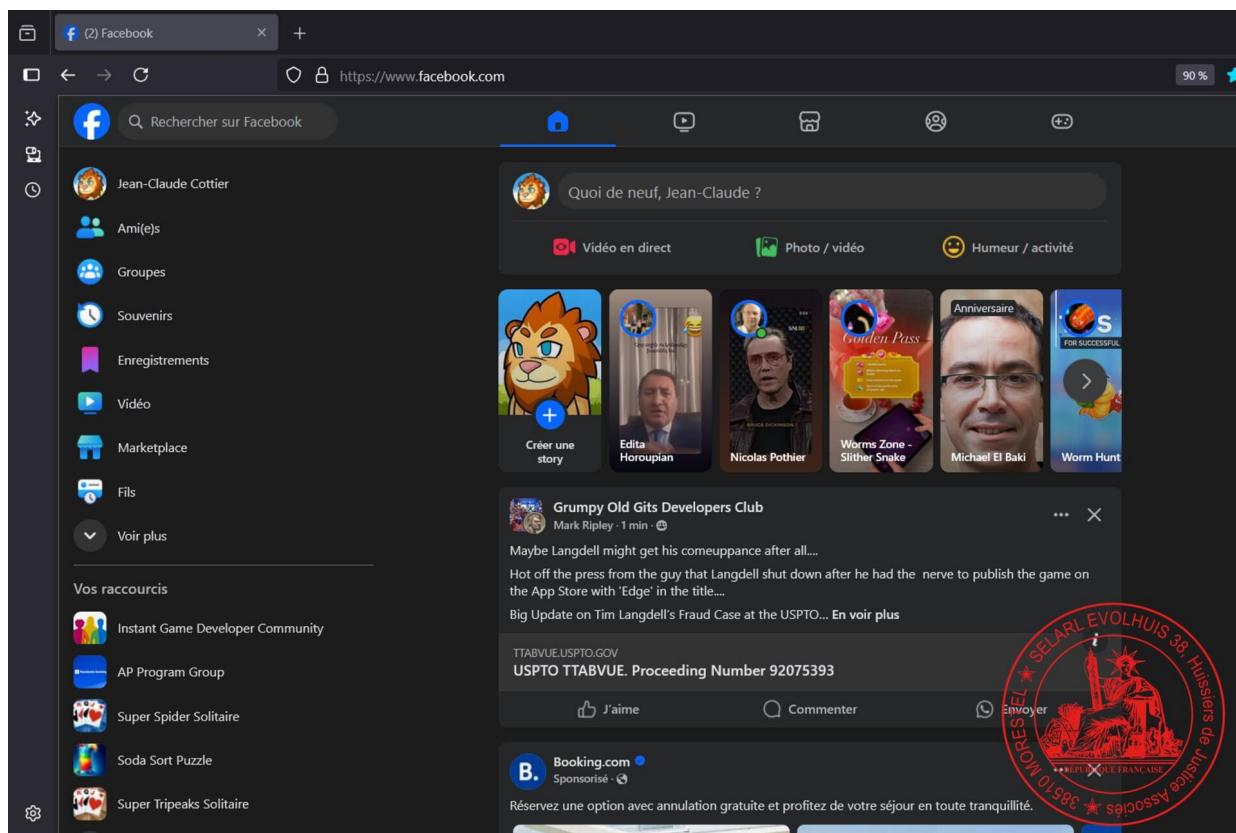
Une fois la confirmation effectuée sur son téléphone, une page s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Je la capture.



Je clique sur « Plus tard » dans la fenêtre sollicitant l'enregistrement des informations de connexion. Une fenêtre s'ouvre. Je la capture.



Je clique sur « Toujours confirmer qu'il s'agit de moi ». La page FACEBOOK s'ouvre. Le lien de la page est : https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab. J'effectue une capture partielle pour que n'apparaissent pas les contacts de Monsieur COTTIER.



Je clique sur l'onglet "Gaming" présent en haut de la page.

Je réalise une capture d'écran avant de cliquer, puis une capture à l'ouverture de la page.

The image consists of two vertically stacked screenshots of a Microsoft Edge browser window displaying the Facebook 'Gaming' section. Both screenshots show a dark-themed interface with a red circular stamp in the bottom right corner. The top screenshot shows the general Facebook feed with a 'Gaming' tab selected. The bottom screenshot shows the detailed 'Gaming' section, which includes a sidebar with options like 'Jouer à des jeux', 'Activité de jeu', and 'Notifications'. It features sections for 'Parties récentes' (Recent parties) and 'Jeux qu'on adore' (Games we love), each displaying several game tiles. A large red circular stamp is visible in the bottom right corner of both screenshots.

Je constate qu'une page présentant des jeux s'est ouverte. Elle contient les miniatures des jeux et leur nom. Je constate l'absence de nom de développeur sur la miniature. En plaçant le curseur de la souris sur les miniatures des sections « Parties récentes », « Jeux qu'on adore », « Plus de jeux comme Super Mahjong », je constate que le nom des développeurs n'apparaît pas non plus. Je capture l'affichage qui apparaît lorsque je place mon curseur sur un jeu de chaque section.

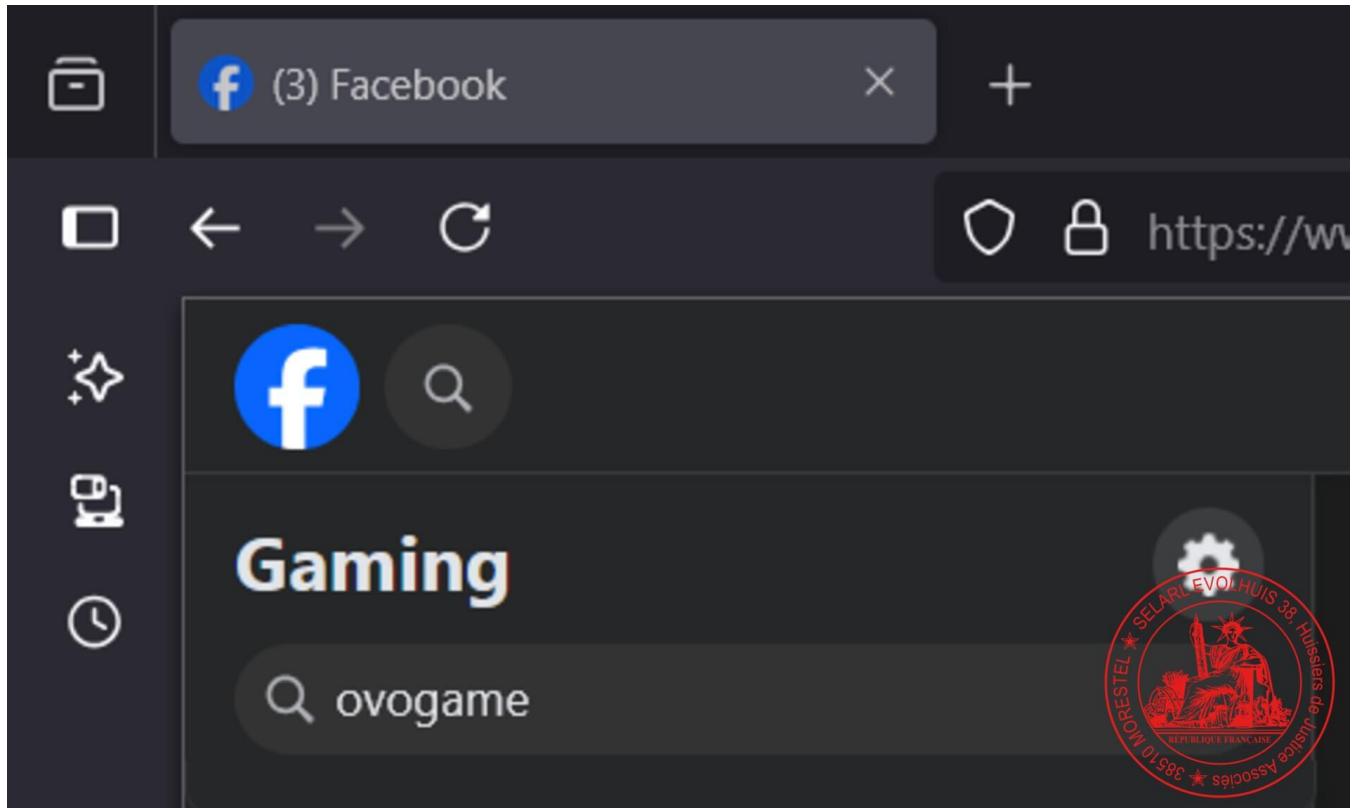
The screenshot shows the Facebook Gaming tab interface. On the left, there's a sidebar with options like 'Jouer à des jeux', 'Activité de jeu', 'Notifications', 'Vos jeux', 'Catégories', and 'Aventure'. The main area is titled 'Parties récentes' and displays several game cards. One card for 'Super Mahjong' is highlighted, showing a play button and a message: 'Very addictive mahjong game!'. Below this section is 'Jeux qu'on' and 'Plus de jeux comme Super Mahjong', both featuring various game cards. A watermark from 'SELARL EVOLHUIS' is visible in the bottom right corner.

This screenshot shows the same Facebook Gaming tab, but the main content area has changed. It now displays the 'Jeux qu'on adore' section, which features cards for games like 'Solitaire Home Story', 'Coin Match', 'UNO', and a 'Uno' game in progress. The sidebar remains the same as in the previous screenshot. A watermark from 'SELARL EVOLHUIS' is also present in the bottom right.

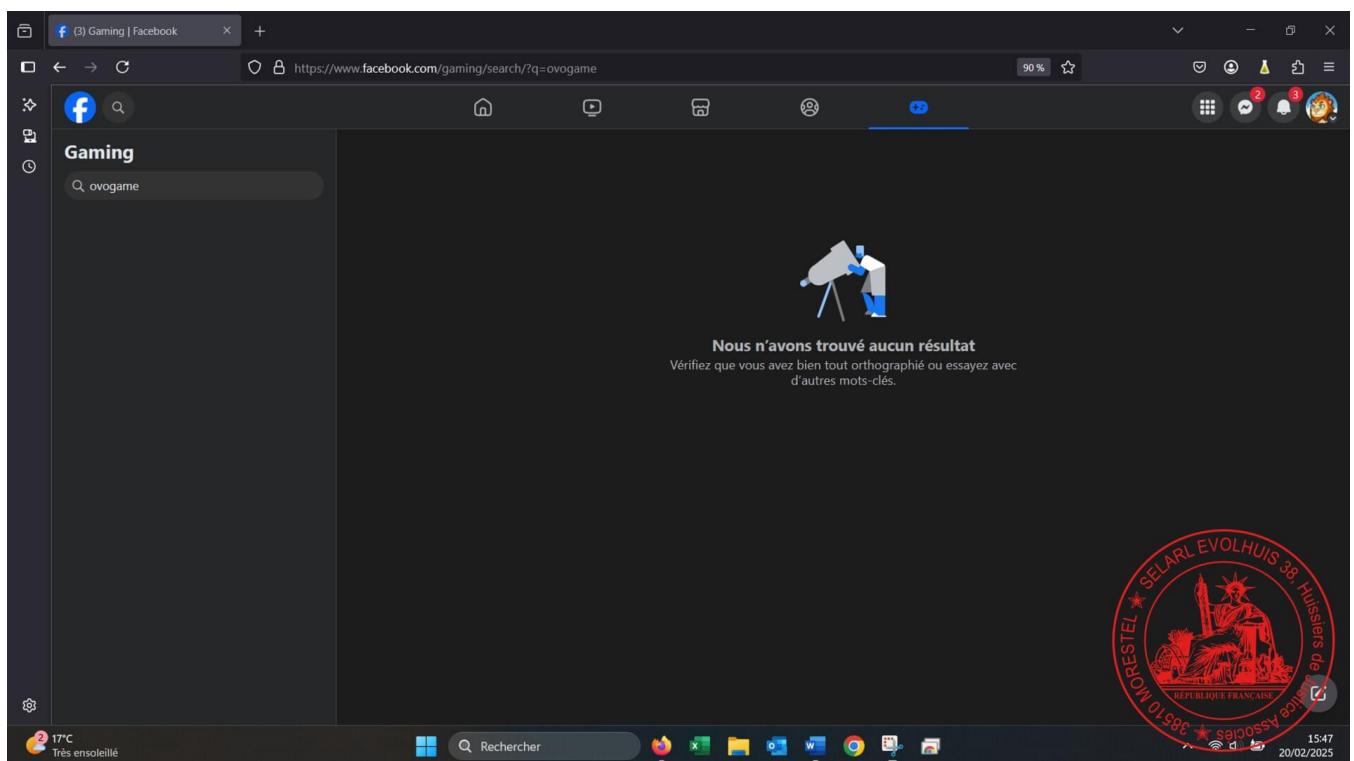
The screenshot shows a Facebook browser window with three tabs open. The active tab is titled '(3) Facebook' and displays the URL https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab. The page content is a search results page for 'Gaming'. On the left, there's a sidebar with sections for 'Jouer à des jeux', 'Activité de jeu', 'Notifications', 'Vos jeux' (listing Super Spider Solitaire, Super Solitaire, Soda Sort Puzzle, Super Tripeaks Solitaire), and 'Catégories' (Tous les jeux, Action). The main area shows a grid of game cards. One card for 'Word Blitz' is highlighted, showing its icon (dice and letters), name, a 'Play' button, and a note that 3 friends are playing. Other visible game cards include 'Gold Mahjong F...', 'Yatzy Party: Dic...', 'Mots entre Amis', 'Pyramid Solitaire', and 'Solitaire Story'. A red circular stamp from 'SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORETEL' is overlaid on the bottom right of the page.

Dans la barre de recherche "Gaming" située dans les jeux en haut à gauche de la page, le nom de la société du requérant (Overgame) est saisi. Je réalise deux captures d'écran.

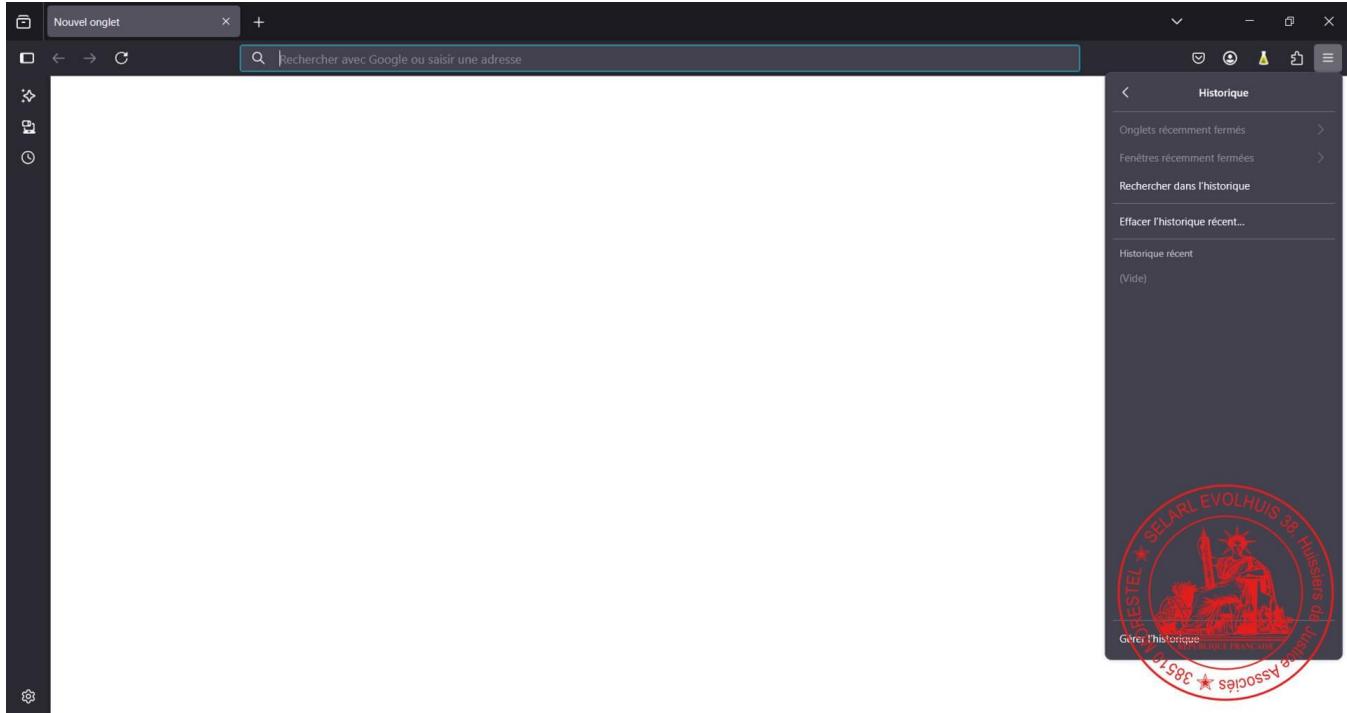
This screenshot shows a Facebook search results page for the term 'Gaming'. The search bar at the top contains the word 'Gaming'. Below the search bar, there's a large 'Gaming' heading and a search input field with the placeholder 'Recherchez dans les jeux'. To the right of the search input is a red circular stamp from 'SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORETEL'. The rest of the page content is mostly obscured by a dark overlay.



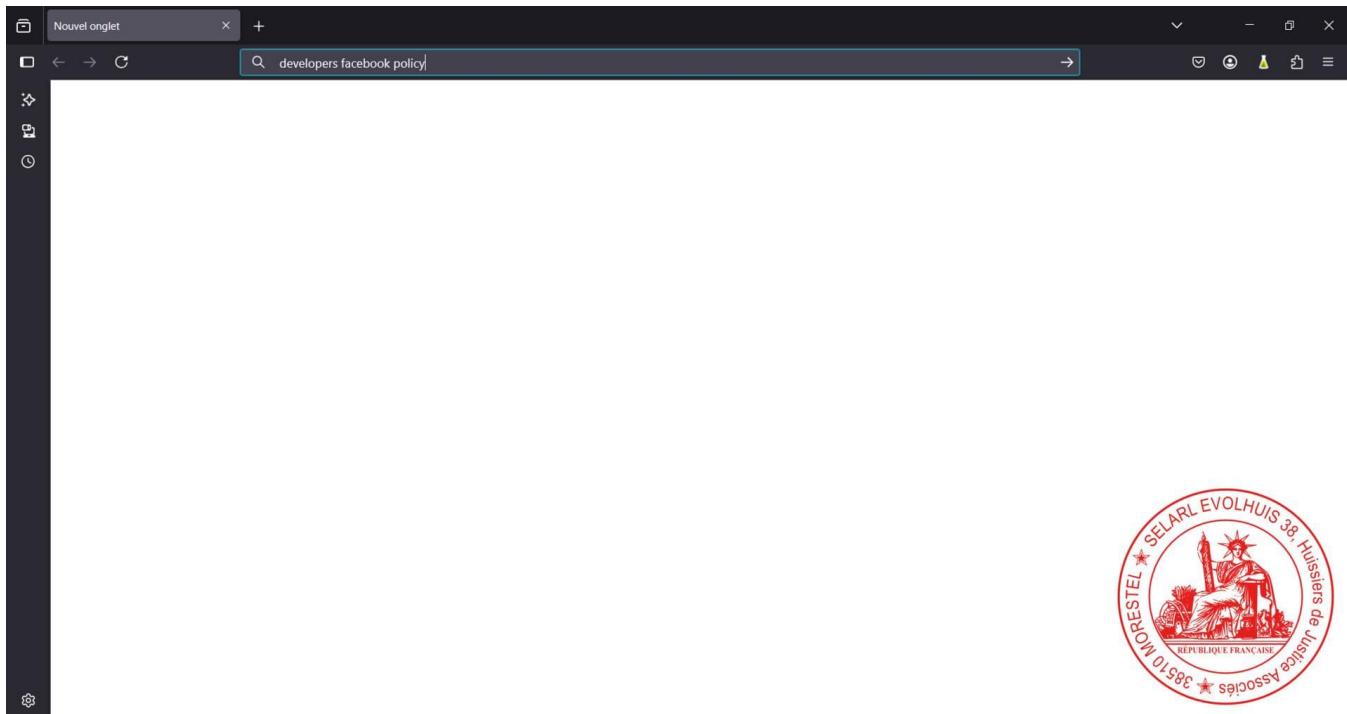
Je tape sur « entrée ». Une page s'ouvre. Je constate que la recherche ne renvoie à aucun résultat. Je réalise une capture d'écran.



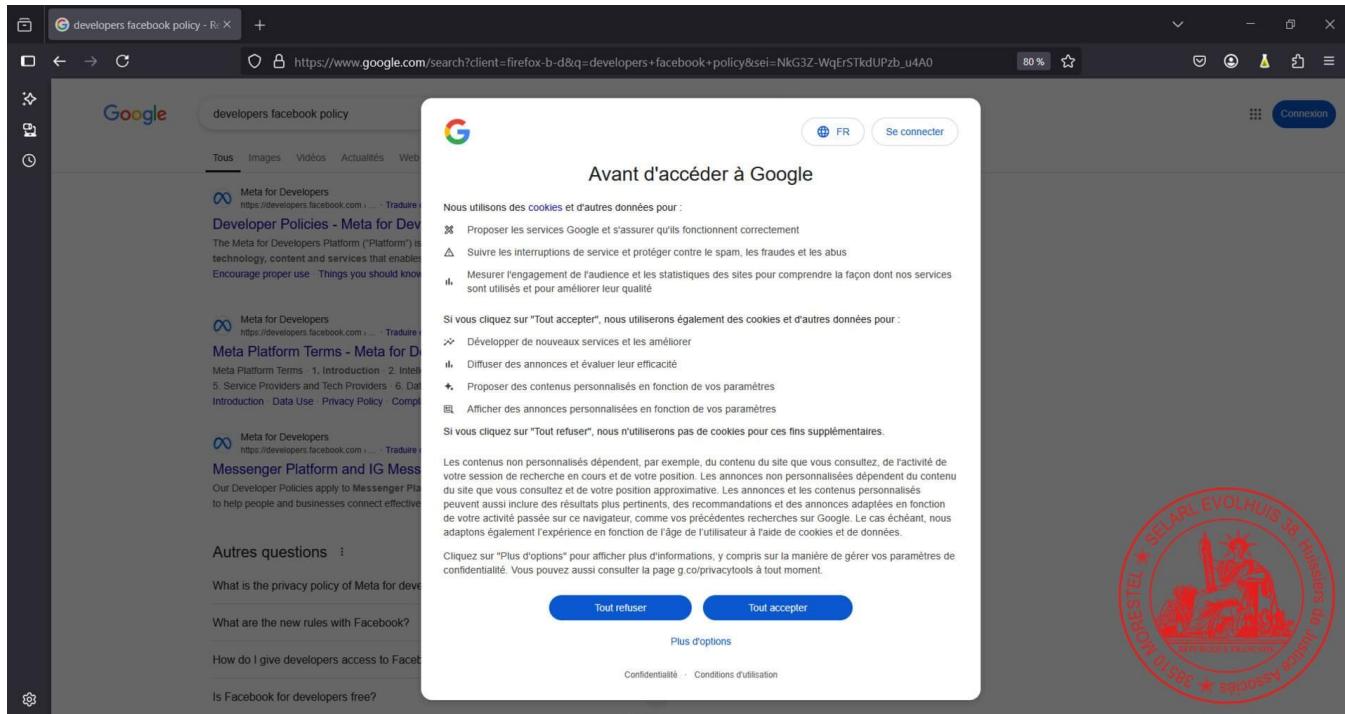
Je ferme le navigateur après avoir supprimé l'historique et les fichiers temporaires.



Je l'ouvre à nouveau depuis une page vierge. Dans la barre de recherches, je tape « developers facebook policy ». Je capture la page.



Je tape sur « entrée ». Une page s'ouvre. Je la capture.



developers facebook policy - R

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0

80 % Connexion

Avant d'accéder à Google

Nous utilisons des cookies et d'autres données pour :

- Proposer les services Google et s'assurer qu'ils fonctionnent correctement
- Suivre les interruptions de service et protéger contre le spam, les fraudes et les abus
- Mesurer l'engagement de l'audience et les statistiques des sites pour comprendre la façon dont nos services sont utilisés et pour améliorer leur qualité

Si vous cliquez sur "Tout accepter", nous utiliserons également des cookies et d'autres données pour :

- Développer de nouveaux services et les améliorer
- Diffuser des annonces et évaluer leur efficacité
- Proposer des contenus personnalisés en fonction de vos paramètres
- Afficher des annonces personnalisées en fonction de vos paramètres

Si vous cliquez sur "Tout refuser", nous n'utiliserons pas de cookies pour ces fins supplémentaires.

Les contenus non personnalisés dépendent, par exemple, du contenu du site que vous consultez, de l'activité de votre session de recherche en cours et de votre position. Les annonces non personnalisées dépendent du contenu du site que vous consultez et de votre position approximative. Les annonces et les contenus personnalisés peuvent aussi inclure des résultats plus pertinents, des recommandations et des annonces adaptées en fonction de votre activité passée sur ce navigateur, comme vos précédentes recherches sur Google. Le cas échéant, nous adaptons également l'expérience en fonction de l'âge de l'utilisateur à l'aide de cookies et de données.

Cliquez sur "Plus d'options" pour afficher plus d'informations, y compris sur la manière de gérer vos paramètres de confidentialité. Vous pouvez aussi consulter la page [g.co/privacytools](#) à tout moment.

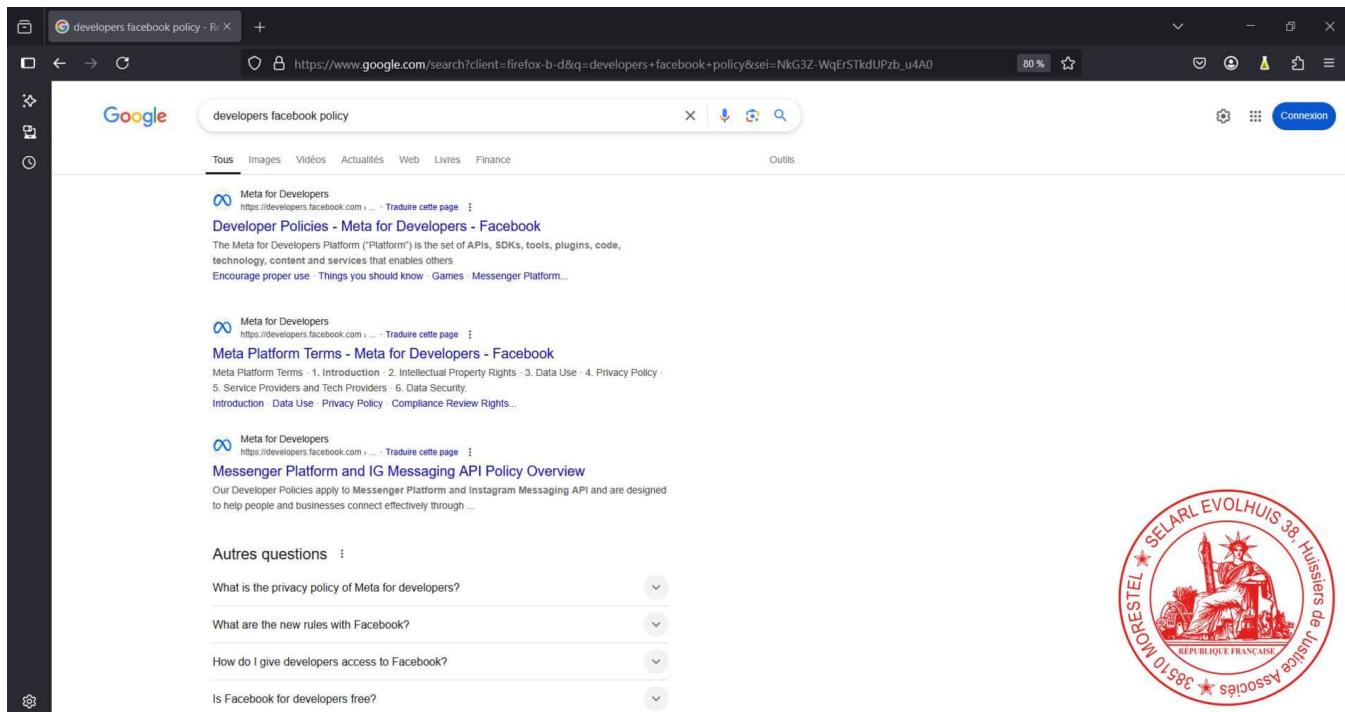
Tout refuser Tout accepter Plus d'options

Confidentialité Conditions d'utilisation

Autres questions :

- What is the privacy policy of Meta for developers?
- What are the new rules with Facebook?
- How do I give developers access to Facebook?
- Is Facebook for developers free?

Je refuse les cookies. La page de résultats s'ouvre. Je la capture.



developers facebook policy - R

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0

80 % Connexion

Google

developers facebook policy

Tous Images Vidéos Actualités Web Livres Finance Outils

Meta for Developers https://developers.facebook.com ... Traduire cette page

Developer Policies - Meta for Developers - Facebook

The Meta for Developers Platform ("Platform") is the set of APIs, SDKs, tools, plugins, code, technology, content and services that enables others. Encourage proper use Things you should know Games Messenger Platform...

Meta Platform Terms - Meta for Developers - Facebook

Meta Platform Terms - 1. Introduction 2. Intellectual Property Rights 3. Data Use 4. Privacy Policy 5. Service Providers and Tech Providers 6. Data Security. Introduction Data Use Privacy Policy Compliance Review Rights...

Meta for Developers https://developers.facebook.com ... Traduire cette page

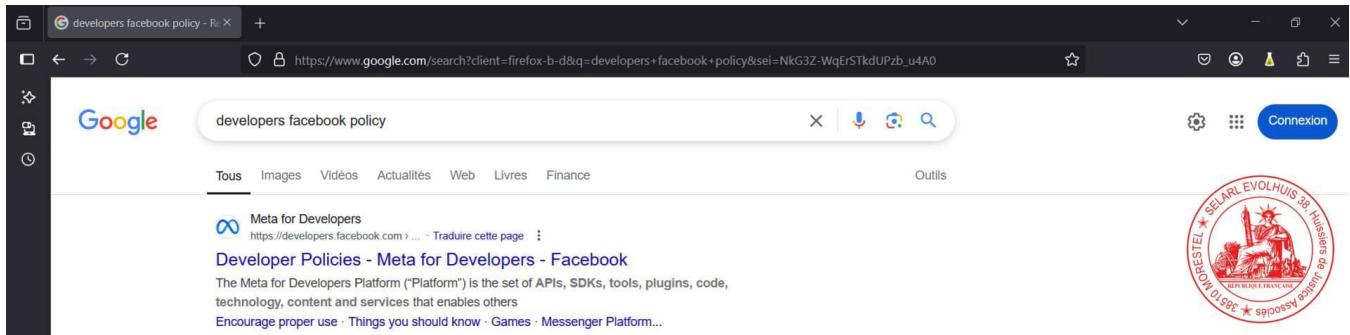
Messenger Platform and IG Messaging API Policy Overview

Our Developer Policies apply to Messenger Platform and Instagram Messaging API and are designed to help people and businesses connect effectively through...

Autres questions :

- What is the privacy policy of Meta for developers?
- What are the new rules with Facebook?
- How do I give developers access to Facebook?
- Is Facebook for developers free?

Je clique sur le premier résultat dont l'adresse est : <https://developers.facebook.com/devpolicy/>



developers facebook policy - R x + https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0 Connexion

Google developers facebook policy

Tous Images Vidéos Actualités Web Livres Finance Outils

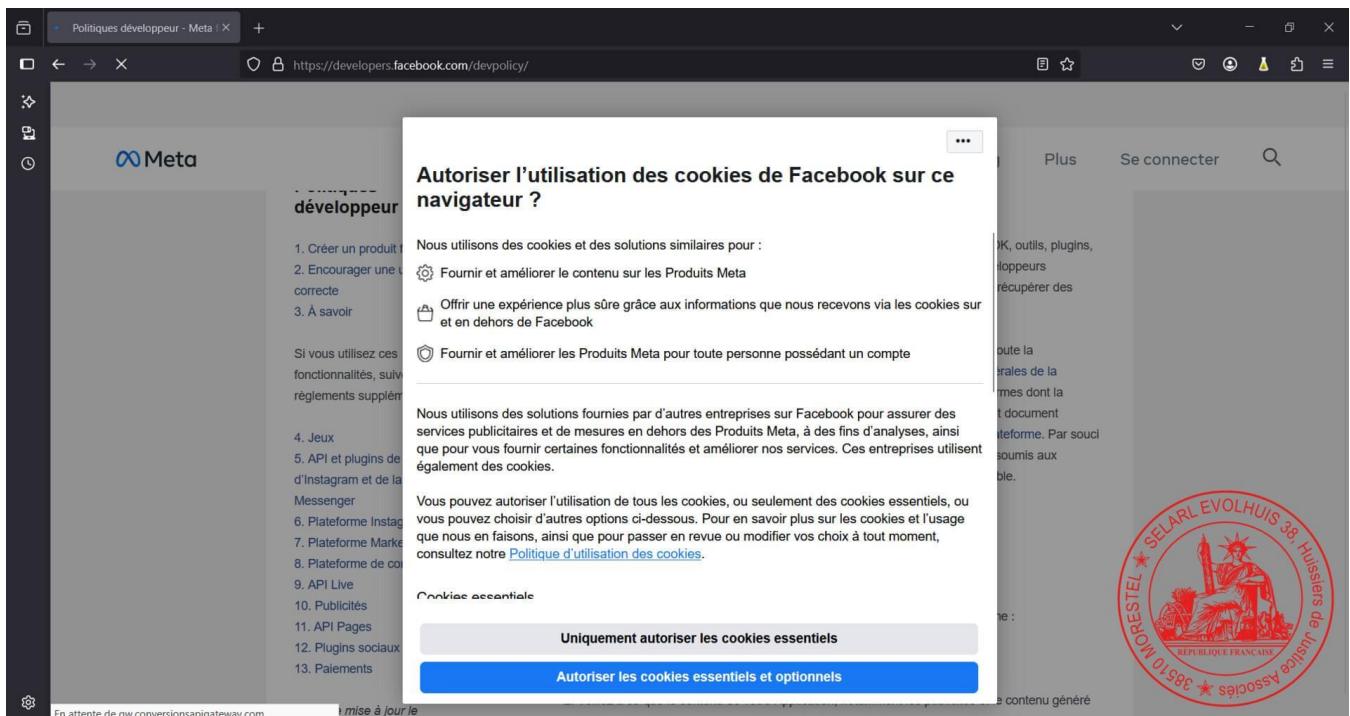
Meta for Developers https://developers.facebook.com/... Traduire cette page

Developer Policies - Meta for Developers - Facebook

The Meta for Developers Platform ("Platform") is the set of APIs, SDKs, tools, plugins, code, technology, content and services that enables others

Encourage proper use · Things you should know · Games · Messenger Platform...

Une page s'ouvre. Je la capture.



Politiques développeur - Meta x https://developers.facebook.com/devpolicy/ Plus Se connecter

Meta

Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?

Nous utilisons des cookies et des solutions similaires pour :

- Fournir et améliorer le contenu sur les Produits Meta
- Offrir une expérience plus sûre grâce aux informations que nous recevons via les cookies sur et en dehors de Facebook
- Fournir et améliorer les Produits Meta pour toute personne possédant un compte

Nous utilisons des solutions fournies par d'autres entreprises sur Facebook pour assurer des services publicitaires et de mesures en dehors des Produits Meta, à des fins d'analyses, ainsi que pour vous fournir certaines fonctionnalités et améliorer nos services. Ces entreprises utilisent également des cookies.

Vous pouvez autoriser l'utilisation de tous les cookies, ou seulement des cookies essentiels, ou vous pouvez choisir d'autres options ci-dessous. Pour en savoir plus sur les cookies et l'usage que nous en faisons, ainsi que pour passer en revue ou modifier vos choix à tout moment, consultez notre [Politique d'utilisation des cookies](#).

Cookie essentielle

Uniquement autoriser les cookies essentiels

Autoriser les cookies essentiels et optionnels

J'autorise seulement les cookies essentiels. Une page s'ouvre, je capture la page visible.

The screenshot shows a browser window with the URL <https://developers.facebook.com/devpolicy/>. The page is titled "Politiques développeur" and contains sections for "Politiques développeur" and "Politiques développeur". It includes a sidebar with links like "Créer un produit fiable", "Encourager une utilisation correcte", and "À savoir". A large red circular stamp from "SELARL EVOLHUIS 38, Huissier de Justice Associe 38510 MORESTEL" is overlaid on the right side of the page.

Puis, je la capture en intégralité.

Politiques développeur

1. Créer un produit fiable
2. Encourager une utilisation correcte
3. À savoir

Si vous utilisez ces fonctionnalités, suivez ces règlements supplémentaires :

4. Jeux
5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger
6. Plateforme Instagram
7. Plateforme Marketplace
8. Plateforme de commerce
9. API Live
10. Publicités
11. API Pages
12. Plugins sociaux
13. Paiements

Dernière mise à jour le
3 février 2025

Politiques développeur

La plateforme Meta for Developers (« Plateforme ») désigne l'ensemble des API, SDK, outils, plugins, codes, technologies, contenus et services permettant à des tiers, y compris les développeurs d'Applications et les opérateurs de sites web, de développer des fonctionnalités, de récupérer des données de Meta et de tout autre Produit Meta, ou de fournir des données à Meta.

Afin d'utiliser la Plateforme, vous acceptez les présentes Politiques développeur et toute la Documentation pour développeurs, lesquelles font toutes partie des Conditions générales de la Plateforme et y sont incorporées par renvoi, et vous devez vous y conformer. Les termes dont la première lettre est en majuscule et qui ne sont pas autrement définis dans le présent document revêtent la signification qui leur est attribuée dans les Conditions générales de la Plateforme. Par souci de clarté, vous acceptez que votre accès et votre utilisation de la Plateforme soient soumis aux Conditions générales de la Plateforme et à toute autre condition ou politique applicable.

1. Créer un produit fiable

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Développez et gérez votre Application avec un compte authentique.
2. Veillez à ce que le contenu de votre Application, notamment les publicités et le contenu générés par les utilisateurs, respecte nos Standards de la communauté.
3. Respectez nos Standards publicitaires Meta en ce qui concerne le nom de votre Application, ses icônes et sa description.
4. Ne faites rien qui induise en erreur, escroque, trompe ou importune quiconque. 
5. N'utilisez pas votre Application pour héberger ou promouvoir des logiciels malveillants, espions ou publicitaires ou toute autre sorte de programme ou de code malveillants, ni pour en faciliter la distribution.
6. Suivez l'ensemble des instructions fournies dans notre Documentation pour développeurs, y compris l'usage que nous autorisons pour la Plateforme.
7. Obtenez le consentement des personnes avant de publier du contenu ou d'entreprendre toute autre action en leur nom.
8. Permettez aux gens de bénéficier d'une assistance ou de vous signaler des problèmes facilement.
9. Si vous organisez une promotion sur les Produits Meta, conformez-vous aux règles promotionnelles applicables, telles que les Politiques promotionnelles pour les Pages et les Règles promotionnelles d'Instagram.
10. Les Applications présentant une utilité minimale et fournit des prévisions, des évaluations ou des éléments semblables à l'utilisateur peuvent ne pas être autorisées sur la plateforme. Par exemple, des Apps qui fournissent (ou prétendent fournir) aux utilisateurs une évaluation de la personnalité, des qualités personnelles, des traits de caractère, des tendances comportementales, ou dont la fonctionnalité principale inclut des prévisions sur l'identité de l'utilisateur, peuvent ne pas être autorisées.

2. Encourager une utilisation correcte

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Vous êtes responsable de la restriction de l'accès à votre contenu conformément à toutes les lois et réglementations applicables, y compris le géo-filtrage ou l'accès par âge si nécessaire.
2. Respectez l'apparence et le fonctionnement des Produits Meta, ainsi que les limites que nous avons imposées aux fonctionnalités des produits.
3. Vérifiez que vous avez correctement intégré la fonctionnalité Login. Votre Application ne doit pas



planter ni se figer pendant le processus de test.

4. Si vous souhaitez utiliser nos logos ou notre marque, respectez les règles du Centre de ressources et d'autorisations de la marque Meta ainsi que les exigences relatives aux Logos et marques déposées.

5. Soyez honnête à propos de votre relation avec Meta lorsque vous parlez à la presse ou aux utilisateurs et obtenez notre approbation avant de publier des communiqués de presse ou des articles de blog officiels dans lesquels vous mentionnez Meta.

6. Partage de Stories sur Facebook et Instagram :

a. Les Stories ne doivent inclure aucun logo, aucun tatouage numérique, aucun appel à l'action, ni aucun autre contenu promotionnel.

b. Politiques supplémentaires pour les Stories avec attribution : (1) Les Stories ne doivent pas être génériques (c.-à-d., qu'elles doivent seulement permettre aux personnes que de partager du contenu unique et personnel). (2) Si une personne clique sur votre Story, assurez-vous de la diriger vers une expérience qui améliore la Story et/ou qui lui permet de créer sa propre Story.

7. Ne participez à aucun programme promouvant ou facilitant l'achat, la vente ou l'échange de « J'aime », de « Partages », d'**« Abonnés »**, de « Commentaires », de « Comptes », de « Pages », de « Profils », de « Groupes » ou de tout autre produit ou fonctionnalité nous appartenant.

8. Si vous souhaitez faciliter ou promouvoir des jeux de hasard en ligne, des jeux d'adresse en ligne impliquant de l'argent réel ou des loteries en ligne, vous devez obtenir une autorisation écrite de notre part avant d'utiliser l'un des Produits Meta.

3. À savoir

1. Nous pouvons communiquer vos coordonnées à des personnes qui veulent vous contacter.

2. Si vous dépassiez 5 millions d'utilisateurs mobiles actifs, 100 millions d'appels d'API par jour ou 50 millions d'impressions par jour, vous pouvez être soumis à des conditions supplémentaires.

3. Nous communiquons avec les développeurs par le biais des Alertes de développeur et d'e-mails provenant des adresses fb.com ou facebookmail.com. Assurez-vous que l'adresse e-mail associée à votre compte Facebook et celle enregistrée dans l'App sont à jour et que votre compte de messagerie ne filtre pas ces messages.

4. Les applications iOS et Android doivent être publiées sur une boutique d'applications qui est prise en charge.

5. Le cas échéant, assurez-vous que votre compte Business Manager est à jour et exact.

6. Si nous déterminons que votre Application crée une expérience négative, nous sommes susceptibles d'exiger que vous vous conformiez à l'une ou à plusieurs de nos Règles relatives au développement d'applications, et nous pouvons prendre des mesures de modération à votre rencontre ou à l'encontre de votre ou vos Applications si vous ne vous y conformez pas.

7. Nous sommes susceptibles de prendre des mesures de modération à l'encontre des Applications qui nuisent à la stabilité des serveurs de Meta ou à celle d'autres Applications sur la Plateforme.

4. Jeux

1. Politiques Facebook Gaming :

Les politiques suivantes de Facebook Gaming s'appliquent à tous les Produits Facebook Gaming et Jeux non connectés.

a. Utilisez uniquement les API appartenant à Meta, telles que décrites dans notre Documentation pour développeurs, pour traiter tous les achats dans le jeu, et ce, quelle que soit la méthode de paiement finale utilisée.

b. Vous ne pouvez facturer des articles dans votre jeu uniquement sous réserve des Conditions générales de paiement en jeu.

c. Si votre jeu comporte des frais obligatoires ou facultatifs inclus dans l'App, expliquez-le dans la description de votre App.



d. Ne créez pas et ne publiez pas le même jeu plus d'une fois. Mettez à jour votre jeu existant.

e. Maintenez à jour la description de votre Jeu et sa catégorisation.

f. N'incluez pas de contenu promotionnel dans l'icône de votre Jeu (p. ex., ne placez pas sur votre icône, de manière superposée, les mots « nouveau », « vente », « mise à jour » ou tout autre type d'icône de notification).

2. Jeux Instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales.

b. Vous ne devez pas créer, ajouter, modifier, influencer ou développer des profils d'utilisateur, notamment les profils associés à tout identifiant d'appareil mobile ou tout autre identifiant unique permettant d'identifier un utilisateur, un navigateur, un ordinateur ou un appareil en particulier.

c. Veillez à ce que vos jeux soient conformes aux Règles de qualité des jeux.

d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.

e. N'affichez les boîtes de dialogue contextuelles qu'après qu'un utilisateur a effectué une action pertinente dans votre jeu. Par exemple, vous pouvez afficher une boîte de dialogue context.chooseAsync après qu'un utilisateur a cliqué sur un bouton « Jouer avec mes amis ».

f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la vente incitative.

g. Nous sommes susceptibles d'exiger que vous chargez votre Jeu dans un environnement avec un réseau restreint, qui limitera l'accès du Jeu aux API spécifiques et bloquera les fonctionnalités au sein du jeu qui nécessitent des transferts de données vers vos serveurs.

3. Jeux web sur Facebook.com

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux web sur Facebook.com :

a. Ne partagez pas le même ID d'App avec un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook.com.

b. N'utilisez pas les adresses de jeu Facebook.com pour promouvoir ou créer un lien vers un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook. 

5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger

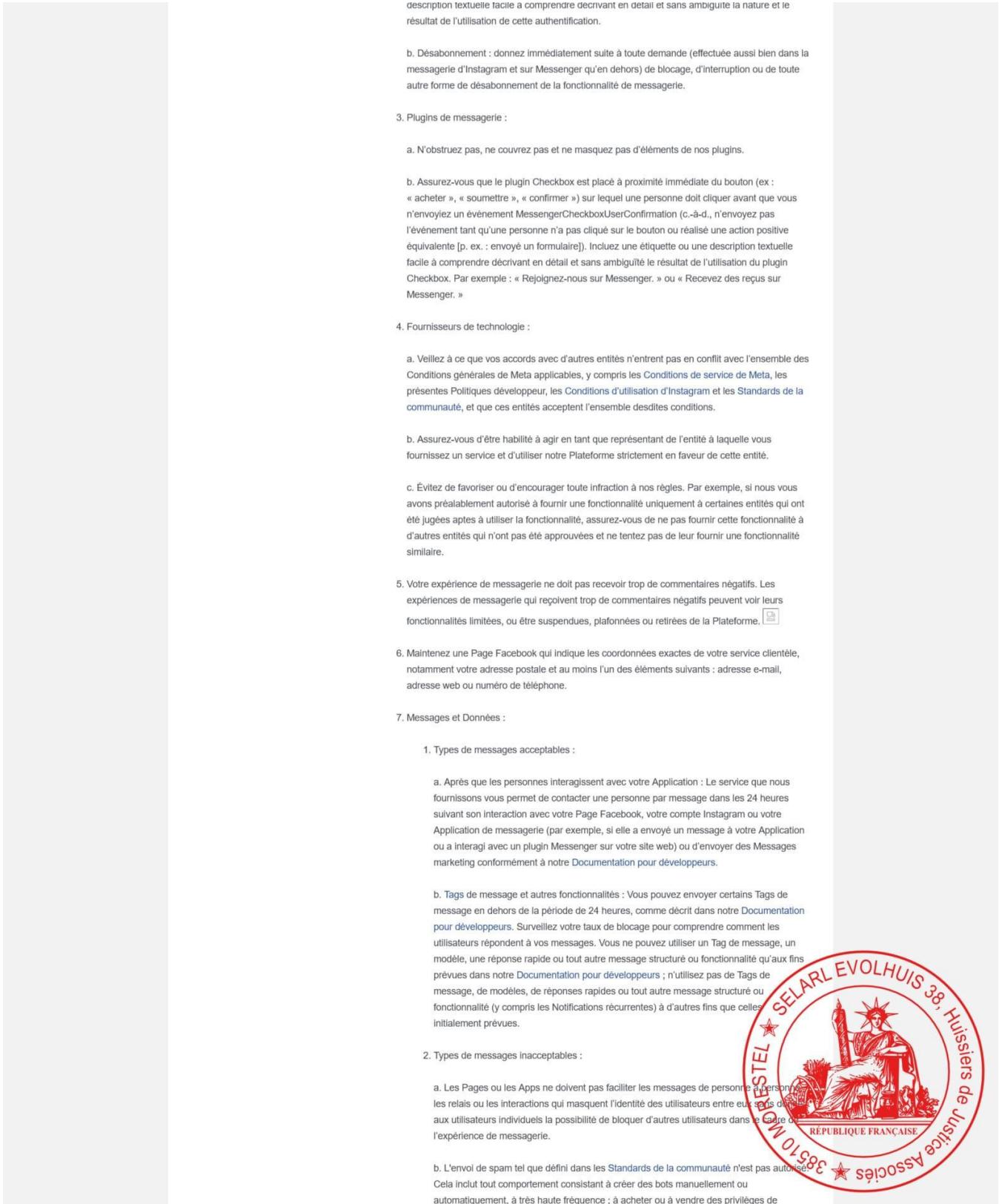
Les politiques suivantes s'appliquent aux API de messagerie disponibles sur Facebook et sur Instagram (les API de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger) et aux plugins de messagerie que nous mettons à disposition, y compris le plugin de case à cocher et le plugin de discussion.

1. Veillez à ce que l'intégration de votre Application avec Messenger et/ou Instagram soit stable et à ce qu'elle fonctionne correctement. Ne renvoyez pas de messages confus ou insensés aux utilisateurs ou n'envoyez pas de messages d'erreur génériques.

2. Abonnement, authentification et désabonnement de l'utilisateur :

a. Ne contactez pas de personnes via Messenger ou la messagerie d'Instagram, à moins qu'elles n'aient accepté d'être contactées par vous ou par la partie pour laquelle vous agissez en tant que prestataire de services. Dans la mesure où vous faites appel à l'authentification de l'utilisateur pour obtenir son consentement à entamer des fils de discussion, placez toute méthode d'authentification de l'utilisateur dans un endroit clair et bien visible, avec une étiquette ou une





description textuelle facile à comprendre décrivant en détail et sans ambiguïté la nature et le résultat de l'utilisation de cette authentification.

b. Désabonnement : donnez immédiatement suite à toute demande (effectuée aussi bien dans la messagerie d'Instagram et sur Messenger qu'en dehors) de blocage, d'interruption ou de toute autre forme de désabonnement de la fonctionnalité de messagerie.

3. Plugins de messagerie :

a. N'obstinez pas, ne couvrez pas et ne masquez pas d'éléments de nos plugins.

b. Assurez-vous que le plugin Checkbox est placé à proximité immédiate du bouton (ex : « acheter », « soumettre », « confirmer ») sur lequel une personne doit cliquer avant que vous n'envoyiez un événement MessengerCheckboxUserConfirmation (c.-à-d., n'envoyez pas l'événement tant qu'une personne n'a pas cliqué sur le bouton ou réalisé une action positive équivalente [p. ex. : envoyé un formulaire]). Incluez une étiquette ou une description textuelle facile à comprendre décrivant en détail et sans ambiguïté le résultat de l'utilisation du plugin Checkbox. Par exemple : « Rejoignez-nous sur Messenger. » ou « Recevez des reçus sur Messenger. »

4. Fournisseurs de technologie :

a. Veillez à ce que vos accords avec d'autres entités n'entrent pas en conflit avec l'ensemble des Conditions générales de Meta applicables, y compris les Conditions de service de Meta, les présentes Politiques développeur, les Conditions d'utilisation d'Instagram et les Standards de la communauté, et que ces entités acceptent l'ensemble desdites conditions.

b. Assurez-vous d'être habilité à agir en tant que représentant de l'entité à laquelle vous fournissez un service et d'utiliser notre Plateforme strictement en faveur de cette entité.

c. Évitez de favoriser ou d'encourager toute infraction à nos règles. Par exemple, si nous vous avons préalablement autorisé à fournir une fonctionnalité uniquement à certaines entités qui ont été jugées aptes à utiliser la fonctionnalité, assurez-vous de ne pas fournir cette fonctionnalité à d'autres entités qui n'ont pas été approuvées et ne tentez pas de leur fournir une fonctionnalité similaire.

5. Votre expérience de messagerie ne doit pas recevoir trop de commentaires négatifs. Les expériences de messagerie qui reçoivent trop de commentaires négatifs peuvent voir leurs fonctionnalités limitées, ou être suspendues, plafonnées ou retirées de la Plateforme.

6. Maintenez une Page Facebook qui indique les coordonnées exactes de votre service clientèle, notamment votre adresse postale et au moins l'un des éléments suivants : adresse e-mail, adresse web ou numéro de téléphone.

7. Messages et Données :

1. Types de messages acceptables :

a. Après que les personnes interagissent avec votre Application : Le service que nous fournissons vous permet de contacter une personne par message dans les 24 heures suivant son interaction avec votre Page Facebook, votre compte Instagram ou votre Application de messagerie (par exemple, si elle a envoyé un message à votre Application ou a interactif avec un plugin Messenger sur votre site web) ou d'envoyer des Messages marketing conformément à notre Documentation pour développeurs.

b. Tags de message et autres fonctionnalités : Vous pouvez envoyer certains Tags de message en dehors de la période de 24 heures, comme décrit dans notre Documentation pour développeurs. Surveillez votre taux de blocage pour comprendre comment les utilisateurs répondent à vos messages. Nous ne pouvons utiliser un Tag de message, un modèle, une réponse rapide ou tout autre message structuré ou fonctionnalité qu'aux fins prévues dans notre Documentation pour développeurs ; n'utilisez pas de Tags de message, de modèles, de réponses rapides ou tout autre message structuré ou fonctionnalité (y compris les Notifications récurrentes) à d'autres fins que celles initialement prévues.

2. Types de messages inacceptables :

a. Les Pages ou les Apps ne doivent pas faciliter les messages de personne à personne, les relais ou les interactions qui masquent l'identité des utilisateurs entre eux, sans donner aux utilisateurs individuels la possibilité de bloquer d'autres utilisateurs dans le cadre de l'expérience de messagerie.

b. L'envoi de spam tel que défini dans les Standards de la communauté n'est pas autorisé. Cela inclut tout comportement consistant à créer des bots manuellement ou automatiquement, à très haute fréquence ; à acheter ou à vendre des priviléges de

fonctionnalités ; à faciliter ou à encourager un comportement non authentique ; à ne pas fournir les expériences promises ; à diriger les utilisateurs hors de Facebook ou d'Instagram via des URL trompeuses ou malveillantes ; et d'autres comportements sensiblement similaires destinés à tromper ou à induire les utilisateurs en erreur.

c. N'utilisez pas les Tags de message pour envoyer du contenu promotionnel ou autres publicités, marketing ou sollicitations, y compris, mais sans s'y limiter, la promotion de biens ou de services ; les ventes incitatives ; l'annonce de nouveaux produits ; la demande de dons ; l'envoi quotidien d'offres, de coupons, de remises ou d'annonces de vente ; l'envoi de sondages ou de questionnaires aux utilisateurs.

d. Ne préremplissez pas le contenu des messages, à moins : (a) qu'il n'ait été créé par la personne qui utilise votre Application ou (b) qu'il n'ait été créé par une entreprise dont les employés utilisent votre Application pour gérer sa présence professionnelle sur les Produits Meta.

3. Messagerie d'information (non disponible sur Instagram) :

a. Seules les Pages qui sont enregistrées et approuvées en tant qu'éditeurs de presse via la Procédure d'inscription des éditeurs de presse sont autorisées à utiliser la Messagerie d'information (précédemment décrite comme une messagerie par abonnement). Les autres Pages, y compris celles qui fournissent des mises à jour générales d'entreprises, de groupes, d'intérêts, de personnalités politiques ou d'autres entités à des fins commerciales, promotionnelles ou politiques, ne sont pas éligibles à la Messagerie d'information.

b. La Messagerie d'information des éditeurs de presse agréés doit être utilisée pour fournir aux utilisateurs des mises à jour dignes d'intérêt en temps utile. La Messagerie d'information ne peut pas inclure de contenu promotionnel ou autres publicités, marketing ou sollicitations, y compris, mais sans s'y limiter, la promotion de biens ou de services y compris les abonnements aux informations ; les ventes incitatives ; l'annonce de nouveaux produits ; la demande de dons ; l'envoi quotidien d'offres, de coupons, de remises ou d'annonces de vente ; l'envoi de sondages ou de questionnaires aux utilisateurs.

4. Données : N'utilisez aucune donnée obtenue auprès de nous concernant les personnes que vous contactez dans la messagerie d'Instagram et/ou sur Messenger, autre que le contenu des fils de discussion, à d'autres fins que celles raisonnablement nécessaires pour appuyer les types de messages que vous avez choisi d'utiliser.

5. Santé : N'utilisez pas la messagerie d'Instagram ni Messenger pour faciliter les conversations directes entre les personnes et les prestataires de santé ou pour envoyer ou recueillir des données sur les patients obtenues auprès des prestataires de santé.

6. Offres et paiements :

a. Ne partagez pas et ne demandez pas aux personnes de partager dans les messages leurs numéros de cartes de paiement ou de comptes financiers ou d'autres données sur les titulaires de cartes. 

b. Si vous avez l'autorisation d'offrir ou de réaliser des ventes de biens ou de services sur Messenger, respectez l'Accord du vendeur.

c. N'utilisez pas Messenger ni la messagerie d'Instagram pour vendre des biens numériques.

8. Règlements additionnels relatifs à la messagerie d'Instagram :

a. Avant d'associer un compte Instagram à une Page Facebook, vous devez vous assurer que le propriétaire du compte Instagram en question reconnaît et accepte que tous les utilisateurs ayant un rôle de modérateur ou un rôle supérieur sur la Page seront habilités à consulter les messages envoyés depuis la messagerie d'Instagram et à y répondre.

6. Plateforme Instagram

1. Respectez toute exigence ou restriction imposée à l'utilisation des photos et vidéos des utilisateurs d'Instagram (« Contenu Utilisateur ») par leurs propriétaires respectifs. Vous êtes responsable de l'utilisation du Contenu Utilisateur conformément aux exigences ou aux restrictions des propriétaires.

2. N'utilisez pas la Plateforme Instagram pour simplement afficher du Contenu Utilisateur, imprimer ou sauvegarder du contenu, ou gérer les relations Instagram, sans notre autorisation préalable.



3. N'essayez pas d'identifier des groupes de personnes ou de créer des groupes démographiques dans le but de contacter ou de cibler des membres de la communauté Instagram sur Instagram ou ailleurs.

7. Plateforme Marketplace

1. Si vous êtes un Fournisseur de technologies et que vous utilisez la Plateforme Marketplace pour permettre à vos clients d'y accéder et de l'utiliser, vous devez vous assurer que vos clients acceptent notre Accord du vendeur et qu'ils s'y conforment. Si vous utilisez la Plateforme Marketplace à d'autres fins qu'en tant que Fournisseur de technologies, vous devez également accepter notre Accord du vendeur.
2. Vous devez vous conformer à l'ensemble des lois et réglementations applicables, et vous reconnaissiez et acceptez que Meta ne soit pas tenue de remplir vos obligations en vertu desdites réglementations.
3. Vous fournirez des efforts commercialement raisonnables pour obtenir les données de conversion que nous vous demandons pour les prospects résultant de votre utilisation de la Plateforme Marketplace (ex : si ces prospects débouchent sur des rendez-vous, une vente, un leasing ou une location) et nous fournirez toutes ces données que vous obtiendrez quotidiennement. Par la présente, vous nous accordez, ainsi qu'à nos filiales, le droit perpétuel et non exclusif d'utiliser et d'exploiter ces données à toutes fins, sans avoir droit à une quelconque compensation de notre part.
4. Données de prospects Marketplace : N'utilisez pas ou ne transférez pas à un tiers (excepté au commerçant fourissant l'annonce) les données auxquelles vous accédez via les fonctionnalités du formulaire prospect de la Plateforme Marketplace, de l'API de génération de prospects, ou de Business Manager (ou de tout API ou technologie ultérieurs), excepté pour contacter l'utilisateur concerné au sujet d'une annonce spécifique pour laquelle les données ont été fournies. Si vous transférez les données à votre commerçant-client aux fins susmentionnées, vous le faites à vos propres risques et vous devez vous assurer que ce commerçant respecte les présentes conditions ainsi que toutes les lois et réglementations applicables.

8. Plateforme de commerce

1. Si vous êtes un Fournisseur de technologies et que vous utilisez la Plateforme de commerce pour permettre à vos clients d'y accéder et de l'utiliser, vous devez vous assurer que vos clients acceptent notre Accord du vendeur et qu'ils s'y conforment. Si vous utilisez la Plateforme de commerce à d'autres fins qu'en tant que Fournisseur de technologies, vous devez également accepter notre Accord du vendeur.
2. À mesure que nous continuons à mettre à votre disposition de nouvelles versions et fonctionnalités de la Plateforme de commerce, vous ferez des efforts raisonnables pour implémenter ces versions et fonctionnalités dans votre Application et pour vous conformer aux dispositions applicables de nos conditions générales, y compris à celles de l'Accord du vendeur. Si nous vous demandons d'implémenter une quelconque de ces fonctionnalités ou versions de la Plateforme de commerce, vous le ferez dans la mesure du possible.

9. API Live

1. Assurez-vous que tout contenu préenregistré se distingue clairement du contenu en direct et qu'il inclut les informations pertinentes sur le préenregistrement dans la description ou grâce à des graphiques. Assurez-vous également de respecter les exigences supplémentaires que nous incluons pour Facebook Live ici.
2. N'utilisez pas l'API pour publier des vidéos en boucle ; des images statiques, animées en boucle ; ou des sondages en direct associés à des diffusions statiques ou d'ambiance. Assurez-vous également de respecter les exigences supplémentaires que nous incluons pour facebook Live ici.
3. Si vous permettez aux personnes de publier des vidéos en direct sur Facebook, rappelez-leur leur obligation de ne pas inclure de publicités de tiers dans leur contenu vidéo et de respecter les présentes politiques ainsi que toute autre condition ou politique applicable.



publicités par l'intermédiaire d'Audience Network, respectez nos Standards publicitaires Meta.

2. N'incluez pas de publicités de tiers (notamment pour d'autres Applications) dans des publications, commentaires, notifications, demandes, invitations ou messages.
3. N'incluez pas ou ne couplez pas de plugins sociaux ou la fonctionnalité Login avec des publicités en dehors de Meta.

Les politiques suivantes s'appliquent à l'ensemble des solutions d'achat de publicités :

4. Les accès standard et avancé aux API publicitaires peuvent être réduits à un accès développement après 30 jours de non-utilisation.
5. N'associez pas plusieurs annonceurs finaux ou leurs éléments professionnels Meta sur le même compte publicitaire, à moins que vous n'en ayez reçu l'autorisation par écrit de Meta.

6. Transparence (en vigueur à partir du 3 février 2026)

- a. Communiquez de manière proactive à chaque annonceur final (i) le montant que vous consacrez aux publicités sur Meta au nom dudit annonceur final, et ce distinctement de vos frais, et (ii) la structure tarifaire associée que vous appliquez aux annonceurs finaux.
- b. Affichez vos rapports de campagne publicitaire Meta distinctement des autres éditeurs.
- c. Si un annonceur final vous le demande, communiquez-lui la configuration de la campagne, les paramètres de la campagne ou les rapports d'après campagne qui correspondent à la campagne publicitaire Meta de l'annonceur final, en employant la terminologie de Meta.
- d. S'ils le demandent, nous sommes susceptibles de communiquer à vos clients la configuration de la campagne, les paramètres de la campagne ou les rapports d'après campagne qui correspondent à la campagne publicitaire Meta de l'annonceur final (y compris le montant dépendu pour les publicités Meta et les frais d'inventaire).
- e. Nous pouvons exiger que vous nous fournissiez de la documentation pour nous assurer que vous vous conformez aux présentes conditions générales, et nous sommes susceptibles d'exiger que vous nous communiquiez le nom de vos annonceurs finaux.

7. Collecte et utilisation des données :

- a. N'utilisez pas les données publicitaires Meta à quelque fin que ce soit, sauf sur base anonyme et agrégée (à moins que les conditions générales du produit concerné l'autorisent explicitement) et uniquement pour évaluer les performances et l'efficacité des campagnes de l'annonceur final.
- b. N'utilisez les données de la campagne Meta d'un annonceur final que pour optimiser ou mesurer les performances de cette campagne.
- c. N'utilisez pas les données pour recruter des personnes sur Meta ou en dehors.
- d. Ne mélangez pas des données que vous avez obtenues auprès de nous avec des campagnes publicitaires sur différentes plateformes (à moins que les conditions générales du produit concerné ne l'autorisent explicitement).
- e. N'utilisez pas les données de Meta pour créer ou développer un profil utilisateur.

- f. Autorisez uniquement l'annonceur final ou les personnes qui agissent en son nom à accéder aux données de la Plateforme de Meta.

- g. Conservez les données de Meta que vous gardez au nom d'un annonceur séparément de celles des autres annonceurs.

8. Veillez à ce que vos clients acceptent les Conditions de service de Meta, y compris les Standards publicitaires Meta, les Conditions commerciales de Meta et les Conditions d'utilisation des publicités en libre-service. Si vous utilisez un Produit Meta en relation avec votre solution d'achat de publicités qui dispose de conditions supplémentaires (y compris, mais sans s'y limiter, les Conditions générales des audiences personnalisées basées sur des listes clients ou les Conditions d'utilisation des outils Meta Business), vous devez vous assurer que votre client accepte lesdites conditions supplémentaires.

11. API Pages



- Assurez-vous de vous conformer à nos Politiques applicables aux Pages, groupes et événements.
- Ne facturez pas de frais pour la création ou la revendication d'une Page.
- Avant de permettre à des personnes de créer une Page, proposez-leur d'abord un moyen de revendiquer une Page existante afin d'éviter les Pages en double.
- Assurez-vous que vos clients acceptent les Conditions de service de Meta, y compris les Standards publicitaires Meta.
- Ne créez pas ou ne revendiquez pas une Page pour le compte d'une personne sans son consentement.
- N'empêchez pas une personne d'accéder à une Page que vous avez créée ou que vous gérez en son nom.
- Ne divulguez pas l'identité des administrateurs d'une Page à des tiers sans le consentement de l'administrateur.

12. Plugins sociaux

- N'incluez pas ou ne couplez pas des plugins sociaux ou des connexions avec des publicités en dehors de Meta.
- Ne vendez pas et n'achetez pas de placement des plugins sociaux ou de sharer.php.
- Ne masquez pas les éléments des plugins sociaux.

13. Paiements

- Si vous utilisez Meta Pay, respectez les Conditions de paiement des développeurs Facebook.
- N'utilisez pas Meta Pay pour solliciter, collecter ou transférer des fonds pour des causes caritatives sans notre autorisation préalable.
- Si vous utilisez iOS pour exécuter votre Application, utilisez un mode de paiement approuvé par iOS.
- Si vous acceptez les paiements sur Meta, ne le faites que dans votre Application.



Nous suivre



Produits

- Intelligence artificielle
- AR/VR
- Outils professionnels
- Jeux vidéo
- Open Source
- Publication
- Intégrations sociales
- Présence sociale

Programmes

- ThreatExchange
- Assistance pour les développeur·ses
- Bugs
- Statut de la plateforme
- Signaler un incident avec les données de la plateforme
- Groupe de communauté
- Facebook for Developers
- Plan du site

Actualités

- Blog
- Success-stories
- Vidéos
- Page Meta pour les développeur·ses

Conditions générales et politiques

- Centre d'initiatives de la plateforme
- Conditions générales de la plateforme
- Politiques dévelopeurs
- Engagements de la Commission européenne



Je constate que cette page est en français et qu'elle se nomme « Produits destinés aux équipes de développement » et contient les « Politiques développeur ».

À gauche, un menu est présent et comporte en « 4 » la section relative aux « Jeux ». J'effectue une capture.

Produits destinés au

Politiques développeur

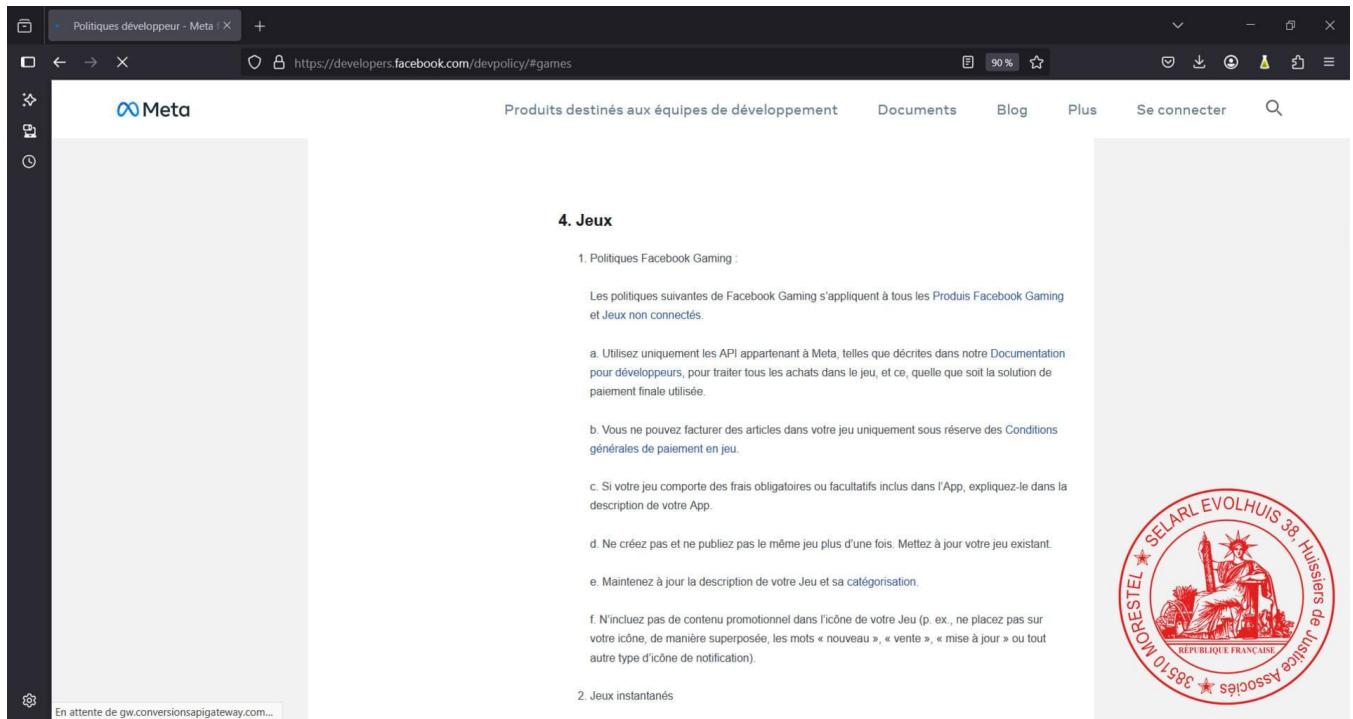
1. Créer un produit fiable
2. Encourager une utilisation correcte
3. À savoir
4. Jeux
5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger
6. Plateforme Instagram
7. Plateforme Marketplace
8. Plateforme de commerce
9. API Live
10. Publicités
11. API Pages
12. Plugins sociaux
13. Paiements

Si vous utilisez ces fonctionnalités, suivez ces règlements supplémentaires :

Afin d'...
Docum...
Platefo...
premiè...
revêter...
de clar...
Conditio...



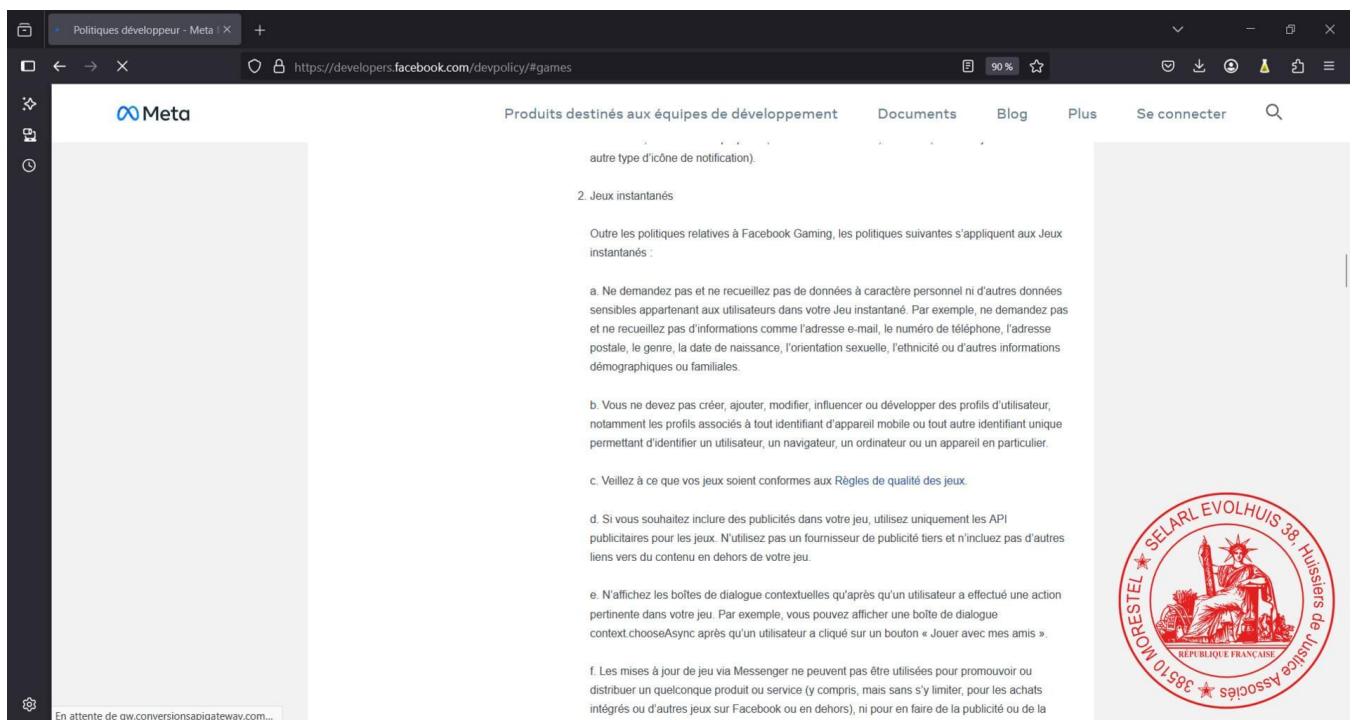
Je clique sur la section « 4.Jeux » et je suis dirigé sur la même page à ladite section. Je capture les termes de cette section.



En attente de gw.conversionsapigateway.com...

4. Jeux

1. Politiques Facebook Gaming :
Les politiques suivantes de Facebook Gaming s'appliquent à tous les Produits Facebook Gaming et jeux non connectés.
 - a. Utilisez uniquement les API appartenant à Meta, telles que décrites dans notre Documentation pour développeurs, pour traiter tous les achats dans le jeu, et ce, quelle que soit la solution de paiement finale utilisée.
 - b. Vous ne pouvez facturer des articles dans votre jeu uniquement sous réserve des Conditions générales de paiement en jeu.
 - c. Si votre jeu comporte des frais obligatoires ou facultatifs inclus dans l'App, expliquez-le dans la description de votre App.
 - d. Ne créez pas et ne publiez pas le même jeu plus d'une fois. Mettez à jour votre jeu existant.
 - e. Maintenez à jour la description de votre Jeu et sa catégorisation.
 - f. N'incluez pas de contenu promotionnel dans l'icône de votre Jeu (p. ex., ne placez pas sur votre icône, de manière superposée, les mots « nouveau », « vente », « mise à jour » ou tout autre type d'icône de notification).
2. Jeux instantanés



En attente de gw.conversionsapigateway.com...

autre type d'icône de notification).

2. Jeux instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

- a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales.
- b. Vous ne devez pas créer, ajouter, modifier, influencer ou développer des profils d'utilisateur, notamment les profils associés à tout identifiant d'appareil mobile ou tout autre identifiant unique permettant d'identifier un utilisateur, un navigateur, un ordinateur ou un appareil en particulier.
- c. Veillez à ce que vos jeux soient conformes aux Règles de qualité des jeux.
- d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.
- e. N'affichez les boîtes de dialogue contextuelles qu'après qu'un utilisateur a effectué une action pertinente dans votre jeu. Par exemple, vous pouvez afficher une boîte de dialogue context.chooseAsync après qu'un utilisateur a cliqué sur un bouton « Jouer avec mes amis ».
- f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la

The screenshot shows a browser window with the URL <https://developers.facebook.com/devpolicy/#games>. The page is titled "Politiques développeur - Meta". It features a sidebar with the "Meta" logo and navigation links like "Produits destinés aux équipes de développement", "Documents", "Blog", "Plus", "Se connecter", and a search bar. The main content area contains several sections of text and numbered lists (a, b, c, d, e, f, g) detailing developer policies. A red circular stamp from "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de justice Associés" is overlaid on the right side of the page.

Dans cette section se trouve une sous-section portant le n°2, relative aux jeux instantanés. J'effectue une capture des paragraphes a, d et f.

2. Jeux instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales.

d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.



f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la vente incitative.

Je constate que ces paragraphes contiennent les termes suivants :

- "Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales."
- "Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu."
- "Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service, ni pour en faire de la publicité ou de la vente incitative."

2.2 Absence de promotion possible pour le développeur

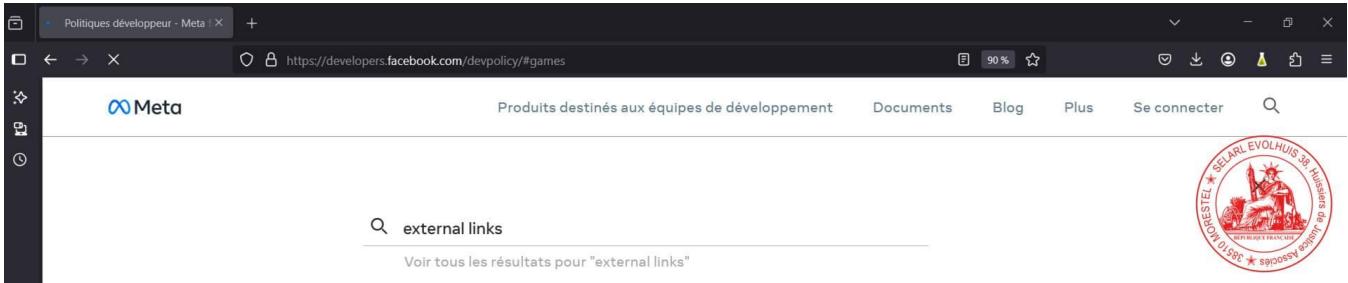
Monsieur COTTIER m'indique qu'il souhaite que je réalise des constatations pour apporter la preuve de "l'absence de promotion possible pour le développeur".

Dans la barre de recherches de la page, accessible en haut à droite grâce à l'icône loupe, je tape les mots « external links ». Monsieur COTTIER m'indique qu'ils permettent d'accéder à la politique de Meta concernant la politique de « liens externes » dans les jeux que sa société développe.

Je réalise une capture de la barre de recherche vierge et une capture avec les mots recherchés.

The screenshot shows a browser window with the following details:

- Address Bar:** Politiques développeur - Meta | https://developers.facebook.com/devpolicy/#games
- Page Header:** Meta, Produits destinés aux équipes de développement, Documents, Blog, Plus, Se connecter, Search icon
- Search Bar:** An empty search bar is visible at the top of the page content area.
- Content Area:** The main content discusses developer policies, specifically regarding external links. It includes sections like "1. Créer un produit fiable" and "Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :".
- Bottom Left:** A note says "Envie d'une requête à developers.facebook.com..."
- Bottom Right:** A circular red stamp from "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes 38510 Moirans-en-Montagne, REPUBLIQUE FRANCAISE" is overlaid on the page.



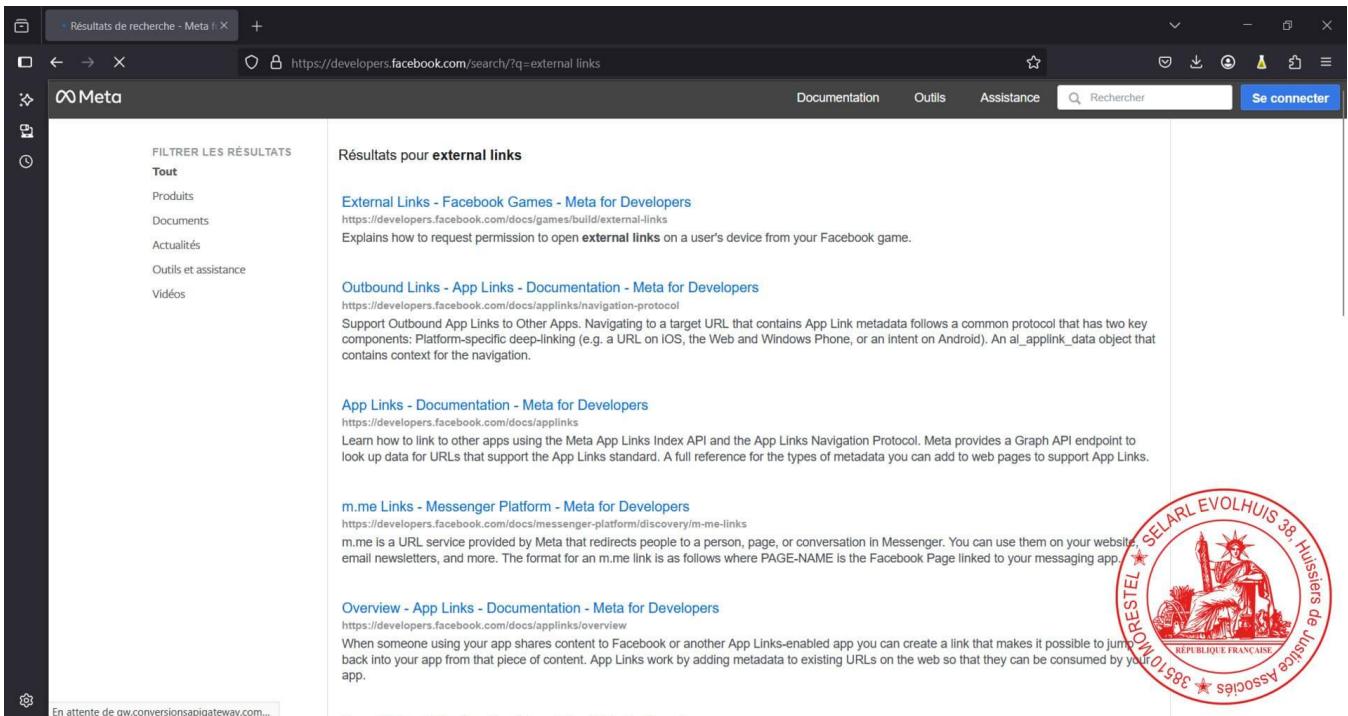
Politiques développeur - Meta | + https://developers.facebook.com/devpolicy/#games

Meta Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

external links

Voir tous les résultats pour "external links"

Je tape sur la touche « entrée » de mon clavier. Une page s'ouvre, je la capture.



Résultats de recherche - Meta | + https://developers.facebook.com/search/?q=external links

Documentation Outils Assistance Rechercher Se connecter

FILTRER LES RÉSULTATS Tout

Produits Documents Actualités Outils et assistance Vidéos

Résultats pour external links

[External Links - Facebook Games - Meta for Developers](#)
Explains how to request permission to open external links on a user's device from your Facebook game.

[Outbound Links - App Links - Documentation - Meta for Developers](#)
Support Outbound App Links to Other Apps. Navigating to a target URL that contains App Link metadata follows a common protocol that has two key components: Platform-specific deep-linking (e.g. a URL on iOS, the Web and Windows Phone, or an intent on Android). An al_applink_data object that contains context for the navigation.

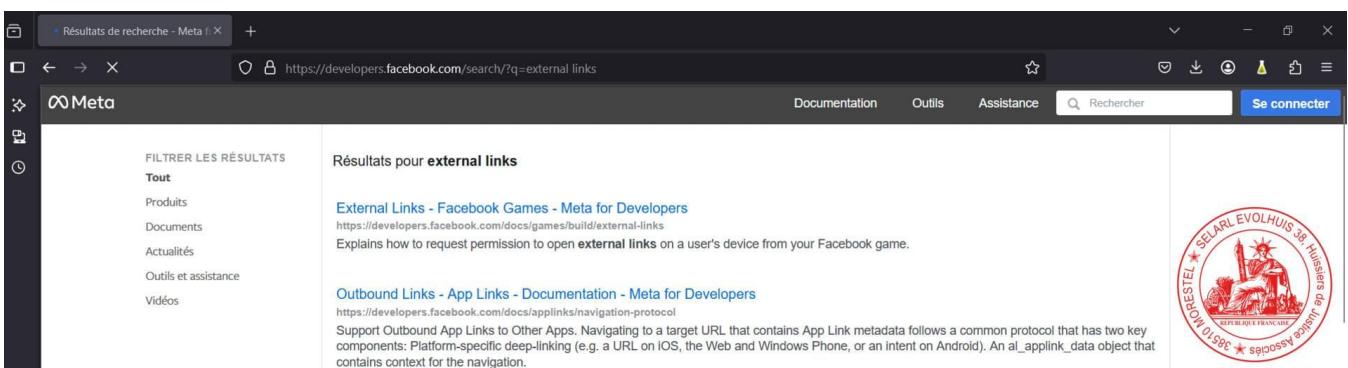
[App Links - Documentation - Meta for Developers](#)
Learn how to link to other apps using the Meta App Links Index API and the App Links Navigation Protocol. Meta provides a Graph API endpoint to look up data for URLs that support the App Links standard. A full reference for the types of metadata you can add to web pages to support App Links.

[m.me Links - Messenger Platform - Meta for Developers](#)
m.me is a URL service provided by Meta that redirects people to a person, page, or conversation in Messenger. You can use them on your website, email newsletters, and more. The format for an m.me link is as follows where PAGE-NAME is the Facebook Page linked to your messaging app.

[Overview - App Links - Documentation - Meta for Developers](#)
When someone using your app shares content to Facebook or another App Links-enabled app you can create a link that makes it possible to jump back into your app from that piece of content. App Links work by adding metadata to existing URLs on the web so that they can be consumed by your app.

En attente de gw.conversionsapigateway.com...

Le premier résultat correspond à l'adresse <https://developers.facebook.com/docs/games/build/external-links/>. J'effectue une capture d'écran.



Résultats de recherche - Meta | + https://developers.facebook.com/search/?q=external links

Documentation Outils Assistance Rechercher Se connecter

FILTRER LES RÉSULTATS Tout

Produits Documents Actualités Outils et assistance Vidéos

Résultats pour external links

[External Links - Facebook Games - Meta for Developers](#)
Explains how to request permission to open external links on a user's device from your Facebook game.

[Outbound Links - App Links - Documentation - Meta for Developers](#)
Support Outbound App Links to Other Apps. Navigating to a target URL that contains App Link metadata follows a common protocol that has two key components: Platform-specific deep-linking (e.g. a URL on iOS, the Web and Windows Phone, or an intent on Android). An al_applink_data object that contains context for the navigation.

Je clique sur ce résultat. Une page s'ouvre. Le titre de la page est « Links to External Sites ». Je constate que sur cette page le texte est en partie en anglais. Je la capture entièrement.

Documentation > Jeux Facebook > Build > External Links

Links to External Sites

By default, Facebook games are not allowed to open links to external web sites on a user's device.

If you want to open **any** external link from your game, contact your Strategic Partner Manager (SPM) to request the External Links capability and then request an External Link review.

Create a Review Request

If the External Links capability is approved for your game, the **External Links** section will appear in your App Dashboard under the **Instant Games** product. Use this section to list all of the domains that you want to open from your game.

Current external link domains

The list below contains your external link domains approved by our team.

<https://www.google.com>

[Delete all approved domains](#)

Add external link domains

Use the form below to add or remove the domain of your external links for your app. The maximum amount of domains will be 100.

Check the pre-approved domains list before to add a new domain.

Add External Link Domain

⚠ [Remove](#)

Pre-approved domains, no need to submit it for review.

[Submit for Review](#)

The External Links section of the Instant Games product.

Some trusted domains are pre-approved and don't need to be included in your request. To see the list of pre-approved domains, expand the gray section.

Requested domains must meet the following criteria:

- Domains must follow the External Links Policy.
- Links to storefronts such as Apple Store or Google Play are not allowed.
- Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed.

Edit the Review Request

The following sections explain how to edit and submit your External Link Review request.

Add domains

For each requested domain, select **Add External Link Domain** and then specify the following information to facilitate the review:

- The URI of the domain
- A clear explanation or a usage example
- A category that indicates how the domain will be used

Submit the request

When your External Link Review request is ready, select **Submit for Review**. You will receive a message in the Meta Developers Portal when the review is complete:

- If your request is **approved** no further action is required.
- If your request is **rejected** the message will provide an explanation for each rejected domain. Update your request and then resubmit it.



Update a submitted request

To make changes to a request that has already been submitted, edit the domain list and then select **Update Request**. You can't update a request after the review has begun.

You will receive a message in the Meta Developers Portal about your changes to the request.

Cancel a submitted request

To cancel a request that has already been submitted, select **Cancel Request**. You can't cancel a request after the review has begun.

You will receive a message in the Meta Developers Portal about the cancellation of the request.

Delete all approved domains

To remove **all** of the approved domains for your game, select **Delete all approved domains**. The tool will request confirmation of this action.

This action cannot be reverted. To recover any approved domains you must submit a new request.

External Links Policy

1. Build a quality product

All specified domains will be reviewed to ensure that the following points are met:

1. Prohibited Content: Don't allow links in Instant Games or Cloud Games that redirect to sites that contain or promote:
 1. Community Standards: Content that violates our Community Standards.
 2. Illegal Products or Services.
 3. Sensational Content: Sites must not contain shocking, sensational, inflammatory, or excessively violent content.
 4. Discriminatory Practices: Sites must not discriminate or encourage discrimination against people based on personal attributes such as race, ethnicity, color, national origin, religion, age, sex, sexual orientation, gender identity, family status, disability, medical or genetic condition.
 5. Tobacco and Related Products: Sites must not promote the sale or use of tobacco products and related paraphernalia.
 6. Drugs and Drug-Related Products: Sites must not promote the sale or use of illegal, prescription, or recreational drugs.
 7. Unsafe Supplements: Sites must not promote the sale or use of unsafe supplements, as determined by Facebook in its sole discretion.
 8. Weapons, Ammunition, or Explosives: Sites must not promote the sale or use of weapons, ammunition, or explosives.
 9. Adult Content, Products or Services: Sites must not contain adult content, products, or services. This includes nudity, depictions of people in explicit or suggestive positions, sexual tips or fetishes, casual dating, or activities that are overly suggestive or sexually provocative.
 10. Surveillance Equipment: Sites must not promote the sale of spy cams, mobile phone trackers or other hidden surveillance equipment.
 11. Hacking or Cracking.
 12. Work At Home Schemes.
 13. Penny or Pay Per Bid Auctions: Sites that promote or facilitate penny auctions or pay per bid auctions.
 14. Voting Information: Sites must not provide procedural voting information and sites must not solicit voter registration information.
 15. Exchanging or Trading in Social Engagement: Don't integrate links to sites that contain or promote the purchase, sale, or exchanges of "likes", "shares", "followers", "comments", "accounts", "pages", "groups", or any other Facebook feature or functionality.
 16. Facebook Imitation: Don't integrate links to sites that could easily be confused, by design and/or experience, with Facebook or other Facebook apps and products. This includes apps that imitates Facebook or other Facebook apps and products.
 17. Unacceptable Business Practices: Links must not redirect to sites that promote products, services, schemes or offers using deceptive or misleading practices, including those meant to scam people out of money or personal information.
 18. Prohibited Financial Services: Links must not redirect to sites that promote financial products and services that are frequently associated with misleading or deceptive promotional practices, including, but not limited to, initial coin offerings, binary options, and contracts for difference trading.
 19. Deceptive Employment: Links must not redirect to sites that promote unreasonable or unrealistic claims with regard to employment opportunities.
 20. Sweepstakes: Links must not redirect to sites that promote free-to-play experiences where randomly selected users are able to earn or win real money or anything of monetary value.



2. Restricted Content

1. Real Money Gambling: Links that redirect to sites that promote or facilitate online gaming/gambling where anything of monetary value (including digital currencies) is required to play and anything of monetary value forms part of the prize, are only allowed with our prior written permission. Online gaming/gambling may include betting, lotteries, raffles, casino, fantasy sports, bingo, poker, and sweepstakes in an online environment.
3. Low Quality or Disruptive Content: Don't allow links that redirect to not fully-functional sites or that provide an unexpected, disruptive, or misleading experience. This includes sites that contain a disproportionate volume of ads relative to content, or sites that drive a negative user experience such as ads that are highly sexual, visually shocking, or promote scams.
4. Spyware or Malware: Don't disseminate spyware, malware, or any software that results in an unexpected or deceptive experience. This includes links to sites containing these products.

2. Things you should know

1. We reserve the right to reject, approve or remove any external link for any reason, in our sole discretion, including Publishers and apps that negatively affect our relationship with our users, or that promote content, services, or activities, contrary to our competitive position, interests, or content philosophy. These guidelines are subject to change at any time.



Meta

Nous suivre

[Facebook](#) [Instagram](#) [Twitter](#) [LinkedIn](#) [YouTube](#)

Produits

- Intelligence artificielle
- AR/VR
- Outils professionnels
- Jeux vidéo
- Open Source
- Publication
- Intégrations sociales
- Présence sociale

Programmes

- ThreatExchange
- Assistance pour les développeur·ses
- Bugs
- Statut de la plateforme
- Signaler un incident avec les données de la plateforme
- Groupe de communauté
- Facebook for Developers
- Plan du site

Actualités

- Blog
- Success-stories
- Vidéos
- Page Meta pour les développeur·ses

Conditions générales et politiques

- Centre d'initiatives de la plateforme
- Conditions générales de la plateforme
- Politiques dévelopeur
- Engagements de la Commission européenne

© 2025 Meta À propos Crée une publicité Emplois Politique de confidentialité Cookies Conditions générales Français (France)

Je constate la présence des phrases suivantes :

- "By default, Facebook games are not allowed to open links to external web sites on a user's device."
- "Links to storefronts such as Apple Store or Google Play are not allowed."
- "Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed. "

Je réalise des captures correspondant à ces phrases.

External Links - Jeux Facebook

https://developers.facebook.com/docs/games/build/external-links/

Documentation Outils Assistance Rechercher Se connecter

Jeux Facebook Build

Documentation > Jeux Facebook > Build > External Links

Links to External Sites

By default, Facebook games are not allowed to open links to external web sites on a user's device.

Some trusted domains are pre-approved and don't need to be included in your request. To see the list of pre-approved domains, expand the gray section.

Requested domains must meet the following criteria:

- Domains must follow the [External Links Policy](#).
- Links to storefronts such as Apple Store or Google Play are not allowed.
- Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed.



2.3 Contrôle de la monétisation par Meta, modèle d'enchères sans négociation , absence d'achat de prestation et absence de contrat de prestation de services

Monsieur COTTIER m'indique qu'il souhaite que je réalise des constatations pour apporter la preuve que " Meta contrôle totalement la monétisation, impose un modèle d'enchères sans négociation, ne procède à aucun achat de prestation et qu'il n'existe pas de contrat de prestation de services".

J'ouvre une nouvelle page vierge après avoir fermé le navigateur et supprimé l'historique et les fichiers temporaires. Je tape dans la barre de recherche : facebook audience network terms of services. Une page de résultat s'affiche, je la capture.

Je clique sur le premier résultat, et une page s'ouvre. L'adresse est https://www.facebook.com/ads/manage/audience_network/publisher_tos/. Je la capture entièrement.

facebook

Adresse e-mail ou téléphone Mot de passe Se connecter Informations de compte oubliées ?

Conditions générales de Meta Audience Network

Les présentes Conditions générales de Meta Audience Network (« Conditions générales d'Audience Network ») sont conclues entre Meta Platforms, Inc. et Meta Platforms, Inc. Ireland Limited (collectivement, « Meta ») et la personne ou l'entité qui accepte ces Conditions générales de Meta Audience Network (« Éditeur »). L'Éditeur est réputé avoir accepté les Conditions générales d'Audience Network et y avoir consenti à la date à laquelle l'Éditeur indique son adhésion auxdites Conditions générales d'Audience Network en cliquant sur « J'accepte » ou « J'aprouve » (la « Date d'entrée en vigueur »). Si vous acceptez les présentes Conditions générales au nom d'une entité juridique, vous déclarez et garantissez être un représentant autorisé de ladite entité et être habilité à l'engager aux Conditions générales d'Audience Network.

1. Conditions générales. Meta collaborera avec l'Éditeur pour permettre le placement de publicités ou de tout autre contenu commercial ou sponsorisé de tiers et/ou de Meta (« Publicités ») sur certains Actifs de l'Éditeur, qui peuvent comprendre les applications mobiles, comme indiqué dans la Politique d'Audience Network (telle que définie ci-dessous) et approuvée par Meta à son entière discréction (les « Actifs de l'Éditeur »). Le cas échéant, Meta collaborera avec l'Éditeur pour faciliter le placement de Publicités au sein des articles de l'Éditeur diffusés sur les technologies Meta par l'utilisation des Instant Articles Meta ou des jeux de l'Éditeur diffusés via les services ou produits Meta lors de l'utilisation des Jeux instantanés Meta, auquel cas de tels articles et/ou jeux seront considérés comme les « Actifs de l'Éditeur » aux termes des présentes. L'Éditeur accepte que les Conditions générales d'Audience Network s'appliquent à toute utilisation du Service Audience Network (comme défini ci-dessous) par l'Éditeur. Meta conserve la propriété exclusive du Service Audience Network (qui, afin d'éviter toute ambiguïté, ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur).

2. Participation à Audience Network. L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « Service Audience Network »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discréction et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte que dans la mesure où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« Commentaires relatifs au programme »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.

3. Mise en application.

1. L'Éditeur se conformera aux demandes du Service Audience Network fournies périodiquement par Meta pour permettre la diffusion, l'affichage, le suivi et le signalement appropriés de Publicités, notamment, sans s'y limiter, en ne modifiant pas, en n'utilisant pas de façon abusive et en ne détournant pas les données issues de cette technologie (p. ex. : le SDK Audience Network, les balises Meta ou l'API Meta, selon le cas) mises à la disposition de l'Éditeur par Meta (les « Outils Audience Network »). Meta peut modifier, suspendre ou résilier l'accès de l'Éditeur aux Outils Audience Network, ou interrompre leur disponibilité à tout moment. L'Éditeur peut utiliser les Outils Audience Network uniquement conformément aux Conditions générales de la Plateforme (« Conditions générales de la Plateforme ») de Meta qui s'appliquent à l'utilisation de la plateforme de Meta.
2. Concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur intégrera les Outils Audience Network applicables fournis par Meta en lien avec le Service Audience Network dans les meilleurs délais possible. Si, pendant toute la Durée du contrat, Meta fournit une version mise à jour des Outils Audience Network, l'Éditeur mettra à jour les Actifs de l'Éditeur pour y inclure la version mise à jour desdits Outils Audience Network dans les meilleurs délais possible.
3. L'Éditeur respectera la [Politique d'Audience Network](#) de Meta (« Politique d'Audience Network »). L'Éditeur est le seul responsable de tous les aspects des Actifs de l'Éditeur, y compris de tout le contenu qui s'y trouve.
4. Tout placement de Publicités sur les Actifs de l'Éditeur sera soumis à la Politique d'Audience Network.
5. L'Éditeur reconnaît et accepte qu'il peut uniquement procéder à une intégration approuvée par Meta pour la monétisation d'Audience Network (par exemple, l'Éditeur ne peut utiliser qu'un fournisseur de service de technologie d'encheres approuvé par Meta ou mettre en place sa propre technologie d'encheres telle qu'approuvée par Meta par écrit (un e-mail suffit)).

4. Paiement.

1. Chaque mois de la Durée du contrat, pour tous les Actifs de l'Éditeur sur lesquels des Publicités ont été affichées durant le mois précédent, (a) pour les intégrations par tags, Meta paiera à l'Éditeur un pourcentage de Revenu net (défini ci-dessous) provenant de tels Actifs de l'Éditeur pour le mois précédent comme déterminé uniquement par Meta, et (b) pour les intégrations par enchères, Meta paiera à l'Éditeur le montant de l'offre spécifiée dans une réponse d'enchère pour la livraison d'une Publicité sur les Actifs de l'Éditeur pour toutes les Publicités livrées à l'Éditeur qui étaient visibles (comme déterminé par Meta) durant le mois précédent. Tous les paiements seront effectués conformément à la présente section 4.1, sauf accord contraire écrit de Meta. Les « Revenus Nets » désignent (a) les montants effectivement perçus par Meta auprès des annonceurs pour les Publicités diffusées sur les Actifs de l'Éditeur au moyen des intégrations par tags, moins (b) les déductions pour fraude, créances irrécouvrables, rétrofacturation, remboursements, frais de traitement des cartes de crédit et tout autre frais de tiers. L'Éditeur accepte de remplir avec précision et de fournir à Meta, dans les délais prévus, tout formulaire ou document que Meta juge nécessaire pour effectuer le paiement à l'Éditeur. L'Éditeur peut mettre à jour lesdites informations de paiement après en avoir informé Meta, sous réserve que lesdites informations soient complètes et exactes et que l'Éditeur dispose de l'autorité nécessaire pour les fournir. Sous réserve de ce qui précède, approximativement 21 jours après la fin du mois civil au cours duquel la transaction a été effectuée, Meta réglera à l'Éditeur les montants relatifs audit mois civil. Si un paiement de Meta à l'Éditeur pour toute période de paiement est inférieur à cent dollars américains (100,00 \$), Meta se réserve le droit de reconduire ledit paiement au mois suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le seuil soit atteint (sauf si le compte de l'Éditeur est désactivé ou résilié), auquel cas Meta effectuera alors le paiement dû à l'Éditeur. Meta se réserve le droit de déduire de tout paiement dû ou payable à l'Éditeur toute somme en retard ou qui n'a pas été perçue par Meta de la part de l'Éditeur en lien avec tout autre produit ou service Meta.
2. L'Éditeur ne doit pas, et ne doit pas autoriser ou inciter un tiers à, directement ou indirectement, générer des impressions, des clics, des conversions ou d'autres actions liées à une Publicité par des moyens automatiques, trompeurs, frauduleux ou autrement non valables, notamment par des clics manuels répétés, l'utilisation de « robots » ou d'autres outils automatisés, des paiements en argent, de fausses déclarations ou tout autre moyen illégal ou non valable qui reviendrait, pour les utilisateurs finaux, à effectuer des actions en lien avec la Publicité. Nonobstant toute disposition contraire dans les présentes Conditions générales d'Audience Network, Meta n'est pas responsable des paiements (a) qui découlent de telles activités frauduleuses ou non valables, telles que définies par Meta à sa seule discréction, ou (b) en cas de violation par l'Éditeur de ces Conditions générales d'Audience Network (y compris la Politique d'Audience Network) au cours de toute période de paiement applicable. Meta se réserve le droit de suspendre le paiement ou de débiter le compte de l'Éditeur en raison de tout ce qui précède dans l'attente de l'enquête Meta, ou dans le cas où un annonceur dont les Publicités sont diffusées par le biais des Actifs de l'Éditeur ne s'acquitte pas du paiement desdites Publicités. Les historiques et les chiffres de Meta seront utilisés pour déterminer tous les paiements.
3. L'Éditeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Éditeur accepte d'assumer l'entiéte responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale locale. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Éditeur (A) convient que Meta préparera et enverra des factures avec TVA selon le système de facturation automatique, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Éditeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques réglées à l'Éditeur par Meta.



5. Données et confidentialité.

1. Concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur doit (a) se conformer à l'ensemble des lois applicables en matière de confidentialité et de protection des données, réglementations, et directives gouvernementales et sectorielles (notamment, sans toutefois s'y limiter, la Loi sur la protection de la confidentialité des informations des enfants en ligne [COPPA] et les Principes d'autoréglementation de la Digital Advertising Alliance (L'alliance pour la publicité numérique) ; et (b) fournir (i) aux utilisateurs une notice d'information claire et suffisamment visible et obtenir leur consentement lorsqu'il est obligatoire, conformément aux lois applicables eu égard à la collecte, au partage et à l'utilisation de leurs données par Meta et ses sociétés affiliées, qui, au minimum, comprend une information très claire et visible que des tiers, y compris Meta, sont susceptibles d'utiliser des cookies, des balises web et d'autres technologies de stockage pour recueillir et recevoir des informations des Actifs de l'Éditeur, et les utiliser pour fournir des publicités ciblées et des services de mesure, (ii) des informations expliquant aux utilisateurs comment retirer leur consentement et refuser l'utilisation des informations à des fins de ciblage publicitaire, et (iii) des informations expliquant aux utilisateurs où trouver la procédure à suivre pour effectuer de tels choix (notamment en fournissant les liens vers : <http://www.aboutads.info/choices> et <http://www.youronlinechoices.eu>). Dans les pays qui requièrent un consentement éclairé pour le stockage et la consultation de cookies ou d'autres informations sur l'appareil d'un utilisateur final (notamment, sans s'y limiter, l'Union européenne), l'Éditeur doit veiller, de manière à ce que cela soit vérifiable, à recueillir le consentement obligatoire des utilisateurs finaux avant que l'Éditeur n'utilise les Outils Audience Network pour permettre à Meta de stocker et de consulter des cookies ou d'autres informations sur les appareils des utilisateurs finaux. (Pour obtenir des suggestions d'implémentation de mécanismes de consentement, consultez le [guide de Meta sur le consentement aux cookies pour sites et applications](#)).
2. L'Éditeur ne recueillera et ne stockera aucune donnée收集ée, extraite ou obtenue par l'intermédiaire d'une Publicité ou de l'utilisation du Service Audience Network ([« Données Publicitaires Meta »](#)), sauf si leur utilisation s'avère nécessaire afin de mettre en œuvre le Service Audience Network conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network ou comme précisé dans la présente section 5(2).
 - i. **Données de réponse aux enchères.** Toute donnée fournie par Meta à l'Éditeur dans le cadre d'une demande d'enquête ou une requête publicitaire, comme la décision de répondre ou non à une requête publicitaire et à tout montant d'enquête ([« Données de réponse aux enchères »](#)) sera considérée comme une donnée publicitaire Meta. Par souci de clarification, l'Éditeur peut utiliser les Données de réponse à une enchère uniquement pour déterminer si la réponse à une enchère constitue l'enquête gagnante pour l'inventaire publicitaire applicable. Si une réponse à une enchère ne constitue pas l'enquête gagnante, l'Éditeur ne doit pas utiliser les Données de réponse à une enchère pour quelque finalité que ce soit et supprimera ces données dans les trente (30) minutes suivant leur réception. Si une réponse à une enchère est l'enquête gagnante, l'Éditeur peut uniquement utiliser les Données de réponse à une enchère pour la facturation interne et la vérification du prix de l'enquête gagnante pour l'inventaire publicitaire, et l'Éditeur supprimera les Données de réponse à une enchère dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant leur réception.
 - ii. **Rapports d'impression agrégés.** Dans le cadre du Service Audience Network, l'Éditeur peut fournir à Meta certains segments de données (sur une base agrégée comme définie par Meta) pour permettre à Meta de lui fournir un rapport sur le chiffre d'affaires agrégé pour un tel segment ([« Rapports d'impression agrégés »](#)). L'Éditeur reconnaît et accepte que de tels rapports d'impression agrégés seront considérés comme des données publicitaires Meta et que toutes les restrictions mentionnées à la section 5 des présentes Conditions générales d'Audience Network s'appliqueront aux rapports d'impression agrégés, sous réserve que l'Éditeur puisse utiliser les rapports d'impression agrégés pour améliorer et évaluer la stratégie de monétisation de l'Éditeur et mesurer le retour sur les dépenses publicitaires sur une base agrégée et à aucun autre fin.
3. Sans limiter la portée générale d'une des restrictions qui précédent, l'Éditeur accepte de ne pas (a) recueillir, stocker ou utiliser des informations de tout utilisateur issu d'une Publicité faite sur les Actifs de l'Éditeur diffusée par Meta auprès dudit utilisateur, notamment des informations tirées du contenu créatif publicitaire, des interactions d'un utilisateur avec ladite Publicité, ou du contenu auquel un utilisateur a accédé en consultant la page d'accueil de la Publicité ; (b) utiliser (i) de données du Service Audience Network pour catégoriser un utilisateur des Actifs de l'Éditeur comme utilisateur Meta, (ii) d'identifiants fournis par Meta pour recréer des utilisateurs ou diffuser des publicités en fonction du comportement des utilisateurs hors du Service Audience Network, ou (iii) toute Donnée Publicitaire Meta pour élaborer ou affiner des profils, notamment des profils associés à toute donnée à caractère personnel, à tout identifiant d'appareil mobile ou à tout autre identifiant unique qui identifie un individu, un utilisateur, un navigateur, un ordinateur ou un appareil spécifique ; ou (c) transmettre ou vendre, directement ou indirectement, toute Donnée Publicitaire Meta à un quelconque tiers. En outre, concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur doit (y) déployer des dispositifs de protection techniques, physiques et administratifs afin d'empêcher tout accès non autorisé aux Données Publicitaires Meta en sa possession ou sous son contrôle ; et (z) prévenir Meta dans les plus brefs délais dès lors qu'il prend connaissance d'une violation ou d'une violation éventuelle des conditions générales énoncées dans la présente Section.
4. Meta se conforme à sa propre **Politique de confidentialité** ([« Politique de confidentialité »](#)) accessible au public en lien avec les prestations et l'utilisation des données de Meta en vertu des présentes Conditions générales d'Audience Network. Concernant la réception d'un inventaire des Actifs de l'Éditeur par le biais du Service Audience Network, Meta recevra les données des Actifs de l'Éditeur, ce qui peut inclure les identifiants d'appareils mobiles à des fins publicitaires ([« Données spécifiques »](#)). Ces Données spécifiques seront utilisées conformément à la Politique de confidentialité Meta. En ce qui concerne l'utilisation des données de Meta à des fins de ciblage publicitaire et d'optimisation des systèmes, Meta : (a) utilisera les Données spécifiques à des fins d'optimisation uniquement après leur agrégation avec d'autres données collectées auprès d'autres éditeurs, annonceurs ou des données collectées de toute autre façon sur les produits Meta ; et (b) interdira aux autres annonceurs ou à des tiers de cibler des publicités en se basant uniquement sur les Données spécifiques.
5. Dans la mesure où Meta traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network, Meta reconnaît que Meta Platforms Ireland Limited est le responsable du traitement desdites données à caractère personnel, conformément au Règlement général sur la protection des données (Règlement (UE) 2016/679) (le « [RGPD](#) »).
6. Dans la mesure où Meta traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network soumis au RGPD britannique (tel que défini dans la loi britannique sur la protection des données de 2018), Meta reconnaît que Meta Platforms, Inc. est le responsable de traitement pour le traitement desdites données à caractère personnel. L'[Avenant relatif au transfert de données au Royaume-Uni \(service de l'Audience Network\)](#) s'applique à tout transfert de données à caractère personnel soumises au RGPD britannique de l'Éditeur à Meta Platforms, Inc. en vertu de la présente section 5(6).
7. Les parties reconnaissent et conviennent que les **Conditions spécifiques à un État** ([« Conditions spécifiques à un État »](#)) s'appliquent à la fourniture et à l'utilisation du Service Audience Network et sont intégrées aux présentes par renvoi. Lorsque l'utilisation limitée des données est activée, Meta (a) traitera les données à caractère personnel pour fournir des services de mesure et d'analyse, et (b) avec un préavis écrit raisonnable, et sur demande écrite raisonnable de l'Éditeur, prendra des mesures raisonnables et appropriées pour mettre à disposition (pas plus d'une fois par période de 12 mois) des informations concernant le respect par Meta de ses obligations en vertu des Conditions spécifiques à un État.
8. Par souci de clarté, les conditions générales des Conditions de la plateforme Meta concernant la collecte, le partage et l'utilisation des données par Meta ou ses filiales s'appliquent au Service Audience Network.

6. **Confidentialité.** Les « **Informations confidentielles** » d'une partie désignent tous les plans produits ou plans d'affaires non-publics, divulgués par ladite partie à l'autre partie en lien avec le Service Audience Network qui sont marqués ou désignés comme confidentiels au moment de la divulgation. Pendant toute la durée du contrat et à la fin de celui-ci, chaque partie (a) fera preuve de la même diligence pour protéger les Informations confidentielles de l'autre partie que celle dont elle fait preuve pour protéger ses propres informations les plus confidentielles, et à tout le moins avec un degré de diligence raisonnable ; et (b) ne divulguera les Informations confidentielles de l'autre partie à aucune personne ou entité autre que ses dirigeants, employés et consultants qui ont besoin d'accéder auxdites Informations confidentielles pour l'exécution des présentes Conditions générales d'Audience Network et qui sont tenus à des obligations



de confidentialité écrites conforme au présent article. Les obligations de confidentialité qui précèdent n'imposent aucune obligation concernant les informations : (w) en possession de l'une des parties avant leur divulgation par l'autre partie, (x) qui sont ou vont être portées à la connaissance du public sans une quelconque intervention ou faute de l'une des parties, (y) qui ont été légitimement communiquées à l'une des parties par un tiers sans restriction sur la divulgation ou (z) qui sont développées par l'une des parties sans l'aide des Informations confidentielles de l'autre partie comme cela peut être démontré par des preuves écrites. Une partie peut divulguer des informations dans les cas prévus par la loi ou en vertu d'une décision de justice, à condition de déployer des efforts commerciaux raisonnables pour informer l'autre partie de ladite divulgation le plus rapidement possible et de faire preuve de coopération raisonnable avec l'autre partie dans le cadre de toute tentative de contestation ou de limitation de ladite divulgation. Sans limiter ce qui précède, l'éditeur ne publiera aucun communiqué de presse et ne fera aucune autre déclaration ou divulgation publique (y compris sur la presse Internet, par exemple sur des blogs) concernant les Conditions générales d'Audience Network et les transactions envisagées ou réalisées en vertu des présentes ou au sujet de la relation des parties sans le consentement écrit préalable de Meta.

7. Durée et résiliation. La durée de présentes Conditions générales d'Audience Network commence à la Date d'entrée en vigueur et continue jusqu'à ce qu'elles soient résiliées conformément à la présente Section 7 (« Durée »). Ces Conditions générales d'Audience Network peuvent être résiliées par l'une ou l'autre des parties, avec ou sans motif, immédiatement à la suite d'une notification écrite à l'autre partie, cependant, si l'éditeur notifie la résiliation par écrit, ladite résiliation ne prend effet qu'une fois que l'éditeur cesse d'utiliser le Service Audience Network. Les Sections 2.b et 5 à 8 des présentes Conditions générales d'Audience Network demeurent applicables après la résiliation ou à l'expiration des Conditions générales d'Audience Network.

8. Divers. Les présentes Conditions générales d'Audience Network régissent l'utilisation du Service Audience Network par l'éditeur. Le Service Audience Network (y compris les Outils Audience Network) est un Produit Meta régi par les **Conditions de service** (« Conditions de service ») et les **Conditions commerciales** (« Conditions commerciales ») de Meta qui sont intégrées aux présentes par renvoi. En cas de contradiction ou d'incohérence entre les dispositions des présentes Conditions générales d'Audience Network et celles des Conditions de service ou des Conditions commerciales, les dispositions des Conditions générales d'Audience Network prévaldront uniquement en ce qui concerne l'objet des présentes Conditions générales d'Audience Network. Les dispositions des Conditions de service et des Conditions commerciales demeureront applicables après la résiliation ou l'expiration des présentes Conditions générales d'Audience Network dans la mesure où l'éditeur continue d'utiliser la suite toute autre fonctionnalité ou tout autre service de Meta. Meta est susceptible de mettre à jour ou de modifier les présentes Conditions générales d'Audience Network à tout moment (par e-mail ou en publiant une annonce sur le site de Meta). La poursuite de l'utilisation du Service Audience Network par l'éditeur après une mise à jour sera considérée comme une acceptation par l'éditeur de ces nouvelles Conditions générales d'Audience Network. L'éditeur accepte la version anglaise des présentes Conditions générales d'Audience Network. Toute version produite dans une autre langue est fournie uniquement à titre indicatif. En cas de divergences entre plusieurs versions, la version anglaise prévaut.

Date d'entrée en vigueur : 25 avril 2023

Français (France) English (US) Español Türkçe Português (Portugal) العربية Italiano Corsu Deutsch हिन्दी 中文简体 +
[S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Messenger](#) [Facebook Lite](#) [Vidéo](#) [Lieux](#) [Jeux](#) [Marketplace](#) [Meta Pay](#) [Boutique Meta](#) [Meta Quest](#) [Ray-Ban Meta](#) [Meta AI](#) [Instagram](#) [Threads](#)
[Collectes de dons](#) [Services](#) [Centre d'information sur les élections](#) [Politique de confidentialité](#) [Centre de confidentialité](#) [Paramètres des cookies](#) [Groupes](#)
[Résilier votre contrat ici](#)
[Confidentialité](#) · [Conditions générales](#) · [Publicités](#) · [Choix publicitaires](#) · [Cookies](#) · [Paramètres des cookies](#) · [Plus](#) · [Meta © 2025](#)



Je constate que cette page comporte le logo Facebook en haut à gauche et qu'elle est relative aux « Conditions générales de Meta Audience Network ». La page est en français.

La section n°4 est relative au « Paiement ». Je capture cette section.

4. Paiement.

1. Chaque mois de la Durée du contrat, pour tous les Actifs de l'Éditeur sur lesquels des Publicités ont été affichées durant le mois précédent, (a) pour les Intégrations par tags, Meta paiera à l'Éditeur un pourcentage de Revenu net (défini ci-dessous) provenant de tels Actifs de l'Éditeur pour le mois précédent comme déterminé uniquement par Meta, et (b) pour les Intégrations par enchères, Meta paiera à l'Éditeur le montant de l'offre spécifiée dans une réponse d'enchère pour la livraison d'une Publicité sur les Actifs de l'Éditeur pour toutes les Publicités livrées à l'Éditeur qui étaient visibles (comme déterminé par Meta) durant le mois précédent. Tous les paiements seront effectués conformément à la présente section 4.1, sauf accord contraire écrit de Meta. Les « **Revenus Nets** » désignent (a) les montants effectivement perçus par Meta auprès des annonceurs pour les Publicités diffusées sur les Actifs de l'Éditeur au moyen des Intégrations par tags, moins (b) les déductions pour fraude, créances irrécouvrables, rétrofacturation, remboursements, frais de traitement des cartes de crédit et tout autre frais de tiers. L'Éditeur accepte de remplir avec précision et de fournir à Meta, dans les délais prévus, tout formulaire ou document que Meta juge nécessaire pour effectuer le paiement à l'Éditeur. L'Éditeur peut mettre à jour lesdites informations de paiement après en avoir informé Meta, sous réserve que lesdites informations soient complètes et exactes et que l'Éditeur dispose de l'autorité nécessaire pour les fournir. Sous réserve de ce qui précède, approximativement 21 jours après la fin du mois civil au cours duquel la transaction a été effectuée, Meta réglera à l'Éditeur les montants relatifs audit mois civil. Si un paiement de Meta à l'Éditeur pour toute période de paiement est inférieur à cent dollars américains (100,00 \$), Meta se réserve le droit de reconduire ledit paiement au mois suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le seuil soit atteint (sauf si le compte de l'Éditeur est désactivé ou résilié), auquel cas Meta effectuera alors le paiement dû à l'Éditeur. Meta se réserve le droit de déduire de tout paiement dû ou payable à l'Éditeur toute somme en retard ou qui n'a pas été perçue par Meta de la part de l'Éditeur en lien avec tout autre produit ou service Meta.
2. L'Éditeur ne doit pas, et ne doit pas autoriser ou inciter un tiers à, directement ou indirectement, générer des impressions, des clics, des conversions ou d'autres actions liées à une Publicité par des moyens automatiques, trompeurs, frauduleux ou autrement non valables, notamment par des clics manuels répétés, l'utilisation de « robots » ou d'autres outils automatisés, des paiements en argent, de fausses déclarations ou tout autre moyen illégal ou non valable qui reviendrait, pour les utilisateurs finaux, à effectuer des actions en lien avec la Publicité. Nonobstant toute disposition contraire dans les présentes Conditions générales d'Audience Network, Meta n'est pas responsable des paiements (a) qui découlent de telles activités frauduleuses ou non valables, telles que définies par Meta à sa seule discrétion, ou (b) en cas de violation par l'Éditeur de ces Conditions générales d'Audience Network (y compris la Politique d'Audience Network) au cours de toute période de paiement applicable. Meta se réserve le droit de suspendre le paiement ou de débiter le compte de l'Éditeur en raison de tout ce qui précède dans l'attente de l'enquête Meta, ou dans le cas où un annonceur dont les Publicités sont diffusées par le biais des Actifs de l'Éditeur ne s'acquitte pas du paiement desdites Publicités. Les historiques et les chiffres de Meta seront utilisés pour déterminer tous les paiements.
3. L'Éditeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Éditeur accepte d'assumer l'entièreté de la responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale de l'Union européenne. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Éditeur (A) convient que Meta préparera et enverra des factures avec un système de facturation automatique, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Éditeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques réglées à l'Éditeur par Meta.



Je constate que la sous-section 1 de cette section contient la phrase :

- « *Meta paiera à l'Éditeur un pourcentage de Revenu net (défini ci-dessous) provenant de tels Actifs de l'Éditeur pour le mois précédent comme déterminé uniquement par Meta, et (b) pour les Intégrations par enchères, Meta paiera à l'Éditeur le montant de l'offre spécifié dans une réponse d'enchère* »

Je constate que la sous-section 3 de cette section contient la phrase :

- "Meta préparera et enverra des factures avec TVA selon le système de facturation automatique."

Je sélectionne cette phrase dans le texte pour la mettre en surbrillance et réalise une capture d'écran.

3. L'Éditeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Éditeur accepte d'assumer l'entièvre responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale locale. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Éditeur (A) convient que **Meta préparera et enverra des factures avec TVA**  système de facturation automatique, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Éditeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques l'Éditeur par Meta.

La section n°1 est relative aux « Conditions générales ». Je constate qu'il est indiqué :

- En sous-section 1 : "L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur."
- En sous-section 2 : "L'Éditeur accepte que les Conditions générales d'Audience Network s'appliquent à toute utilisation du Service Audience Network par l'Éditeur. Meta conserve la propriété exclusive du Service Audience Network."

Je réalise une capture d'écran sur laquelle j'ai mis en surbrillance cette dernière phrase dans le texte :

Conditions générales de Meta Audience Network

Les présentes Conditions générales de Meta Audience Network (« Conditions générales d'Audience Network ») sont conclues entre Meta Platforms, Inc. et Meta Platforms, Inc. Ireland Limited (collectivement, « Meta ») et la personne ou l'entité qui accepte ces Conditions générales de Meta Audience Network (« Éditeur »). L'Éditeur est réputé avoir accepté les Conditions générales d'Audience Network et y avoir consenti à la date à laquelle l'Éditeur indique son adhésion auxdites Conditions générales d'Audience Network en cliquant sur « J'accepte » ou « J'aprouve » (la « Date d'entrée en vigueur »). Si vous acceptez les présentes Conditions générales au nom d'une entité juridique, vous déclarez et garantissez être un représentant autorisé de ladite entité et être habilité à l'engager aux Conditions générales d'Audience Network.

1. **Conditions générales.** Meta collaborera avec l'Éditeur pour permettre le placement de publicités ou de tout autre contenu commercial ou sponsorisé de tiers et/ou de Meta (« Publicités ») sur certains Actifs de l'Éditeur, qui peuvent comprendre les applications mobiles, comme indiqué dans la Politique d'Audience Network (telle que définie ci-dessous) et approuvé par Meta à son entière discréction (les « Actifs de l'Éditeur »). Le cas échéant, Meta collaborera avec l'Éditeur pour faciliter le placement de Publicités au sein des articles de l'Éditeur diffusés sur les technologies Meta par l'utilisation des Instant Articles Meta ou des jeux de l'Éditeur diffusés via les services ou produits Meta lors de l'utilisation des Jeux instantanés Meta, auquel cas de tels articles et/ou jeux seront considérés comme les « Actifs de l'Éditeur » aux termes des présentes. **L'Éditeur accepte que les Conditions générales d'Audience Network s'appliquent à toute utilisation du Service Audience Network (comme défini ci-dessous) par l'Éditeur. Meta conserve la propriété exclusive du Service Audience Network** (qui, afin d'éviter toute ambiguïté, ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur).

2. **Participation à Audience Network.** L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « Service Audience Network »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discréction et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte qu'à certaines occasions où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« Commentaires relatifs au programme »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.

2.4 Exclusion par Meta d'un développeur du programme Instant Games et Audience Network

Monsieur COTTIER m'indique qu'il souhaite que je réalise des constatations pour apporter la preuve que " Meta peut exclure un développeur du programme Instant Games et Audience Network à tout moment ", et que « les développeurs qui n'ont pas été acceptés dans le programme "Approved Partners" ont perdu tous leurs jeux et revenus publicitaires après le 9 juin 2021. »

Sur la page, la section n°2 est relative à la « Participation à Audience Network ». Je constate qu'il est indiqué :

- *Meta peut modifier, suspendre ou résilier l'accès de l'Éditeur aux Outils Audience Network, ou interrompre leur disponibilité à tout moment.*

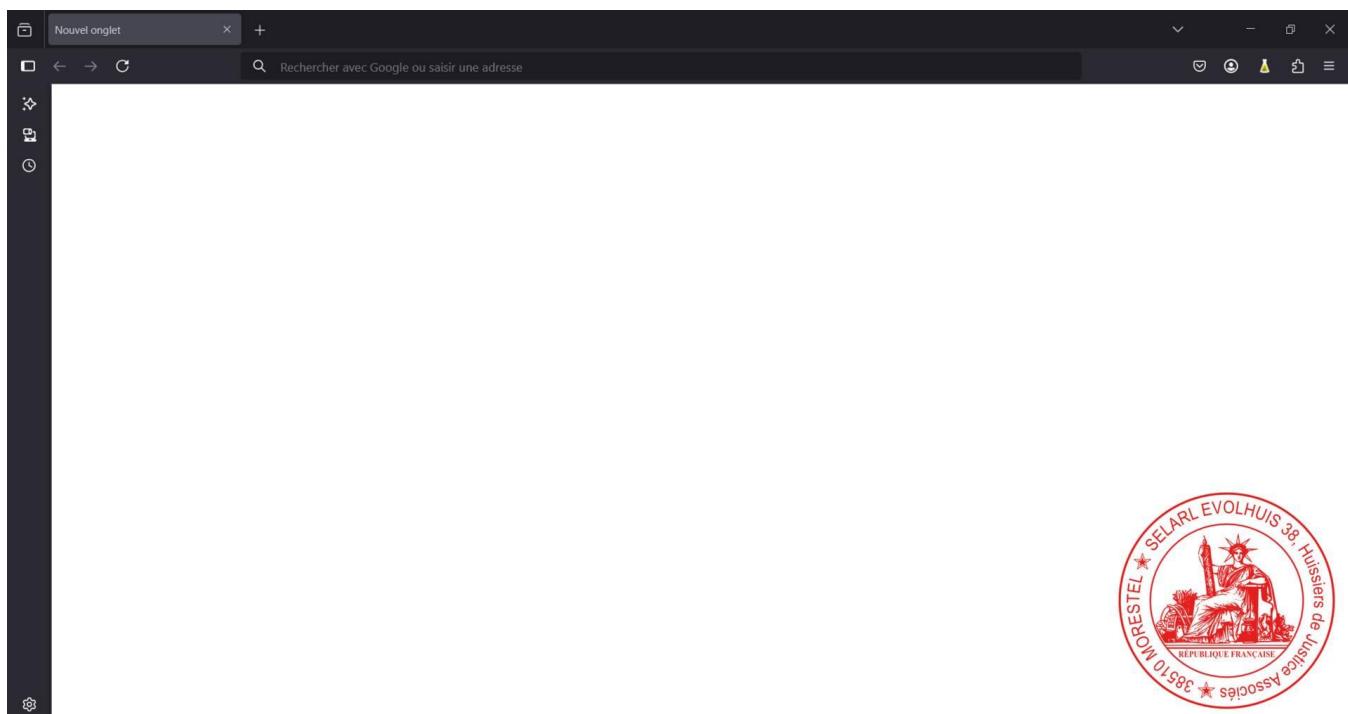
Je sélectionne cette phrase dans le texte pour la mettre en surbrillance et réalise une capture d'écran.

2. **Participation à Audience Network.** L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « Service Audience Network »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discrétion et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte que dans la mesure où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« Commentaires relatifs au programme »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.

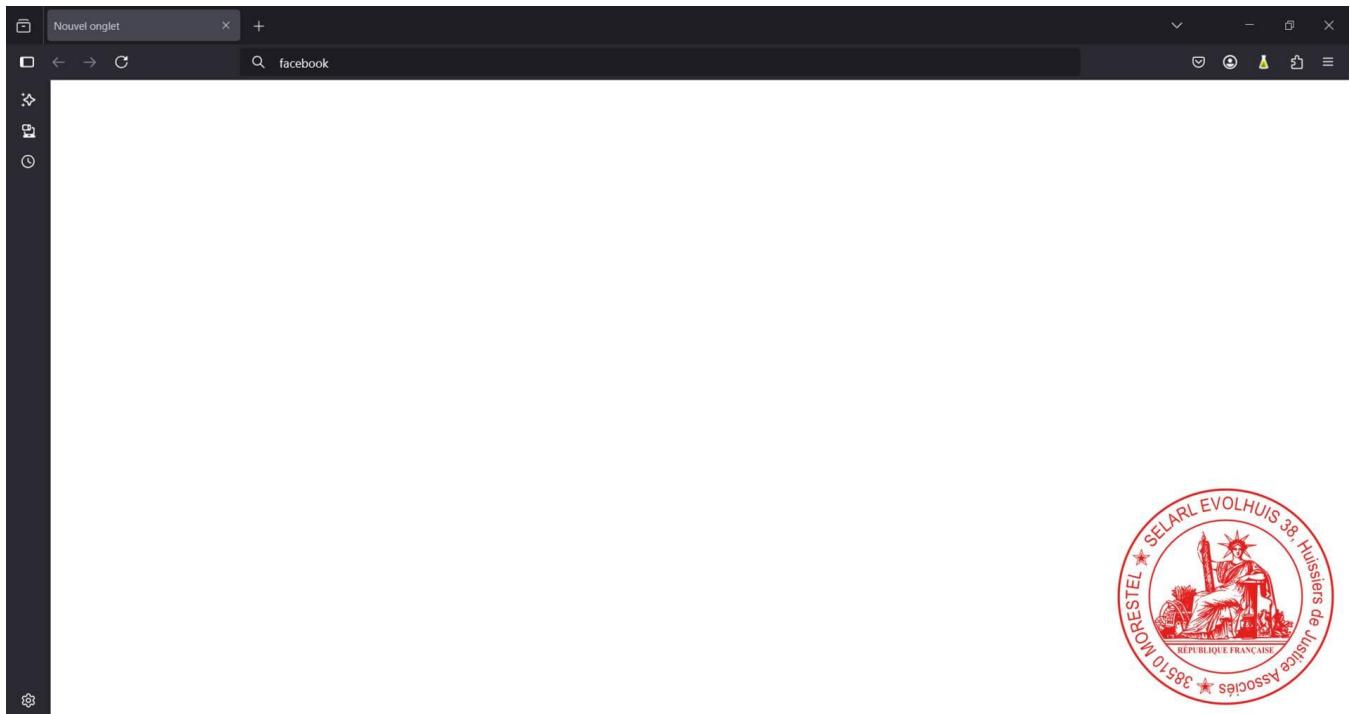


Je ferme le navigateur après avoir supprimé l'historique et les fichiers temporaires.

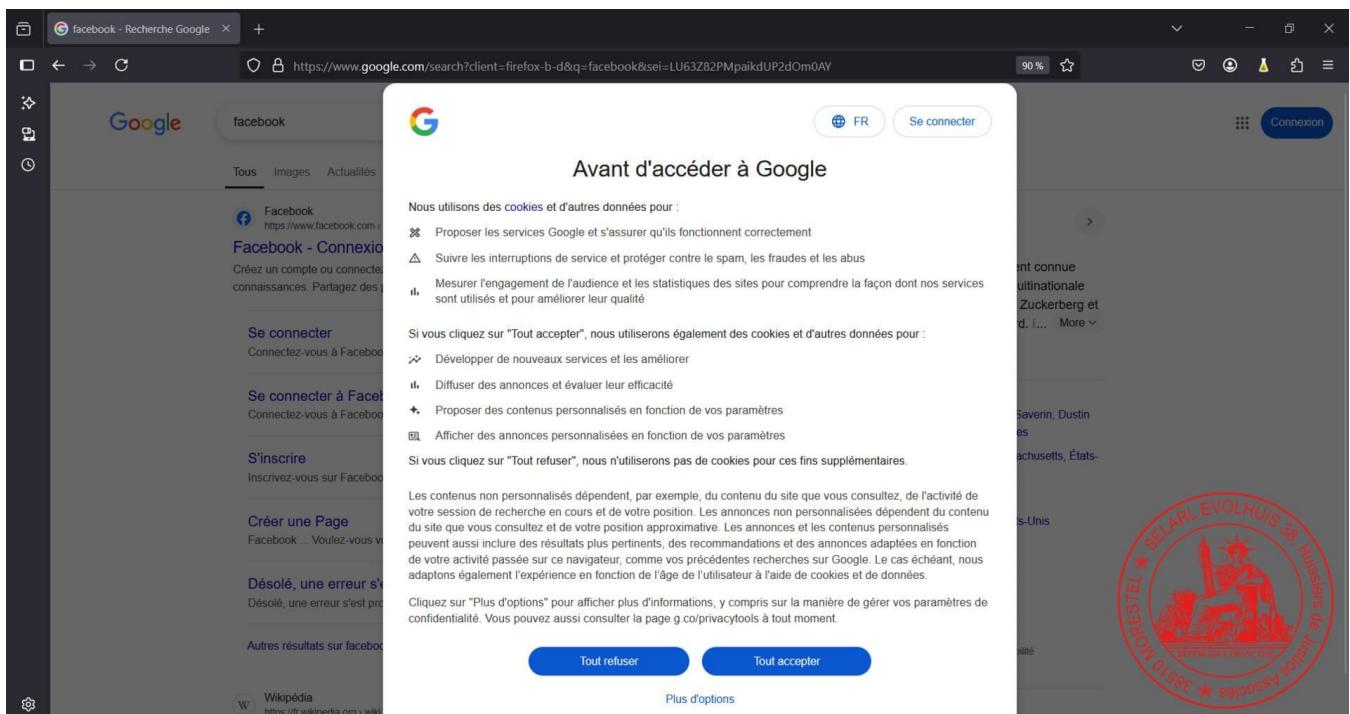
J'ouvre à nouveau le navigateur et débute par une page vierge. Je réalise une capture d'écran.



Je tape « Facebook » dans la barre du navigateur. Une capture d'écran est réalisée.



Je clique sur "Entrée". La page qui s'affiche m'invite à accepter les cookies. Je procède à la capture de ladite page.



Je refuse les cookies. Je capture la page de résultat qui s'affiche après avoir refusé les cookies.

The screenshot shows a Google search results page with the query 'facebook'. The first result is a link to Facebook's login page, titled 'Facebook - Connexion ou inscription'. Below it, there are several other links related to Facebook, such as 'Se connecter', 'Se connecter à Facebook', 'S'inscrire', 'Créer une Page', 'Désolé, une erreur s'est produite', and 'Autres résultats sur facebook.com'. To the right of the search results, there is a sidebar titled 'Outils' (Tools) which includes a section about 'Meta', the company formerly known as Facebook. It provides information about Meta Platforms, its founders (Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, Andrew McCollum, Chris Hughes), its creation date (February 2004), its headquarters (Menlo Park, California, USA), its CEO (Mark Zuckerberg), and its stock information (NASDAQ: META, price: 698,60 \$US, change: -5,17 (-0,73 %)). A circular stamp from 'SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes 38510 MORETEL' is visible on the right side of the sidebar.

Je clique sur le premier résultat (<https://www.facebook.com/>). Une fenêtre s'affiche et demande d'accepter ou de refuser les cookies. Je capture la page.

The screenshot shows the Facebook cookie consent dialog box. The dialog is titled 'Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?' (Allow Facebook to use cookies on this browser?). It explains that Facebook uses cookies and similar solutions to provide content on its products and improve navigation. It distinguishes between 'Cookies essentiels' (essential cookies, required for basic functionality) and 'Cookies d'autres entreprises' (third-party cookies, used for advertising and certain features). It asks the user to choose which optional cookies to keep. At the bottom, there are two buttons: 'Refuser les cookies optionnels' (Reject optional cookies) and 'Autoriser tous les cookies' (Allow all cookies). The background of the dialog is white, while the buttons are blue.

Je clique sur refuser les cookies optionnels. Je capture la page de connexion qui s'affiche.

The screenshot shows the Facebook login page at https://www.facebook.com/?locale=fr_FR. A redacted URL is visible in the address bar. The page features the Facebook logo and the tagline "Avec Facebook, partagez et restez en contact avec votre entourage." Below the form, there is a link to "Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise." A circular red stamp from "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORETEL" is overlaid on the right side of the page.

Monsieur COTTIER se connecte depuis son compte personnel. Pour cela, il entre ses identifiants sur la page de connexion et clique sur se connecter. Une page d'authentification s'affiche. Je réalise les captures d'écran des opérations de connexion.

The screenshot shows the Facebook login page at https://www.facebook.com/?locale=fr_FR. The URL in the address bar is partially redacted. The page displays the Facebook logo and tagline. The login form has the email and password fields filled with redacted text. The "Se connecter" button is visible, along with links for "Mot de passe oublié ?" and "Créer un nouveau compte". A circular red stamp from "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORETEL" is overlaid on the right side of the page.

Facebook https://www.facebook.com/two_step_verification/two_factor/?encrypted_context=ARH1GHcdDtp6biQdKH8mc3pheGLL8w_8Mydk_xYaNBD7...

Jean-Claude Cottier • Facebook

Vérifiez vos notifications sur un autre appareil

Nous avons envoyé une notification sur votre Mac et votre PC Windows. Vérifiez vos notifications Facebook sur cet appareil et approuvez la connexion pour continuer.



En attente d'approbation
La notification peut mettre quelques minutes à apparaître sur votre autre appareil.

Essayer d'une autre manière



Monsieur COTTIER me présente son téléphone et je constate que sur l'écran de celui-ci une page lui demander une vérification d'identité. Une fois la confirmation effectuée sur son téléphone, une page s'affiche sur l'écran de l'ordinateur. Je la capture.

Facebook https://www.facebook.com/two_factor/remember_browser/?encrypted_context=ARH1GHcdDtp6biQdKH8mc3pheGLL8w_8Mydk_xYaNBD7...

Vous êtes connecté(e). Faire confiance à cet appareil ?

∞ Meta

Enregistrer vos infos de connexion sur Facebook ?

Nous enregistrons les infos de connexion pour Jean-Claude Cottier afin que vous n'ayez pas à les entrer la prochaine fois. Il vous suffira de cliquer sur votre photo de profil pour vous connecter.

Jean-Claude Cottier

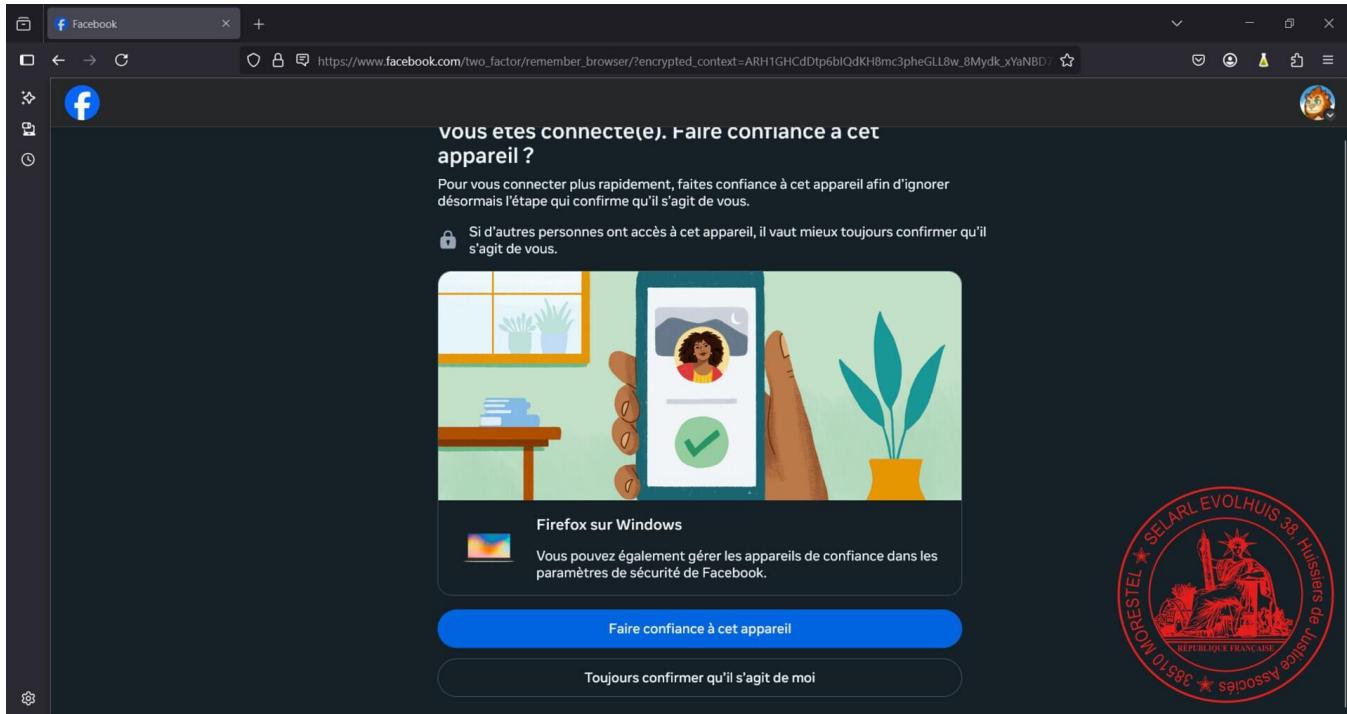
Enregistrer

Plus tard

Faire confiance à cet appareil

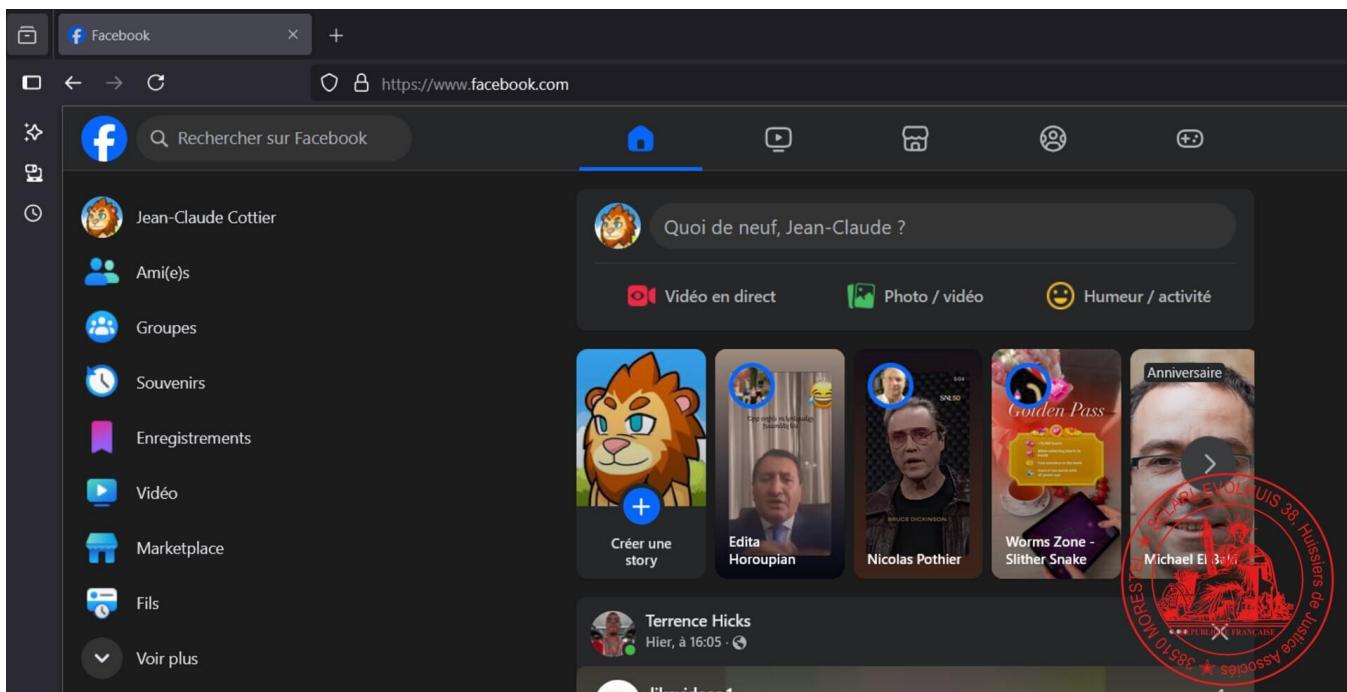


Je clique sur « Plus tard » dans la fenêtre sollicitant l'enregistrement des informations de connexion. Une fenêtre s'ouvre. Je la capture.



Je clique sur « Toujours confirmer qu'il s'agit de moi ».

La page FACEBOOK s'ouvre. J'effectue une capture partielle pour que n'apparaissent pas les contacts de Monsieur COTTIER.



En haut dans la barre de recherches, je constate que le premier résultat des recherches récentes est « Instant Game Developer Community ». Je réalise une capture d'écran.

Je clique sur ce groupe. Une page s'ouvre, je la capture.

Je constate que la page correspond au groupe « Instant Game Developer Community ». Ce groupe a été archivé le 6 mai 2021. Il est indiqué qu'il compte 12,2 K membres et qu'il s'agit d'un groupe public. Je réalise une capture d'écran.

Je clique sur l'onglet à la une. Une page s'ouvre. Je la capture.

The screenshot shows a Facebook group page for 'Instant Game Developer Community'. The main post is from 'Facebook Gaming' and reads:

Thank you for being part of the Instant Game Developers Group community. We started this group initially so game developers could have a place to connect with each other on building Instant Games on Facebook and hear the latest announcements about the platform.

As you may know, there are important changes coming to the Instant Games platform. With the launch of the Approved Partner Program, only Approved Partners will have Instant Games on the platform after May 5th. Therefore, starting May 5th this public group will be paused (archived). Approved Partners with Instant Games on the platform will receive an invite to a new group.

As part of our continued efforts to enhance platform integrity and improve the experience for both developers and our player community across Facebook Gaming, only Approved Partners may submit games to the Instant Games platform after May 5th. After June 9th, only Approved Partners will have titles on the platform.

We understand that this may create challenges for your business, but believe that these changes will ultimately lead to an improved experience for players and developers alike. Hopefully we will be able to welcome you as an Approved Partner in the future.

For the time being, we recommend following updates on our Facebook Gaming Developer blog (<https://www.facebook.com/fbgaminghome/blog?type=developers>) as details on applying for the Approved Partner Program will be announced shortly.

Le premier post qui apparaît est celui d'un « Admin » nommé « Facebook Gaming » et il est daté du 5 mai 2021. Ce post est en anglais. Il contient la phrase suivante :

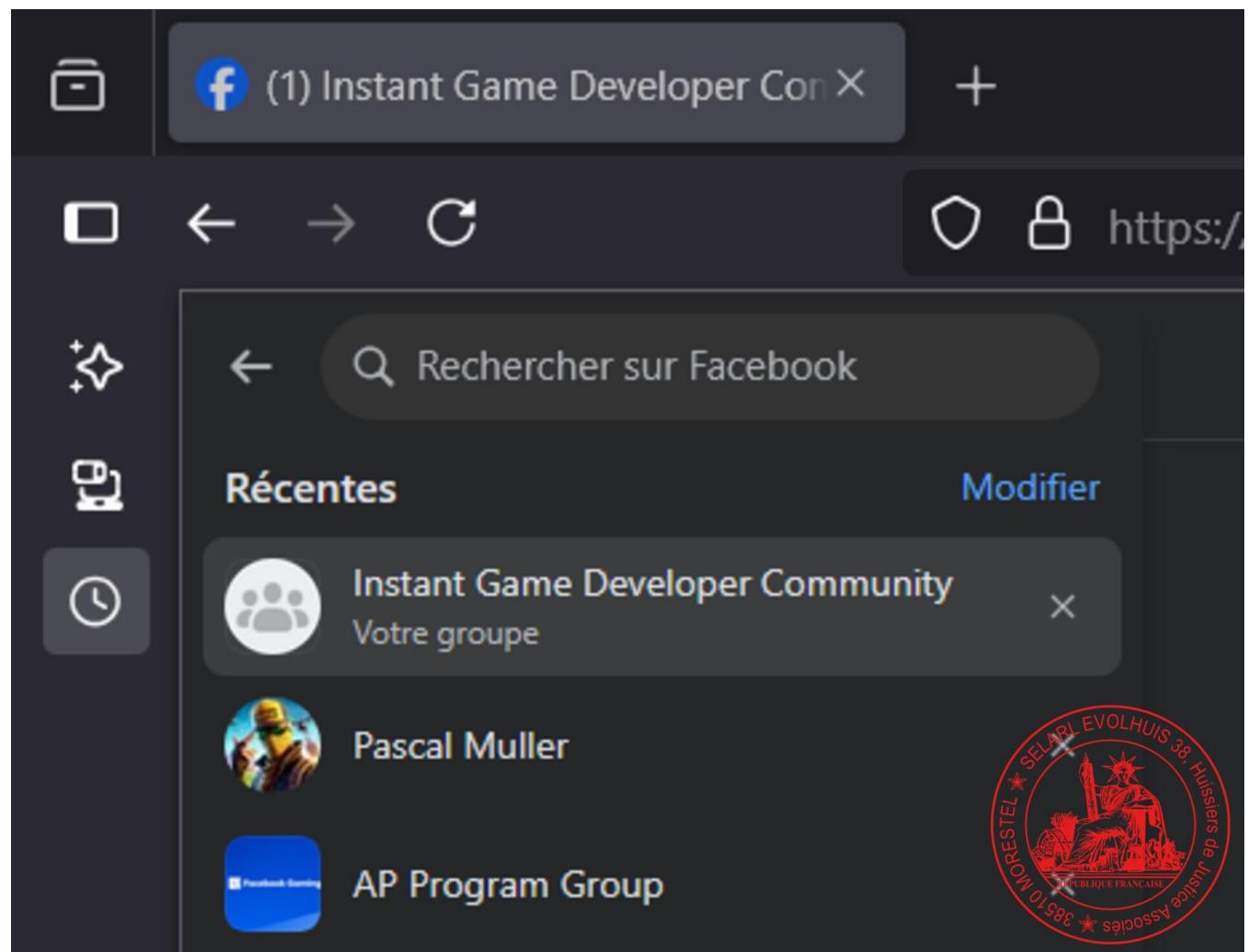
- *"With the launch of the Approved Partner Program, only Approved Partners will have Instant Games on the platform after May 5th."*

Je sélectionne le paragraphe relatif à cette phrase pour le mettre en surbrillance et je réalise une capture d'écran.

The screenshot shows the same Facebook group page with the specific paragraph highlighted in yellow. The highlighted text is:

As part of our continued efforts to enhance platform integrity and improve the experience for both developers and our player community across Facebook Gaming, only Approved Partners may submit games to the Instant Games platform after May 5th. After June 9th, only Approved Partners will have titles on the platform.

En haut dans la barre de recherches, je constate que le troisième résultat des recherches récentes est « AP Program Group ». Je réalise une capture d'écran.



Je clique sur ce groupe. Une page s'ouvre, je la capture.

The screenshot shows a Microsoft Edge browser window with a single tab open to <https://www.facebook.com/groups/approgramgrp>. The page displays the 'AP Program Group' on Facebook Gaming. The group has 468 members and is marked as private. A circular watermark from 'SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORESTEL' is overlaid on the bottom right.

Je constate que la page correspond au groupe « AP Program Group ». Ce groupe comprend 468 membres et il s'agit d'un groupe privé. Je réalise une capture d'écran.

The screenshot shows the same Facebook group page as the previous one, but it appears to be a later capture. The group details ('AP Program Group', 468 members, private) and the circular watermark are identical.

Dans la partie « À propos » à droite de la page il est indiqué « This is a closed group for members of the Approved Partner Program. »

Je clique sur l'onglet « À la une ». Un message apparait. Il est daté du 18 mai et l'auteur mentionnée est Jason Rubin. Je réalise une capture.

The screenshot shows a Facebook group page titled "AP Program Group". The group is private with 468 members. A post from Jason Rubin dated May 18, 2021, introduces himself as VP Play at Facebook and discusses the importance of developers to the team. To the right of the post is a circular seal for "SELARL EVOLHUIS 38 / Huissiers de Justice Associés 38510 MORESTEL" featuring a figure holding a sword. Below the seal is a note about it being a closed group for Approved Partner Program members.

3 Fin des constatations

À 17 heures 03 , je clique sur « Se déconnecter ». Une capture d'écran est réalisée.

The screenshot shows the Facebook login page. It features a blue header with the word "facebook" and a "Se connecter" button. Below the header is a sign-in form with fields for email or phone number and password, along with "Se connecter" and "Créer un nouveau compte" buttons. A message at the top left says "A la prochaine connexion, cliquez sur votre photo. Pour supprimer un compte de cette page, cliquez ici." On the right side of the page is a sidebar with links like "Créer une Page", "Paramètres générales", and "Conditions générales". At the bottom of the page is a footer with language links (Français, English, etc.) and various Meta services. A circular seal for "SELARL EVOLHUIS 38 / Huissiers de Justice Associés 38510 MORESTEL" is visible on the right side of the footer.

L'historique et les fichiers temporaires sont supprimés du navigateur. Il est mis fin à la navigation internet.

Telles sont mes constatations, puis j'ai dressé et rédigé le présent procès-verbal de constat auquel j'insère les photographies et captures d'écran de la navigation et annexe un document remis par Monsieur COTTIER concernant le mode de rémunération par META de sa société et les captures réalisées lors de la navigation, le tout pour servir et valoir ce que de droit.

Dont acte sur 55 pages.

Commissaire de Justice
Maître Jeremie BOUVERET



ANNEXES

Document remis par Monsieur COTTIER



SELF BILLING INVOICE

Supplier:

Ovogame SAS
17 Chemin sur Chanoz
Morestel, Rhône-Alpes 38510, France
FR51887680478

SELF BILLING INVOICE:114875658

SELF BILLING INVOICE Date: 01/31/2025

Account : 1355045718319356

Payout Cycle : 01/01/2025 - 01/31/2025

Page : 1 of 1

Customer:

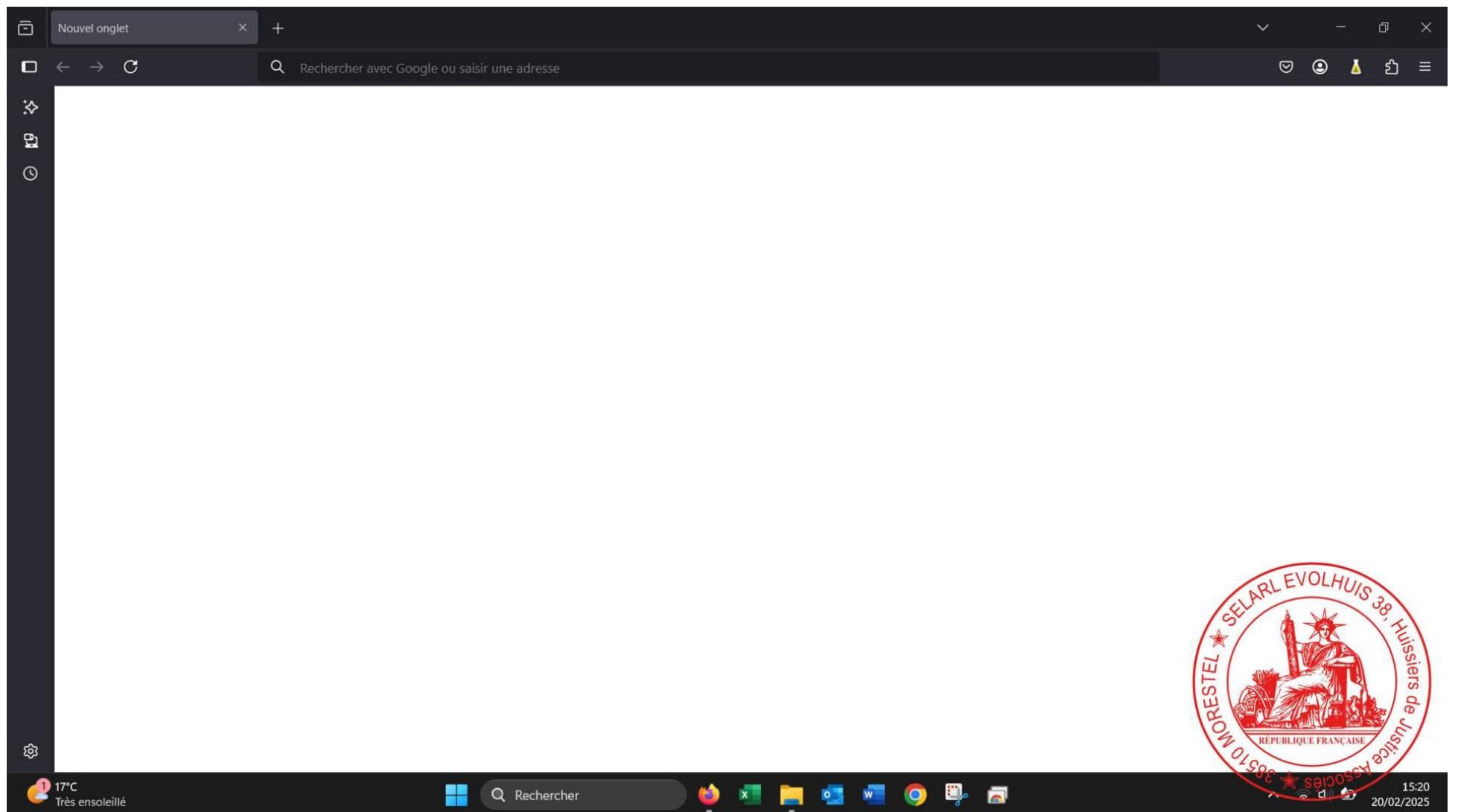
Meta Platforms Ireland Ltd.
Merion Road
Dublin 4
D04 X2K5, Ireland
IE9692928F

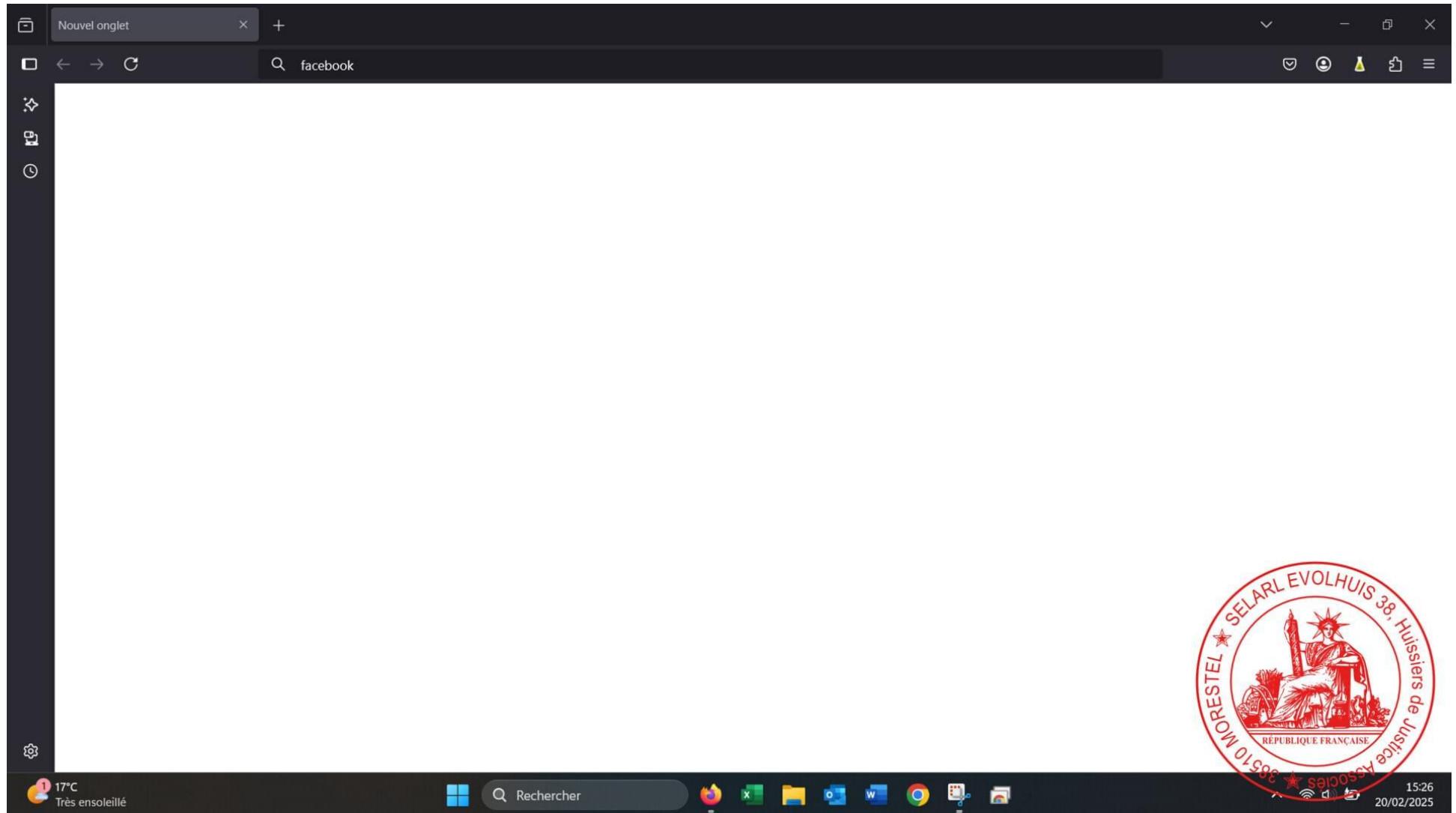
Payout Reference #	Description	Amount
90290601505441	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Super Tripeaks Solitaire]	455.87
23		
90764059091428	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Soda Sort Puzzle]	1,334.69
84		
90764059258095	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Super Spider Solitaire]	12,185.11
49		
90764069224761	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Yatzy Super Dice]	243.65
16		
90764069258094	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Super Pyramid Solitaire]	1,204.17
49		
91194252315076	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Super Mahjong Solitaire]	35,106.77
16		
93554652579036	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Guess The Word]	28.75
06		
93855371582297	Audience Network - [01/01/2025 - 01/31/2025] - [Super Klondike Solitaire]	3,961.63
51		

VAT Amount in EUR:0.00	Subtotal: 54,520.64
	VAT @ 0 %: 0.00
	SELF BILLING INVOICE Total: 54,520.64
	Currency: USD
Contact: ap-audnet@fb.com	

Not subject to VAT. In accordance with Article 196 of Council Directive 2006/112/EC, customer may be obliged to self-account for VAT(reverse charge).

Captures réalisées lors de la navigation





facebook - Recherche Google

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=facebook&sei=pzu3Z_enB_vhkdUPsK7niAI

90 % Connexion

Google

facebook

Tous Images Actualités

Facebook - Connexion

Créez un compte ou connectez-vous à Facebook pour partager vos connaissances. Partagez des photos, des vidéos et des messages avec vos amis et votre famille.

Se connecter

Connectez-vous à Facebook pour voir les dernières actualités et les photos de vos amis.

Se connecter à Facebook

Connectez-vous à Facebook pour voir les dernières actualités et les photos de vos amis.

S'inscrire

Inscrivez-vous sur Facebook pour créer une page et partager vos photos, vos vidéos et vos messages avec vos amis et votre famille.

Créer une Page

Facebook ... Voulez-vous vraiment créer une page ?

Désolé, une erreur

Désolé, une erreur s'est produite.

Autres résultats sur facebook

Wikipédia

https://fr.wikipedia.org/wiki/Facebook

Facebook

Il permet à ses utilisateurs de publier des messages, d'échanger des messages, de faire des appels vidéo et de partager des photos et des vidéos.

Avant d'accéder à Google

Nous utilisons des cookies et d'autres données pour :

- Proposer les services Google et s'assurer qu'ils fonctionnent correctement
- Suivre les interruptions de service et protéger contre le spam, les fraudes et les abus
- Mesurer l'engagement de l'audience et les statistiques des sites pour comprendre la façon dont nos services sont utilisés et pour améliorer leur qualité

Si vous cliquez sur "Tout accepter", nous utiliserons également des cookies et d'autres données pour :

- Développer de nouveaux services et les améliorer
- Diffuser des annonces et évaluer leur efficacité
- Proposer des contenus personnalisés en fonction de vos paramètres
- Afficher des annonces personnalisées en fonction de vos paramètres

Si vous cliquez sur "Tout refuser", nous n'utiliserons pas de cookies pour ces fins supplémentaires.

Les contenus non personnalisés dépendent, par exemple, du contenu du site que vous consultez, de l'activité de votre session de recherche en cours et de votre position. Les annonces non personnalisées dépendent du contenu du site que vous consultez et de votre position approximative. Les annonces et les contenus personnalisés peuvent aussi inclure des résultats plus pertinents, des recommandations et des annonces adaptées en fonction de votre activité passée sur ce navigateur, comme vos précédentes recherches sur Google. Le cas échéant, nous adaptons également l'expérience en fonction de l'âge de l'utilisateur à l'aide de cookies et de données.

Cliquez sur "Plus d'options" pour afficher plus d'informations, y compris sur la manière de gérer vos paramètres de confidentialité. Vous pouvez aussi consulter la page g.co/privacytools à tout moment.

Tout refuser Tout accepter Plus d'options

SELARL EVOLHUIS 38 Hussards de Jeune Prestel ★ 38510 MORNANT ★ REPUBLIQUE FRANCAISE ★ Passeurs ★ 1527 20/02/2025

facebook - Recherche Google

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=facebook&sei=pzu3Z_enB_vhkdUPsK7niAI

90 % Connexion

Google

facebook

Tous Images Actualités Vidéos Web Livres Finance Outils

Facebook <https://www.facebook.com> ...

Facebook - Connexion ou inscription
Créez un compte ou connectez-vous à Facebook. Connectez-vous avec vos amis, la famille et d'autres connaissances. Partagez des photos et des vidéos,...

Se connecter
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

Se connecter à Facebook
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

S'inscrire
Inscrivez-vous sur Facebook et retrouvez vos amis. Créez un ...

Créer une Page
Facebook ... Voulez-vous vous inscrire à Facebook ...

Désolé, une erreur s'est produite
Désolé, une erreur s'est produite :(

[Autres résultats sur facebook.com »](#)

Wikipédia <https://fr.wikipedia.org/wiki/Facebook> ...

Facebook
Il permet à ses utilisateurs de publier des images, des photos, des vidéos, des fichiers et documents, d'échanger des messages, de joindre et de créer des ...

Meta
Réseau social :

Meta Platforms ou Meta, anciennement connue sous le nom de Facebook, est une multinationale américaine fondée en 2004 par Mark Zuckerberg et des camarades de l'université Harvard. [...] More ↗

Source: [Wikipédia](#) >

Fondateurs : Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, Andrew McCollum, Chris Hughes

Création : février 2004, Cambridge, Massachusetts, États-Unis

PDG : Mark Zuckerberg (juil. 2004–)

Siège social : Menlo Park, Californie, États-Unis

Directrice financière : Susan Li

Directeur d'exploitation : Javier Olivan

Directeur technique : Andrew Bosworth

Cours de l'action : META (NASDAQ)
703,77 \$US 0,00 (0,00 %)
19 févr., 16:00 UTC-5 - Clause de non-responsabilité

38510 MORESTEL SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés

REpublique FRANçaise

17°C Très ensoleillé

Rechercher

15:27 20/02/2025

Facebook - Connexion ou inscri X +

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

Avec Face contact ave

face

Él.

npte

e marque ou une

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes 33510 MORESTEL ★ 17°C Très ensoleillé 15:27 20/02/2025

Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?

Nous utilisons les cookies et des solutions similaires pour fournir et améliorer le contenu sur les Produits Meta. Ils permettent aussi d'offrir une expérience de navigation plus sûre, grâce aux informations reçues sur et en dehors de Facebook, et de fournir et améliorer les Produits Meta pour toute personne possédant un compte.

- Cookies essentiels : sans eux, le bon fonctionnement des Produits et sites Meta est impossible.
- Cookies d'autres entreprises : ces cookies optionnels nous permettent de vous montrer des publicités en dehors des Produits Meta. Ils permettent aussi d'intégrer certaines fonctionnalités à nos Produits, telles que des lecteurs vidéo et des visualiseurs de cartes.

Vous choisissez quels cookies optionnels garder. Pour en savoir plus sur les cookies et l'usage que nous en faisons, ainsi que pour passer en revue ou modifier vos choix à tout moment, consultez notre [Politique d'utilisation des cookies](#).

À propos des cookies

Refuser les cookies optionnels **Autoriser tous les cookies**



Facebook - Connexion ou inscri X

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

Adresse e-mail ou numéro de tél.

Mot de passe

Se connecter

Mot de passe oublié ?

Créer un nouveau compte

Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise.

38510 MORESTEL SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

17°C Très ensoleillé

Rechercher

15:27 20/02/2025

Facebook

https://www.facebook.com/two_step_verification/two_factor/?encrypted_context=ARHVV241Lw1qJl9iqxCDRg03Uss4jgcRDUt11xP2_ipVC9...

Jean-Claude Cottier • Facebook

Vérifiez vos notifications sur un autre appareil

Nous avons envoyé une notification sur votre Mac et votre Samsung Galaxy S24 Ultra. Vérifiez vos notifications Facebook sur cet appareil et approuvez la connexion pour continuer.



En attente d'approbation
La notification peut mettre quelques minutes à apparaître sur votre autre appareil.

Essayer d'une autre manière



17°C
Très ensoleillé

Rechercher

15:32
20/02/2025

Référence étude : C20836

Page 64 / 139

Vous êtes connecté(e). Faire confiance à cet appareil ?

∞ Meta

Enregistrer vos infos de connexion sur Facebook ?

Nous enregistrerons les infos de connexion pour **Jean-Claude Cottier** afin que vous n'ayez pas à les entrer la prochaine fois. Il vous suffira de cliquer sur votre photo de profil pour vous connecter.

Jean-Claude Cottier

Enregistrer

Plus tard

Faire confiance à cet appareil

17°C Très ensoleillé

Rechercher

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes 38510 MORESTEL

15:33 20/02/2025

Facebook

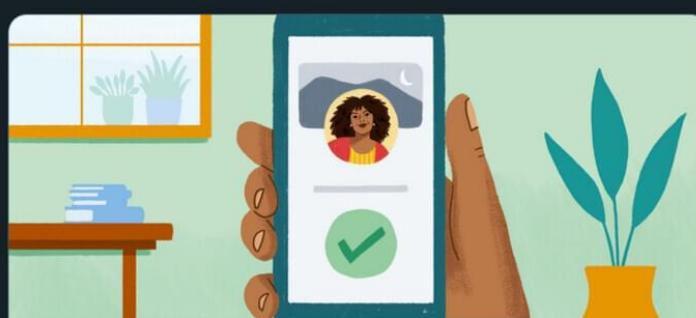
https://www.facebook.com/two_factor/remember_browser/?encrypted_context=ARHVv241Lw1qJ9iqxCDRg03Uss4jgcRDUt11xP2...

90 %

Vous êtes connecté(e). Faire confiance à cet appareil ?

Pour vous connecter plus rapidement, faites confiance à cet appareil afin d'ignorer désormais l'étape qui confirme qu'il s'agit de vous.

Si d'autres personnes ont accès à cet appareil, il vaut mieux toujours confirmer qu'il s'agit de vous.



Firefox sur Windows

Vous pouvez également gérer les appareils de confiance dans les paramètres de sécurité de Facebook.

Faire confiance à cet appareil

Toujours confirmer qu'il s'agit de moi

17°C
Très ensoleillé

Rechercher

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associes 36510 MORESTEL RÉPUBLIQUE FRANÇAISE

15:35
20/02/2025

Facebook (2) https://www.facebook.com 90 %

Rechercher sur Facebook

Jean-Claude Cottier

Ami(e)s

Groupes

Souvenirs

Enregistrements

Vidéo

Marketplace

Fils

Voir plus

Quoi de neuf, Jean-Claude ?

Vidéo en direct Photo / vidéo Humeur / activité

Créer une story Edita Horoupien Nicolas Pothier Worms Zone - Slither Snake Michael El Bakи Worm Hunt

Grumpy Old Gits Developers Club · 1 min ·

Maybe Langdell might get his comeuppance after all....

Hot off the press from the guy that Langdell shut down after he had the nerve to publish the game on the App Store with 'Edge' in the title....

Big Update on Tim Langdell's Fraud Case at the USPTO... [En voir plus](#)

TTABVUE.USPTO.GOV

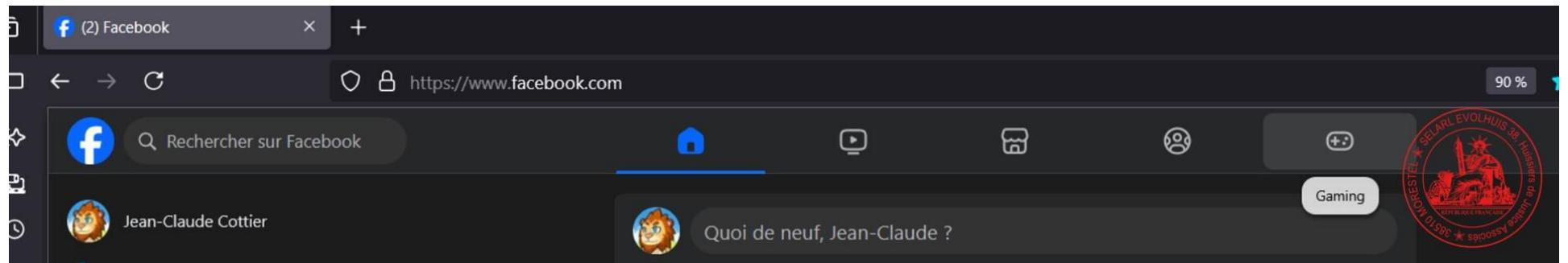
USPTO TTABVUE. Proceeding Number 92075393

J'aime Commenter Envoyer

Booking.com Sponsorisé

Réservez une option avec annulation gratuite et profitez de votre séjour en toute tranquillité.





Facebook (2) https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab 90 %

Gaming

Parties récentes

- Super Mahjong
- Super Spider Solitaire
- Super Solitaire
- Room Design
- Soda Sort Puzzle
- Super Tripeaks Solitaire
- Super Pyramid Solitaire
- Yatzy Super Dice
- Guess The Word

Jeux qu'on adore

- Solitaire Home Story
- Coin Match
- UNO
- Mots entre Amis
- 8 Ball Pool

Plus de jeux comme Super Mahjong

- Gold Mahjong F...
- Word Blitz
- FreeCell Solitaire
- Mahjong Conne...
- Mahjongg Dime...
- Yatzy Party: Dic...
- Mots entre Amis
- Pyramid Solitaire
- Scrabble Story - ...

Taux de pollen élevé Demain

Rechercher

1 2

ASSOCIATION 3810 MOUREL

REpublique FRANçaise

20/02/2025 15:42

Facebook (2) https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab 90% ⚡

Gaming

Recherchez dans les jeux

Jouer à des jeux Activité de jeu Notifications

Vos jeux Voir tout

- Super Spider Solitaire
- Super Solitaire
- Soda Sort Puzzle
- Super Tripeaks Solitaire
- Enregistrer des jeux

Catégories

- Tous les jeux Action

Parties récentes

Super Mahjong

Jeux qu'on joue

Super Mahjong

15 amis jouent • Solitaire

Very addictive mahjong game !

Play

Soda Sort Puzzle

Super Tripeaks Solitaire

Super Pyramid Solitaire

Yatzy Super Dice

Guess the WORD

Mots entre Amis

8 Ball Pool

8 Ball Pool

Andre joue

Plus de jeux comme Super Mahjong

Gold Mahjong F... Word Blitz FreeCell Mahjong Conne... Mahjongg Dime... Yatzy Party: Dic... Mots entre Amis Pyramid Solitaire Solitaire Story -

Board Word Solitaire Puzzle Board Word Solitaire Story

https://www.facebook.com/gaming/play/2184950361526349/?gd_impression_id=8720867270558927&source=www_games_hub_recently_played&with_pv=true

Taux de pollen élevé Demain

Rechercher

15:43 20/02/2025

A screenshot of a computer monitor displaying the Facebook Gaming section. The left sidebar has sections for 'Gaming' (with search, play, activity, and notifications), 'Vos jeux' (with links to Super Spider Solitaire, Super Solitaire, Soda Sort Puzzle, Super Tripeaks Solitaire, and a 'Save Games' section), and 'Catégories' (with links to 'Tous les jeux' and 'Action'). The main area shows 'Parties récentes' (Recent Games) with cards for Super Mahjong, Soda Sort Puzzle, Super Tripeaks Solitaire, Super Pyramid Solitaire, Yatzy Super Dice, and Guess the WORD. Below this is a section titled 'Plus de jeux comme Super Mahjong' (More games like Super Mahjong) featuring Gold Mahjong F..., Word Blitz, FreeCell, Mahjong Conne..., Mahjongg Dime..., Yatzy Party: Dic..., Mots entre Amis, and Pyramid Solitaire Solitaire Story. A red circular stamp from '38520 MORSEL' is overlaid on the bottom right. The browser address bar shows the URL for the game store visit. The taskbar at the bottom includes icons for File Explorer, Task View, Edge, Firefox, Excel, Word, Google Chrome, and File Explorer again.

Facebook (2) https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab

Gaming

Parties récentes

Super Mahjong Super Spider Solitaire Super Solitaire Room Design Soda Sort Puzzle Super Tripeaks Solitaire Super Pyramid Solitaire Yatzy Super Dice Guess the WORD

Jeux qu'on adore

Solitaire Home Story Coin Match UNO Ville-Kalle joue

Plus de jeux comme Super Mahjong

Gold Mahjong F... Word Blitz FreeCell Solitaire Mahjong Connec... Mahjongg Dime... Yatzy Party: Dice... Mots entre Amis Mots entre Amis Solitaire

A screenshot of the Facebook Gaming tab. On the left, there's a sidebar with sections for 'Gaming' (containing a search bar, 'Jouer à des jeux', 'Activité de jeu', and 'Notifications'), 'Vos jeux' (listing Super Spider Solitaire, Super Solitaire, Soda Sort Puzzle, Super Tripeaks Solitaire, and an 'Enregistrer des jeux' button), and 'Catégories' (listing 'Tous les jeux', 'Action', and 'Aventure'). The main area shows 'Parties récentes' with tiles for Super Mahjong, Super Spider Solitaire, Super Solitaire, Room Design, Soda Sort Puzzle, Super Tripeaks Solitaire, Super Pyramid Solitaire, Yatzy Super Dice, and Guess the WORD. Below that is a section titled 'Jeux qu'on adore' with tiles for Solitaire Home Story, Coin Match, and UNO. A large 'UNO' game interface is displayed prominently. At the bottom, there's a section titled 'Plus de jeux comme Super Mahjong' with tiles for Gold Mahjong F..., Word Blitz, FreeCell Solitaire, Mahjong Connec..., Mahjongg Dime..., Yatzy Party: Dice..., Mots entre Amis, and Mots entre Amis Solitaire. A red circular stamp from 'SELARL EVOLHUIS' is overlaid on the bottom right.

Facebook (3) https://www.facebook.com/gaming/play/?store_visit_source=gaming_tab 90 %

Gaming

Recherchez dans les jeux

Jouer à des jeux

Activité de jeu

Notifications

Vos jeux Voir tout

- Super Spider Solitaire
- Super Solitaire
- Soda Sort Puzzle
- Super Tripeaks Solitaire
- Enregistrer des jeux

Catégories

- Tous les jeux
- Action

Plus de jeux comme Super Mahjong

Gold Mahjong F... Word Blitz

Can you beat me?

Yatzy Party: Dic... Mots entre Amis Pyramid Solitaire Solitaire Story - ...

Word Blitz

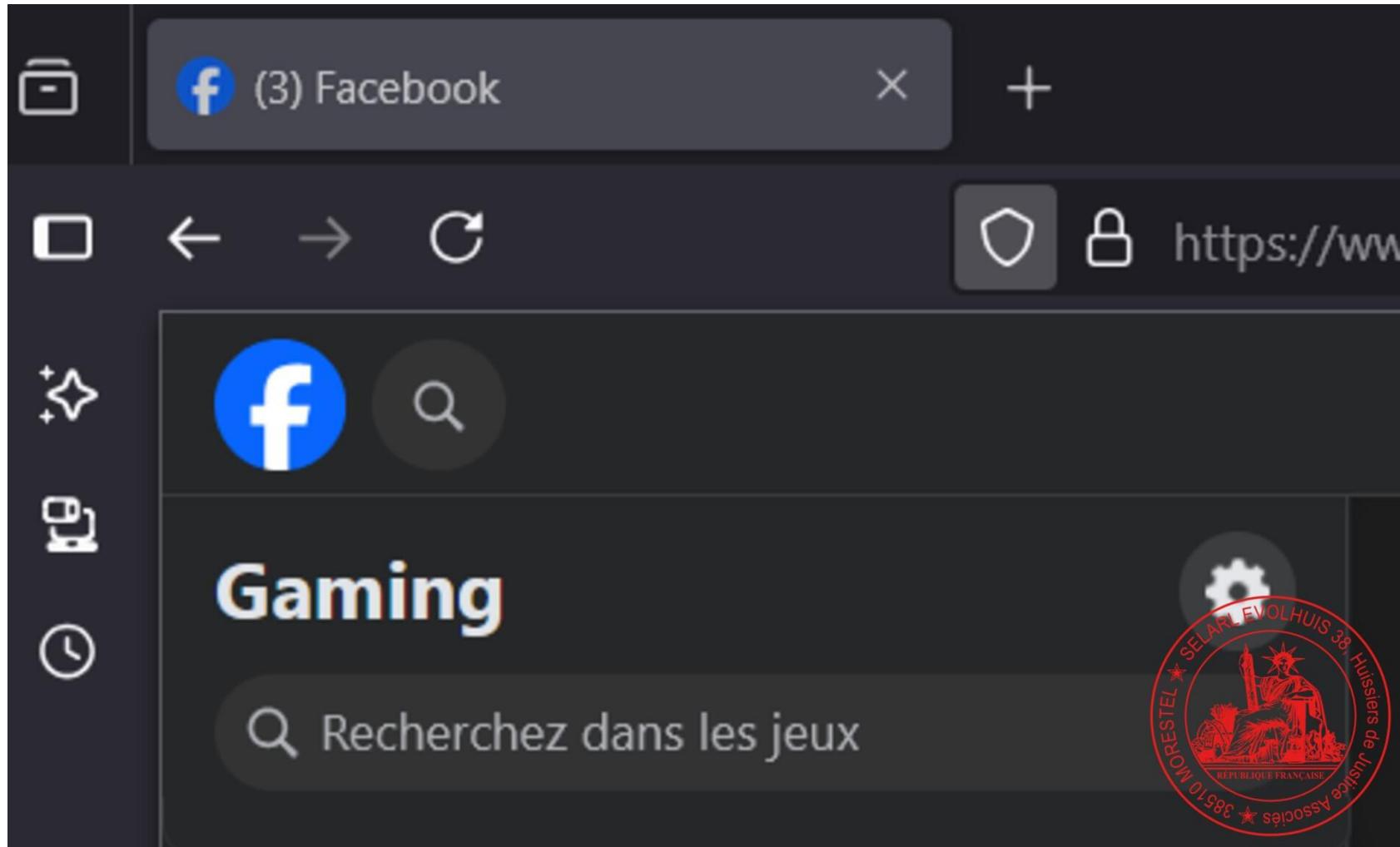
3 amis jouent Word

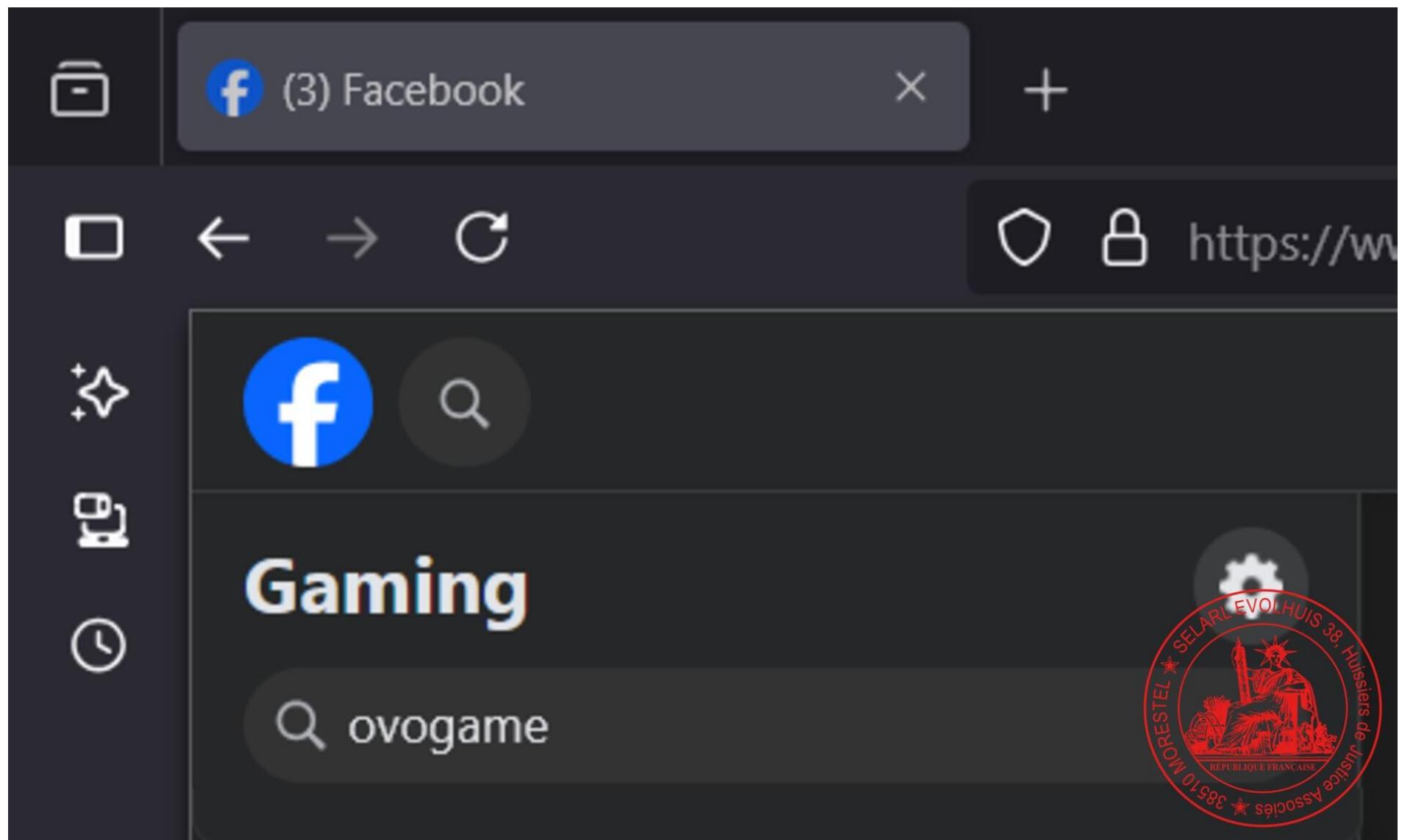
Fast-paced word fun

Play

https://www.facebook.com/gaming/play/2211386328877300/?gd_impression_id=5154051550057113&source=facebook~game_list~contextual_recommendation&with_pv=true







Gaming | Facebook

https://www.facebook.com/gaming/search/?q=ovogame

90 %

Gaming

ovogame

Nous n'avons trouvé aucun résultat

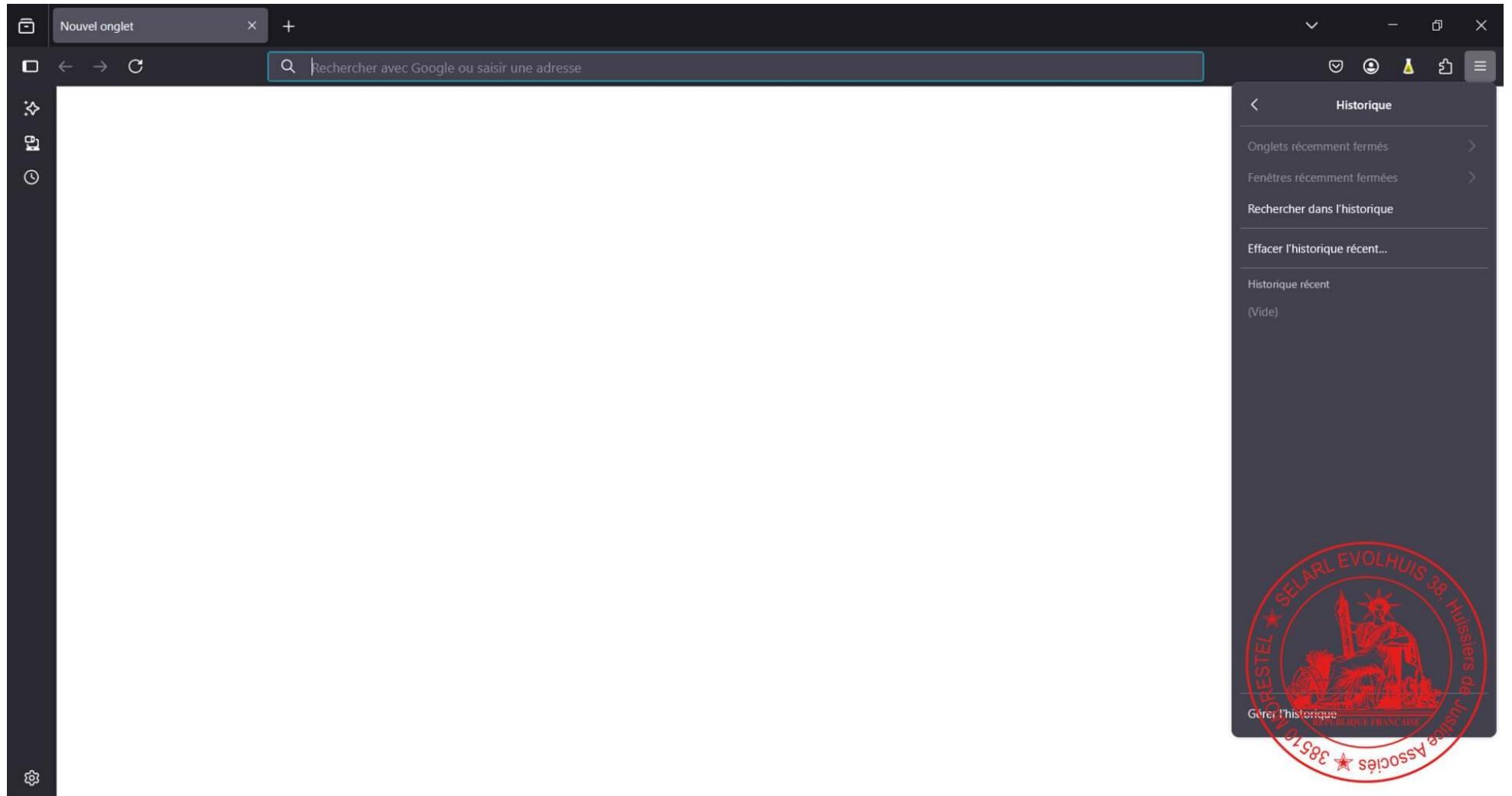
Vérifiez que vous avez bien tout orthographié ou essayez avec d'autres mots-clés.

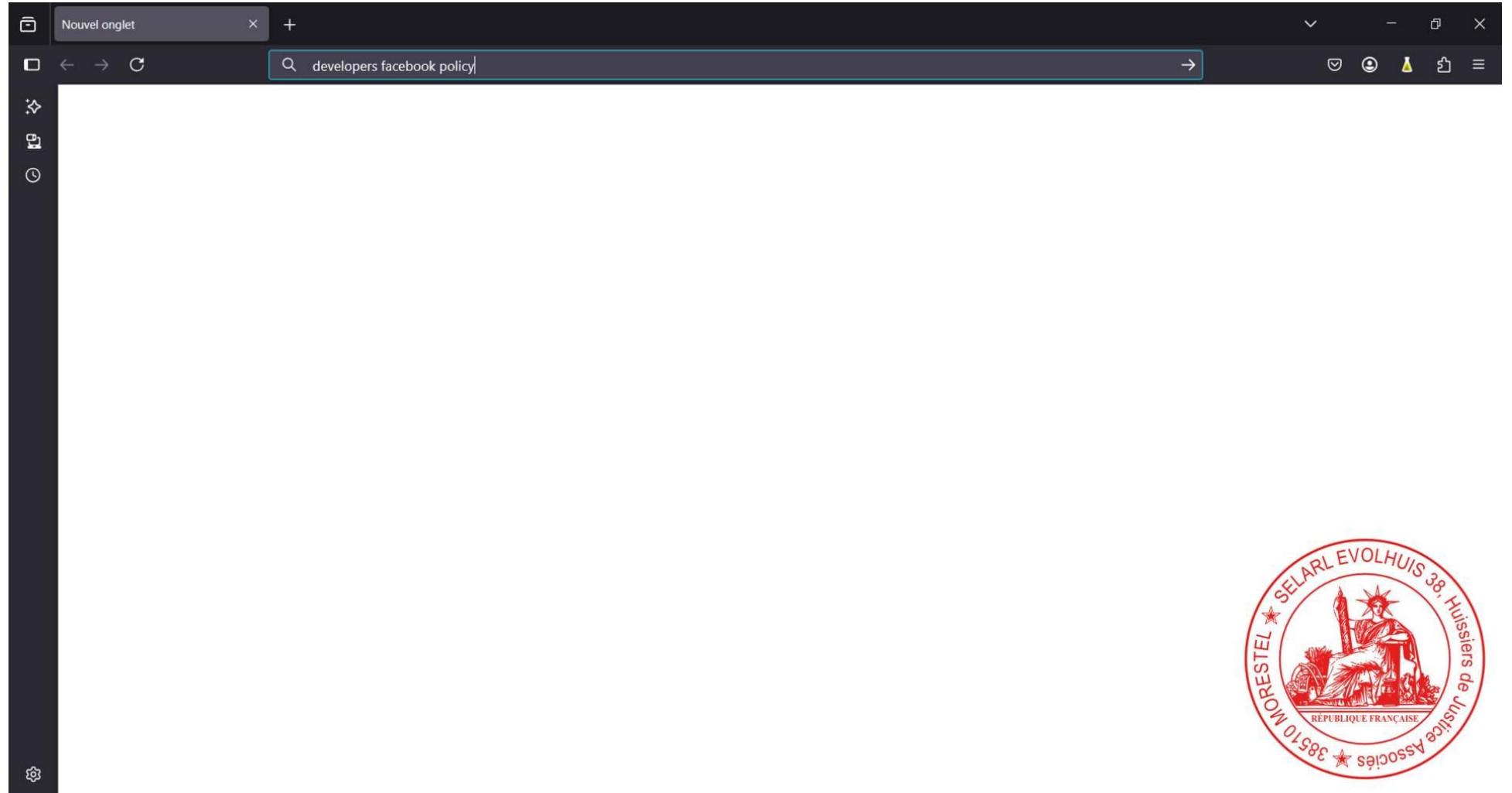
38510 MORESTEL SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de la REPUBLIQUE FRANCAISE

17°C Très ensoleillé

Rechercher

15:47 20/02/2025





G developers facebook policy - R X +

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0 80 % ☆ Connexion

Google developers facebook policy Tous Images Vidéos Actualités Web

Meta for Developers https://developers.facebook.com › ... Traduire

Developer Policies - Meta for Dev

The Meta for Developers Platform ("Platform") is technology, content and services that enables Encourage proper use Things you should know

Meta for Developers https://developers.facebook.com › ... Traduire

Meta Platform Terms - Meta for D

Meta Platform Terms · 1. Introduction · 2. Intel 5. Service Providers and Tech Providers · 6. Data Introduction · Data Use · Privacy Policy · Compl

Meta for Developers https://developers.facebook.com › ... Traduire

Messenger Platform and IG Mess

Our Developer Policies apply to Messenger Pla to help people and businesses connect effective

Autres questions :

What is the privacy policy of Meta for deve

What are the new rules with Facebook?

How do I give developers access to Faceb

Is Facebook for developers free?

Avant d'accéder à Google

Nous utilisons des [cookies](#) et d'autres données pour :

- ☒ Proposer les services Google et s'assurer qu'ils fonctionnent correctement
- ⚠️ Suivre les interruptions de service et protéger contre le spam, les fraudes et les abus
- ⓘ Mesurer l'engagement de l'audience et les statistiques des sites pour comprendre la façon dont nos services sont utilisés et pour améliorer leur qualité

Si vous cliquez sur "Tout accepter", nous utiliserons également des cookies et d'autres données pour :

- ☒ Développer de nouveaux services et les améliorer
- ⓘ Diffuser des annonces et évaluer leur efficacité
- ⓘ Proposer des contenus personnalisés en fonction de vos paramètres
- ⓘ Afficher des annonces personnalisées en fonction de vos paramètres

Si vous cliquez sur "Tout refuser", nous n'utiliserons pas de cookies pour ces fins supplémentaires.

Les contenus non personnalisés dépendent, par exemple, du contenu du site que vous consultez, de l'activité de votre session de recherche en cours et de votre position. Les annonces non personnalisées dépendent du contenu du site que vous consultez et de votre position approximative. Les annonces et les contenus personnalisés peuvent aussi inclure des résultats plus pertinents, des recommandations et des annonces adaptées en fonction de votre activité passée sur ce navigateur, comme vos précédentes recherches sur Google. Le cas échéant, nous adaptons également l'expérience en fonction de l'âge de l'utilisateur à l'aide de cookies et de données.

Cliquez sur "Plus d'options" pour afficher plus d'informations, y compris sur la manière de gérer vos paramètres de confidentialité. Vous pouvez aussi consulter la page [g.co/privacymenu](#) à tout moment.

Tout refuser Tout accepter Plus d'options Confidentialité Conditions d'utilisation



G developers facebook policy - Re X +

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0 80 % ☆

Connexion

Google developers facebook policy

Tous Images Vidéos Actualités Web Livres Finance Outils

Meta for Developers https://developers.facebook.com · Traduire cette page

Developer Policies - Meta for Developers - Facebook

The Meta for Developers Platform ("Platform") is the set of APIs, SDKs, tools, plugins, code, technology, content and services that enables others.

Encourage proper use · Things you should know · Games · Messenger Platform...

Meta for Developers https://developers.facebook.com · Traduire cette page

Meta Platform Terms - Meta for Developers - Facebook

Meta Platform Terms · 1. Introduction · 2. Intellectual Property Rights · 3. Data Use · 4. Privacy Policy · 5. Service Providers and Tech Providers · 6. Data Security.

Introduction · Data Use · Privacy Policy · Compliance Review Rights...

Meta for Developers https://developers.facebook.com · Traduire cette page

Messenger Platform and IG Messaging API Policy Overview

Our Developer Policies apply to Messenger Platform and Instagram Messaging API and are designed to help people and businesses connect effectively through ...

Autres questions :

What is the privacy policy of Meta for developers?

What are the new rules with Facebook?

How do I give developers access to Facebook?

Is Facebook for developers free?



developers facebook policy - Re X

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=developers+facebook+policy&sei=NkG3Z-WqErSTkdUPzb_u4A0

Connexion

Google

developers facebook policy

Tous Images Vidéos Actualités Web Livres Finance Outils

Meta for Developers
https://developers.facebook.com/ ... - Traduire cette page :

Developer Policies - Meta for Developers - Facebook

The Meta for Developers Platform ("Platform") is the set of APIs, SDKs, tools, plugins, code, technology, content and services that enables others

Encourage proper use · Things you should know · Games · Messenger Platform...



Politiques développeur - Meta | X +

https://developers.facebook.com/devpolicy/

Meta

développeur

1. Créer un produit
2. Encourager une utilisation correcte
3. À savoir

Si vous utilisez ces fonctionnalités, suivre les règles supplémentaires

4. Jeux
5. API et plugins de contenu d'Instagram et de la messagerie Messenger
6. Plateforme Instagram
7. Plateforme Marketing
8. Plateforme de commerce
9. API Live
10. Publicités
11. API Pages
12. Plugins sociaux
13. Paiements

En attente de gw.conversionsapigateway.com... mise à jour le

Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?

Nous utilisons des cookies et des solutions similaires pour :

- Fournir et améliorer le contenu sur les Produits Meta
- Offrir une expérience plus sûre grâce aux informations que nous recevons via les cookies sur Facebook et en dehors de Facebook
- Fournir et améliorer les Produits Meta pour toute personne possédant un compte

Nous utilisons des solutions fournies par d'autres entreprises sur Facebook pour assurer des services publicitaires et de mesures en dehors des Produits Meta, à des fins d'analyses, ainsi que pour vous fournir certaines fonctionnalités et améliorer nos services. Ces entreprises utilisent également des cookies.

Vous pouvez autoriser l'utilisation de tous les cookies, ou seulement des cookies essentiels, ou vous pouvez choisir d'autres options ci-dessous. Pour en savoir plus sur les cookies et l'usage que nous en faisons, ainsi que pour passer en revue ou modifier vos choix à tout moment, consultez notre [Politique d'utilisation des cookies](#).

Cookie(s) essentiel(s)

Uniquement autoriser les cookies essentiels

Autoriser les cookies essentiels et optionnels

OK, outils, plugins, bloqueurs pour récupérer des données générales de la page dont la document de la plateforme. Par souci de confidentialité, nous soumis aux termes et conditions de la plateforme.

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORESTEL REPUBLIQUE FRANCAISE



Politiques développeur - Meta | X +

https://developers.facebook.com/devpolicy/ Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

Meta

Politiques développeur

1. Créer un produit fiable
2. Encourager une utilisation correcte
3. À savoir

Si vous utilisez ces fonctionnalités, suivez ces règles supplémentaires :

4. Jeux
5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger
6. Plateforme Instagram
7. Plateforme Marketplace
8. Plateforme de commerce
9. API Live
10. Publicités
11. API Pages
12. Plugins sociaux
13. Paiements

Dernière mise à jour le

Politiques développeur

La plateforme Meta for Developers (« Plateforme ») désigne l'ensemble des API, SDK, outils, plugins, codes, technologies, contenus et services permettant à des tiers, y compris les dévelopeurs d'Applications et les opérateurs de sites web, de développer des fonctionnalités, de récupérer des données de Meta et de tout autre Produit Meta, ou de fournir des données à Meta.

Afin d'utiliser la Plateforme, vous acceptez les présentes Politiques développeur et toute la Documentation pour dévelopeurs, lesquelles font toutes partie des Conditions générales de la Plateforme et y sont incorporées par renvoi, et vous devez vous y conformer. Les termes dont la première lettre est en majuscule et qui ne sont pas autrement définis dans le présent document revêtent la signification qui leur est attribuée dans les Conditions générales de la Plateforme. Par souci de clarté, vous acceptez que votre accès et votre utilisation de la Plateforme soient soumis aux Conditions générales de la Plateforme et à toute autre condition ou politique applicable.

1. Créer un produit fiable

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Développez et gérez votre Application avec un compte authentique.
2. Veillez à ce que le contenu de votre Application, notamment les publicités et le contenu généré par les utilisateurs, respecte nos Standards de la communauté.



Politiques développeur

1. Créez un produit fiable
2. Encouragez une utilisation correcte
3. À savoir

Si vous utilisez ces fonctionnalités, suivez ces règlements supplémentaires :

4. Jeux
5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger
6. Plateforme Instagram
7. Plateforme Marketplace
8. Plateforme de commerce
9. API Live
10. Publicités
11. API Pages
12. Plugins sociaux
13. Paiements

Dernière mise à jour le
3 février 2025

Politiques développeur

1. Créez un produit fiable
2. Encouragez une utilisation correcte
3. À savoir

Afin d'utiliser la Plateforme, vous acceptez les présentes Politiques développeur et toute la Documentation pour développeurs, telles qu'elles sont toutes parties des Conditions générales de la Plateforme et sont incorporées par renvoi, et vous devrez vous y conformer. Les termes dont la première lettre est en majuscule et qui ne sont pas autrement définis dans le présent document revêtent la signification qui leur est attribuée dans les Conditions générales de la Plateforme. Par souci de clarté, vous acceptez que votre accès et votre utilisation de la Plateforme soient soumis aux Conditions générales de la Plateforme et à toute autre condition ou politique applicable.

1. Créer un produit fiable

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Développez et gérez votre Application avec un compte authentique.
2. Veillez à ce que le contenu de votre Application, notamment les publicités et le contenu générés par les utilisateurs, respecte nos Standards de la communauté.
3. Respectez nos Standards publicitaires Meta en ce qui concerne le nom de votre Application, ses icônes et sa description.
4. Ne faites rien qui induise en erreur, escroque, trompe ou importune quelconque.
5. N'utilisez pas votre Application pour héberger ou promouvoir des logiciels malveillants, espions ou publicitaires ou toute autre sorte de programme ou de code malveillants, ni pour en faciliter la distribution.
6. Suivez l'ensemble des instructions fournies dans notre Documentation pour développeurs, y compris l'usage que nous autorisons pour la Plateforme.
7. Obtenez le consentement des personnes avant de publier du contenu ou d'entreprendre toute autre action en leur nom.
8. Permettez aux gens de bénéficier d'une assistance ou de vous signaler des problèmes facilement.
9. Si vous organisez une promotion sur les Produits Meta, conformez-vous aux règles promotionnelles applicables, telles que les Politiques promotionnelles pour les Pages et les Règles promotionnelles d'Instagram.
10. Les Applications présentant une utilité minimale et fournisant des prévisions, des évaluations ou des éléments semblables à l'utilisateur peuvent ne pas être autorisées sur la Plateforme. Par exemple, des Apps qui fournissent (ou prétendent fournir) aux utilisateurs une évaluation de la personnalité, des qualités personnelles, des traits de caractère, des tendances comportementales, ou dont la fonctionnalité principale inclut des prévisions sur l'identité de l'utilisateur, peuvent ne pas être autorisées.

2. Encourager une utilisation correcte

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Vous êtes responsable de la restriction de l'accès à votre contenu conformément à la réglementation applicable, y compris le geo-filtrage ou l'accès par âge si nécessaire.
2. Respectez l'apparence et le fonctionnement des Produits Meta, ainsi que les limites que nous avons imposées aux fonctionnalités des produits.
3. Vérifiez que vous avez correctement intégré la fonctionnalité Login. Votre Application ne doit pas



planter n' se figer pendant le processus de test.

4. Si vous souhaitez utiliser nos logos ou notre marque, respectez les règles du Centre de ressources et d'autorisations de la marque Meta ainsi que les exigences relatives aux Logos et marques déposées.

5. Soyez honnête à propos de votre relation avec Meta lorsque vous partez à la presse ou aux utilisateurs et obtenez notre approbation avant de publier des communiqués de presse ou des articles de blog officiels dans lesquels vous mentionnez Meta.

6. Partage de Stories sur Facebook et Instagram :

a. Les Stories ne doivent pas inclure aucun logo, aucun tatouage numérique, aucun appel à l'action, ni aucun autre contenu promotionnel.

b. Politiques supplémentaires pour les Stories avec attribution : (1) Les Stories ne doivent pas être génériques (c.-à-d., qu'elles doivent seulement permettre aux personnes que de partager du contenu unique et personnel). (2) Si une personne clique sur votre Story, assurez-vous de la diriger vers une expérience qui améliore la Story et/ou qui lui permet de créer sa propre Story.

7. Ne participez à aucun programme promouvant ou facilitant l'achat, la vente ou l'échange de « J'aime », de « Partages », d'[« Abonnés »](#), de « Commentaires », de « Comptes », de « Pages », de « Profils », de « Groupes » ou de tout autre produit ou fonctionnalité nous appartenant.

8. Si vous souhaitez faciliter ou promouvoir des jeux de hasard en ligne, des jeux d'adresse en ligne impliquant de l'argent réel ou des loteries en ligne, vous devez obtenir une autorisation écrite de notre part avant d'utiliser l'un des Produits Meta.

3. À savoir

1. Nous pouvons communiquer vos coordonnées à des personnes qui veulent vous contacter.

2. Si vous dépasssez 5 millions d'utilisateurs mobiles actifs, 100 millions d'appels d'API par jour ou 50 millions d'impressions par jour, vous pouvez être soumis à des conditions supplémentaires.

3. Nous communiquons avec les développeurs par le biais des Alertes de développeur et d'e-mails provenant des adresses fb.com ou facebookmail.com. Assurez-vous que l'adresse e-mail associée à votre compte Facebook et celle enregistrée dans l'App sont à jour et que votre compte de messagerie ne filtre pas ces messages.

4. Les applications iOS et Android doivent être publiées sur une boutique d'applications qui est prise en charge.

5. Le cas échéant, assurez-vous que votre compte Business Manager est à jour et exact.

6. Si nous déterminons que votre Application crée une expérience négative, nous sommes susceptibles d'exiger que vous vous conformiez à l'une ou à plusieurs de nos Règles relatives au développement d'applications, et nous pouvons prendre des mesures de modération à votre rencontre ou à l'encontre de votre ou vos Applications si vous y conformez pas.

7. Nous sommes susceptibles de prendre des mesures de modération à l'encontre des Applications qui nuisent à la stabilité des serveurs de Meta ou à celle d'autres Applications sur la Plateforme.

4. Jeux

1. Politiques Facebook Gaming :

Les politiques suivantes de Facebook Gaming s'appliquent à tous les Produits Facebook Gaming et Jeux non connectés.

a. Utilisez uniquement les API appartenant à Meta, telles que décrites dans notre Document d'application pour développeurs, pour traiter tous les achats dans le jeu, et ce, quelle que soit la solution de paiement finale utilisée.

b. Vous ne pouvez facturer des articles dans votre jeu uniquement sous réserve des conditions générales de paiement en jeu.

c. Si votre jeu comporte des frais obligatoires ou facultatifs inclus dans l'App, expliquez-le dans la description de votre App.



- d. Ne créez pas et ne publiez pas le même jeu plus d'une fois. Mettez à jour votre jeu existant.
- e. Maintenez à jour la description de votre Jeu et sa catégorisation.
- f. N'indiquez pas de contenu promotionnel dans l'icône de votre Jeu (p. ex., ne placez pas sur votre icône, de manière superposée, les mots « nouveau », « vente », « mise à jour » ou tout autre type d'icône de notification).

2. Jeux instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

- a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnie ou d'autres informations démographiques ou familiales.
- b. Vous ne devez pas créer, ajouter, modifier, influencer ou développer des profils d'utilisateur, notamment les profils associés à tout identifiant d'appareil mobile ou tout autre identifiant unique permettant d'identifier un utilisateur, un navigateur, un ordinateur, un appareil ou un appareil en particulier.

c. Veillez à ce que vos jeux soient conformes aux Règles de qualité des jeux.

d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.

e. N'affichez les boîtes de dialogue contextuelles qu'après qu'un utilisateur a effectué une action pertinente dans votre jeu. Par exemple, vous pouvez afficher une boîte de dialogue context.choseAsync après qu'un utilisateur a cliqué sur un bouton « Jouer avec mes amis ».

f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la vente initiale.

g. Nous sommes susceptibles d'exiger que vous changez votre jeu dans un environnement avec un réseau restreint, qui limitera l'accès du Jeu aux API spécifiques et bloquera les fonctionnalités au sein du jeu qui nécessitent des transferts de données vers vos serveurs.

3. Jeux web sur Facebook.com

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux web sur Facebook.com :

- a. Ne partagez pas le même ID d'App avec un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook.com.
- b. N'utilisez pas les adresses de jeu Facebook.com pour promouvoir ou créer un lien vers un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook. 

5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger



Les politiques suivantes s'appliquent aux API de messagerie disponibles sur Facebook et sur Instagram (les API de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger) et aux plugins de messagerie qui nous mettront à disposition, y compris le plugin de case à cocher et le plugin de discussion.

1. Veillez à ce que l'intégration de votre Application avec Messenger et/ou Instagram fonctionne correctement. Ne envoyez pas de messages contenus ou insultants aux utilisateurs ou n'envoyez pas de messages d'erreur génériques.
2. Abonnement, authentication et désabonnement de l'utilisateur :

- a. Ne contactez pas de personnes via Messenger ou la messagerie d'Instagram, à moins qu'elles n'aient accepté d'être contactées par vous ou par la partie pour laquelle vous agissez. En tant que prestataire de services. Dans la mesure où vous faites appel à l'authentification de l'utilisateur pour obtenir son consentement à entamer des fils de discussion, placez toute méthode d'authentification de l'utilisateur dans un encadré clair et bien visible, avec une étiquette ou une

description textuelle facile à comprendre devrant en detail et sans ambiguïté la nature et le résultat de l'utilisation de cette authentification.

b. Désabonnement : donnez immédiatement suite à toute demande (effectuée aussi bien dans la messagerie d'Instagram et sur Messenger qu'en dehors) de blocage, d'interruption ou de toute autre forme de désabonnement de la fonctionnalité de messagerie.

3. Plugins de messagerie :

a. Ne masquez pas et ne couvrez pas d'éléments de nos plugins.

b. Assurez-vous que le plugin Checkbox est placé à proximité immédiate du bouton (ex : « acheter », « soumettre », « confirmer ») sur lequel une personne doit cliquer avant que vous n'envoyez un événement MessengerCheckboxUserConfirmation (c.-à-d., n'envoyez pas l'événement tant qu'une personne n'a pas cliqué sur le bouton ou réalisé une action positive équivalente [p. ex. : envoyé un formulaire]). Incluez une étiquette ou une description textuelle facile à comprendre décrivant en détail et sans ambiguïté le résultat de l'utilisation du plugin Checkbox. Par exemple : « Répondez-nous sur Messenger. » ou « Recevez des réags sur Messenger. »

4. Fournisseurs de technologie :

a. Veillez à ce que vos accords avec d'autres entités n'entrent pas en conflit avec l'ensemble des Conditions générales de Meta applicables. Y compris les Conditions de service de Meta, les présentes Politiques dévelopeur, les Conditions d'utilisation d'Instagram et les Standards de la communauté, et que ces entités acceptent l'ensemble desdites conditions.

b. Assurez-vous d'être habilité à agir en tant que représentant de l'entité à laquelle vous fournissez un service et d'utiliser notre Plateforme strictement en faveur de cette entité.

c. Évitez de favoriser ou d'encourager toute infraction à nos règles. Par exemple, si nous vous avons préalablement autorisé à fournir une fonctionnalité uniquement à certaines entités qui ont été jugées aptes à utiliser la fonctionnalité, assurez-vous de ne pas fournir cette fonctionnalité à d'autres entités qui n'ont pas été approuvées et ne tenez pas de leur fournir une fonctionnalité similaire.

5. Votre expérience de messagerie ne doit pas recevoir trop de commentaires négatifs. Les expériences de messagerie qui reçoivent trop de commentaires négatifs peuvent voir leurs fonctionnalités limitées, ou être suspendues, plafonnées ou retirées de la Plateforme.

6. Maintenez une Page Facebook qui indique les coordonnées exactes de votre service clientèle, notamment votre adresse postale et au moins l'un des éléments suivants : adresse e-mail, adresse web ou numéro de téléphone.

7. Messages et Données :

1. Types de messages acceptables :

a. Après que les personnes interagissent avec votre Application. Le service que nous fournissons vous permet de contacter une personne par message dans les 24 heures suivant son interaction avec votre Page Facebook, votre compte Instagram ou votre Application de messagerie (par exemple, si elle a envoyé un message à votre Application ou a interacté avec un plugin Messenger sur votre site web) ou d'envoyer des Messages marketing conformément à notre Documentation pour développeurs.

b. Tags de message et autres fonctionnalités : Vous pouvez envoyer certains Tags de message en dehors de la période de 24 heures, comme décrit dans notre Documentation pour développeurs. Surveillez votre taux de blocage pour comprendre comment les utilisateurs répondent à vos messages. Vous ne pouvez utiliser un Tag de message, un modèle, une réponse rapide ou tout autre message structuré ou fonctionnalité qu'aux fins prévues dans notre Documentation pour développeurs ; n'utilisez pas de Tags de message, de modèles, de réponses rapides ou tout autre message structuré ou fonctionnalité (y compris les Notifications récurrentes) à d'autres fins que celles initialement prévues.

2. Types de messages inacceptables :

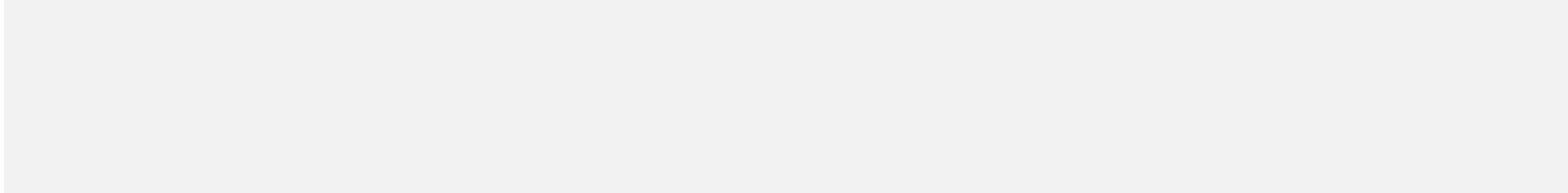
a. Les Pages ou les Apps ne doivent pas faciliter les messages de personne vers personne (PM), les PMs doivent être limitées aux utilisateurs entre eux. Les PMs doivent être limitées aux utilisateurs individuels la possibilité de bloquer d'autres utilisateurs dans l'application. Cela inclut tout comportement consistant à créer des bots manuellement ou automatiquement, à très haute fréquence ; à acheter ou à vendre des priviléges de

l'envoi de spam tel que défini dans les Standards de la communauté n'est pas autorisé.

b. L'envoi de spam tel que défini dans les Standards de la communauté n'est pas autorisé.

Cela inclut tout comportement consistant à créer des bots manuellement ou

automatiquement, à très haute fréquence ; à acheter ou à vendre des priviléges de



fonctionnalités ; à faciliter ou à encourager un comportement non authentique ; à ne pas fournir les expériences promises ; à diriger les utilisateurs hors de Facebook ou d'Instagram via des URL trompeuses ou malveillantes ; et d'autres comportements sensiblement similaires destinés à tromper ou à induire les utilisateurs en erreur.

- c. N'utilisez pas les Tags de message pour envoyer du contenu promotionnel ou autres publicités, marketing ou sollicitations, y compris, mais sans s'y limiter, la promotion de biens ou de services ; les ventes initiatives ; l'annonce de nouveaux produits ; la demande de dons ; l'envoi quotidien d'offres, de coupons, de remises ou d'annonces de vente ; l'envoi de sondages ou de questionnaires aux utilisateurs.
- d. Ne préremplissez pas le contenu des messages, à moins : (a) qu'il n'ait été créé par la personne qui utilise votre Application ou (b) qu'il n'ait été créé par une entité dont les employés utilisent votre Application pour gérer sa présence professionnelle sur les Produits Meta.

3. Messagerie d'information (non disponible sur Instagram) :

- a. Seules les Pages qui sont enregistrées et approuvées en tant qu'éditeurs de presse via la Procédure d'inscription des éditeurs de presse sont autorisées à utiliser la Messagerie d'information (précédemment décrite comme une messagerie par abonnement). Les autres Pages, y compris celles qui fournissent des mises à jour générales d'entreprises, de groupes, d'intérêts, de personnalités politiques ou d'autres entités à des fins commerciales, promotionnelles ou politiques, ne sont pas éligibles à la Messagerie d'information.

- b. La Messagerie d'information des éditeurs de presse adrésés doit être utilisée pour fournir aux utilisateurs des mises à jour dignes d'intérêt en temps réel. La Messagerie d'information ne peut pas inclure de contenu promotionnel ou autres publicités, marketing ou sollicitations, y compris, mais sans s'y limiter, la promotion de biens ou de services y compris les abonnements aux informations ; les ventes initiatives ; l'annonce de nouveaux produits ; la demande de dons ; l'envoи quotidien d'offres, de coupons, de remises ou d'annonces de vente ; l'envoi de sondages ou de questionnaires aux utilisateurs.

- 4. Données : N'utilisez aucune donnée obtenue auprès de nous concernant les personnes que vous contactez dans la messagerie d'Instagram et/ou sur Messenger, autre que le contenu des fils de discussion, à d'autres fins que celles raisonnablement nécessaires pour appuyer les types de messages que vous avez choisi d'utiliser.

- 5. Santé : N'utilisez pas la messagerie d'Instagram ni Messenger pour faciliter les conversations directes entre les personnes et les prestataires de santé ou pour envoyer ou recueillir des données sur les patients obtenues auprès des prestataires de santé.

6. Offres et paiements :

- a. Ne partagez pas et ne demandez pas aux personnes de partager dans les messages leurs numéros de cartes de paiement ou de comptes financiers ou d'autres données sur les titulaires de cartes.
- b. Si vous avez l'autorisation d'offrir ou de réaliser des ventes de biens ou de services sur Messenger, respectez l'accord du vendeur.

- c. N'utilisez pas Messenger ni la messagerie d'Instagram pour vendre des biens numériques.

8. Règlements additionnels relatifs à la messagerie d'Instagram :

- a. Avant d'associer un compte Instagram à une Page Facebook, vous devez vous assurer que le propriétaire du compte Instagram en question reconnaît et accepte que tous les utilisateurs ayant un rôle de modérateur ou un rôle supérieur sur la Page seront habilités à consulter les messages envoyés depuis la messagerie d'Instagram et à y répondre.

6. Plateforme Instagram

- 1. Respectez toute exigence ou restriction imposée à l'utilisation des photos et vidéos d'utilisateurs d'Instagram (« Contenu Utilisateur ») par leurs propriétaires respectifs et éditeurs. L'utilisation du Contenu Utilisateur conformément aux exigences ou restrictions des propriétaires.
- 2. N'utilisez pas la Plateforme Instagram pour simplement afficher du Contenu Utilisateur, imposer ou sauvegarder du contenu, ou gérer les relations Instagram, sans notre autorisation préalable.



3. N'essayez pas d'identifier des groupes de personnes ou de créer des groupes démographiques dans le but de contacter ou de cibler des membres de la communauté Instagram sur Instagram ou ailleurs.

7. Plateforme Marketplace

1. Si vous êtes un Fournisseur de technologies et que vous utilisez la Plateforme Marketplace pour permettre à vos clients d'y accéder et de l'utiliser, vous devez vous assurer que vos clients acceptent notre Accord du vendeur et qu'ils s'y conforment. Si vous utilisez la Plateforme Marketplace à d'autres fins qu'en tant que Fournisseur de technologies, vous devez également accepter notre Accord du vendeur.
2. Vous devez vous conformer à l'ensemble des lois et réglementations applicables, et vous reconnaissiez et acceptez que Meta ne soit pas tenue de remplir vos obligations en vertu desdites réglementations.

3. Vous fournirez des efforts commercialement raisonnables pour obtenir les données de convention que nous vous demandons pour les prospects résultant de votre utilisation de la Plateforme Marketplace (ex : si ces prospects débouchent sur des rendez-vous, une vente, un leasing ou une location) et nous fournirez toutes ces données que vous obtiendrez, quotidiennement. Par la présente, vous nous accordez, ainsi qu'à nos filiales, le droit perpétuel et non exclusif d'utiliser et d'exploiter ces données à toutes fins, sans avoir droit à une quelconque compensation de notre part.

4. Données de prospects Marketplace : N'utilisez pas ou ne transférez pas à un tiers (excepté au commerçant fournissant l'annonce) les données auxquelles vous accédez via les fonctionnalités du formulaire prospect de la Plateforme Marketplace, de l'API de génération de prospects, ou de Business Manager (ou de tout API ou technologie ultérieure), excepté pour contacter l'utilisateur concerné au sujet d'une annonce spécifique pour laquelle les données ont été fournies. Si vous transférez les données à votre commerçant-client aux fins susmentionnées, vous le faites à vos propres risques et vous devez vous assurer que ce commerçant respecte les présentes conditions ainsi que toutes les lois et réglementations applicables.

8. Plateforme de commerce

1. Si vous êtes un Fournisseur de technologies et que vous utilisez la Plateforme de commerce pour permettre à vos clients d'y accéder et de l'utiliser, vous devez vous assurer que vos clients acceptent notre Accord du vendeur et qu'ils s'y conforment. Si vous utilisez la Plateforme de commerce à d'autres fins qu'en tant que Fournisseur de technologies, vous devez également accepter notre Accord du vendeur.

2. À mesure que nous continuons à mettre à votre disposition de nouvelles versions et fonctionnalités de la Plateforme de commerce, vous ferez des efforts raisonnables pour implementer ces versions et fonctionnalités dans votre Application et pour vous conformer aux dispositions applicables de nos conditions générales, y compris à celles de l'Accord du vendeur. Si nous vous demandons d'implémenter une quelconque de ces fonctionnalités ou versions de la Plateforme de commerce, vous le ferez dans la mesure du possible.

9. API Live

1. Assurez-vous que tout contenu préenregistré se distingue clairement du contenu en direct et qu'il inclut les informations pertinentes sur le préenregistrement dans la description ou grâce à des graphiques. Assurez-vous également de respecter les exigences supplémentaires que nous incluons pour Facebook Live [ici](#).
2. N'utilisez pas l'API pour publier des vidéos en boucle ; des images statiques, animées et en boucle ; ou des sondages en direct associés à des diffusions statiques ou d'ambiance. Assurez-vous également de respecter les exigences supplémentaires que nous incluons pour Facebook Live [ici](#).
3. Si vous permettez aux personnes de publier des vidéos en direct sur Facebook, rapportez leur obligation de ne pas inclure de publicités de tiers dans leur contenu vidéo et de respecter les présentes politiques ainsi que toute autre condition ou politique applicable.



publiques par intermédiaire à audience network, respectez nos standards publicitaires Meta.

2. N'incluez pas de publicités de tiers (notamment pour d'autres Applications) dans des publications, commentaires, notifications, demandes, invitations ou messages.

3. N'incluez pas ou ne couplez pas de plugins sociaux ou la fonctionnalité Login avec des publicités en dehors de Meta.

Les politiques suivantes s'appliquent à l'ensemble des solutions d'achat de publicités :

4. Les accès standard et avancé aux API publicitaires peuvent être réduits à un accès développement après 30 jours de non-utilisation.

5. N'associez pas plusieurs annonceurs finaux ou leurs éléments professionnels Meta sur le même compte publicitaire, à moins que vous n'en ayez reçu l'autorisation par écrit de Meta.

6. Transparence (en vigueur à partir du 3 février 2026)

a. Communiquez de manière proactive à chaque annonceur final (i) le montant que vous conserez aux publicités sur Meta au nom dudit annonceur final, et ce distinctement de vos frais, et (ii) la structure tarifaire associée que vous appliquez aux annonceurs finaux.

b. Affichez vos rapports de campagne publicitaire Meta distinctement des autres éditeurs.

c. Si un annonceur final vous le demande, communiquez-lui la configuration de la campagne, les paramètres de la campagne ou les rapports d'après campagne qui correspondent à la campagne publicitaire Meta dudit annonceur final, en employant la terminologie de Meta.

d. Si si le demandeur, nous sommes susceptibles de communiquer à vos clients la configuration de la campagne, les paramètres de la campagne ou les rapports d'après campagne qui correspondent à la campagne publicitaire Meta de l'annonceur final (y compris le montant dépense pour les publicités Meta et les frais d'inventory).

e. Nous pouvons exiger que vous nous fournisiez de la documentation pour nous assurer que vous vous conformez aux présentes conditions générales, et nous sommes susceptibles d'exiger que vous nous communiquiez le nom de vos annonceurs finaux.

7. Collecte et utilisation des données :

a. N'utilisez pas les données publicitaires Meta à quelque fin que ce soit, sauf sur base anonyme et agrégée (à moins que les conditions générales du produit concerné l'autorisent explicitement) et uniquement pour évaluer les performances et l'efficacité des campagnes de l'annonceur final.

b. N'utilisez pas les données de la campagne Meta d'un annonceur final que pour optimiser ou mesurer les performances de cette campagne.

c. N'utilisez pas les données pour recréer des personnes sur Meta ou en dehors.

d. Ne mélangez pas des données que vous avez obtenues auprès de nous avec des campagnes publicitaires sur différentes plateformes (à moins que les conditions générales du produit concerné ne l'autorisent explicitement).

e. N'utilisez pas les données de Meta pour créer ou développer un profil utilisateur.

f. Utilisez uniquement l'annonceur final ou les personnes qui agissent en son nom à accéder aux données de la Plateforme de Meta.

g. Conservez les données de Meta que vous gardez au nom d'un annonceur séparément de celles des autres annonceurs.

h. Veillez à ce que vos utilisateurs acceptent les Conditions de service de Meta, y compris les termes publicitaires Meta, les Conditions commerciales de Meta et les Conditions d'utilisation de Meta, les publicités en libre-service. Si vous utilisez un produit Meta en relation avec votre solution d'achat de publicités qui dispose de conditions supplémentaires (y compris, mais sans s'y limiter, les Conditions générales des audiences personnalisées basées sur des listes clients ou les Conditions d'utilisation des outils Meta Business), vous devrez vous assurer que votre client accepte lesdites conditions supplémentaires.



11. API Pages

- Assurez-vous de vous conformer à nos Politiques applicables aux Pages, groupes et événements.
- Ne facturez pas de frais pour la création ou la revendication d'une Page.
- Avant de permettre à des personnes de créer une Page, proposez-leur d'abord un moyen de revendiquer une Page existante afin d'éviter les Pages en double.
- Assurez-vous que vos clients acceptent les Conditions de service de Meta, y compris les Standards publicitaires Meta.
- Ne créez pas ou ne revendiquez pas une Page pour le compte d'une personne sans son consentement.
- N'empêchez pas une personne d'accéder à une Page que vous avez créée ou que vous gérez en son nom.
- Ne divulguiez pas l'identité des administrateurs d'une Page à des tiers sans le consentement de l'administrateur.

12. Plugins sociaux

- N'incitez pas ou ne couplez pas des plugins sociaux ou des connexions avec des publicités en dehors de Meta.
- Ne vendez pas et n'achetez pas de placement des plugins sociaux ou de sharer.php.
- Ne masquez pas les éléments des plugins sociaux.

13. Paiements

- Si vous utilisez Meta Pay, respectez les Conditions de paiement des développeurs Facebook.
- Ne utilisez pas Meta Pay pour solliciter, collecter ou transférer des fonds pour des causes caritatives sans notre autorisation préalable.
- Si vous utilisez iOS pour exécuter votre Application, utilisez un mode de paiement approuvé par iOS.
- Si vous acceptez les paiements sur Meta, ne le faites que dans votre Application.



Produits	Programmes	Actualités
Intelligence artificielle	ThreatExchange	Blog
AR/VR		Success-stories
Outils professionnels		Videos
Jeux vidéo	Assistance pour les développeurs	Page Meta pour les développeurs
Open Source	Bugs	
Publication	Statut de la plateforme	
Intégrations sociales	Signaler un incident avec les données de la plateforme	
Présence sociale	Groupe de communauté	
	Facebook for Developers	Facebook
	Plan du site	Plan du site
		Conditions générales et politiques
		Centre d'initiative de la plateforme
		Conditions générales de la plateforme
		Politiques déontologiques
		Engagements de la Commission européenne

© 2025 Meta

À propos

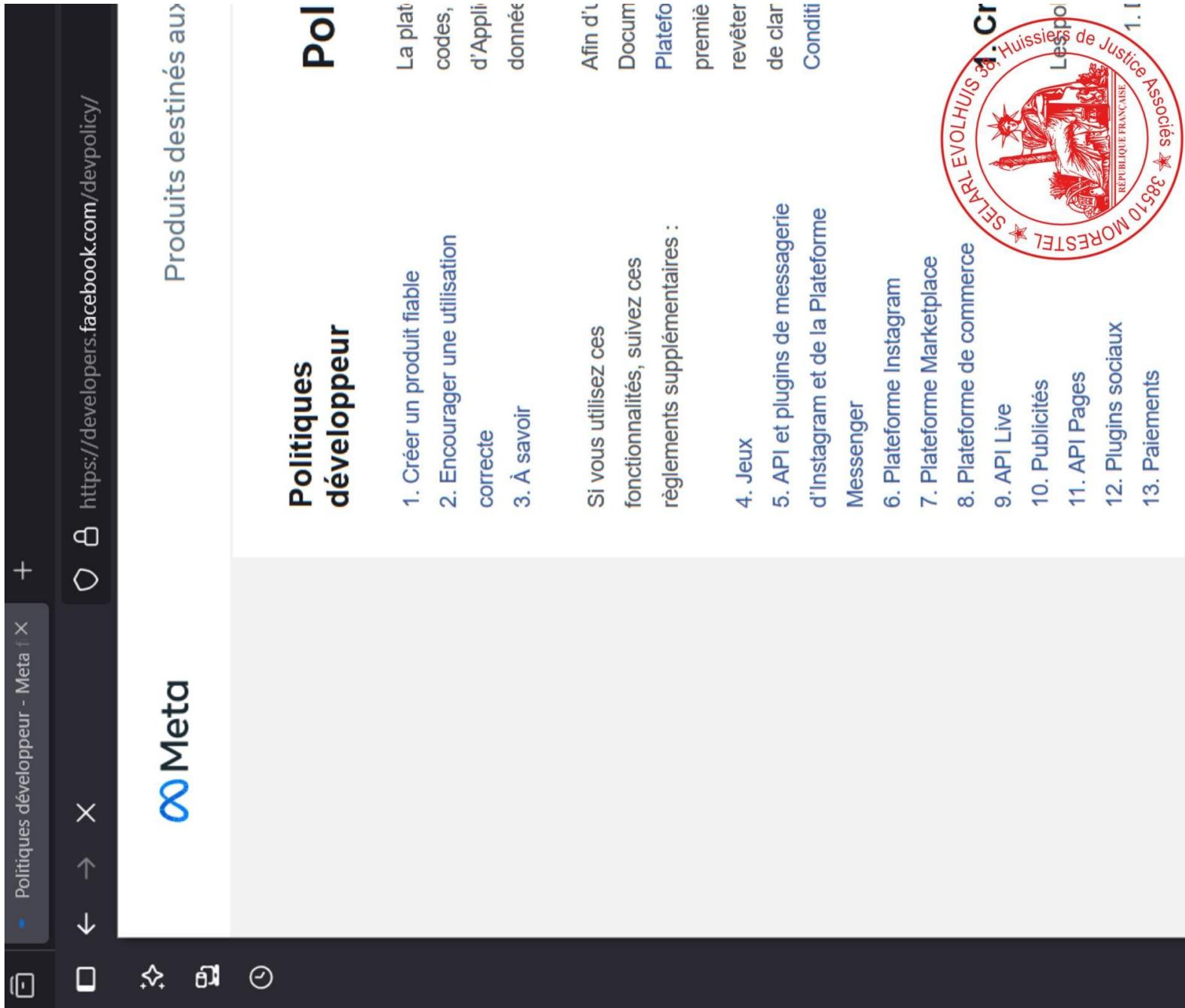
Créer une publicité

Emplois

Politique de confidentialité

Cookies

Conditions générales



Politiques développeur - Meta

https://developers.facebook.com/devpolicy/#games

Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

Meta

4. Jeux

1. Politiques Facebook Gaming :

Les politiques suivantes de Facebook Gaming s'appliquent à tous les Produits Facebook Gaming et Jeux non connectés.

a. Utilisez uniquement les API appartenant à Meta, telles que décrites dans notre Documentation pour développeurs, pour traiter tous les achats dans le jeu, et ce, quelle que soit la solution de paiement finale utilisée.

b. Vous ne pouvez facturer des articles dans votre jeu uniquement sous réserve des Conditions générales de paiement en jeu.

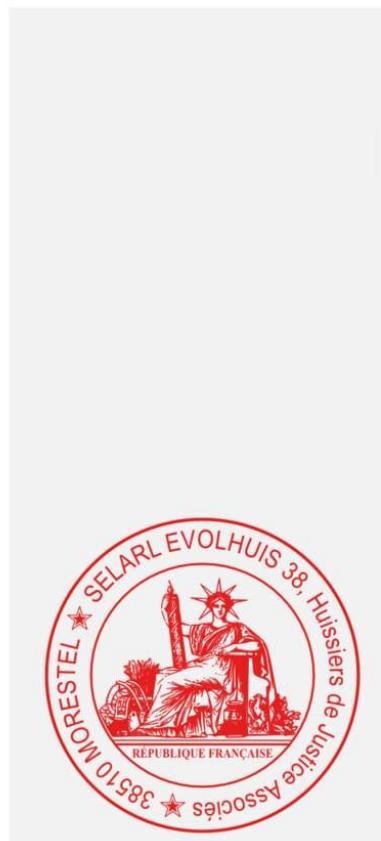
c. Si votre jeu comporte des frais obligatoires ou facultatifs inclus dans l'App, expliquez-le dans la description de votre App.

d. Ne créez pas et ne publiez pas le même jeu plus d'une fois. Mettez à jour votre jeu existant.

e. Maintenez à jour la description de votre Jeu et sa catégorisation.

f. N'incluez pas de contenu promotionnel dans l'icône de votre Jeu (p. ex., ne placez pas sur votre icône, de manière superposée, les mots « nouveau », « vente », « mise à jour » ou tout autre type d'icône de notification).

2. Jeux instantanés



En attente de gw.conversionsapigateway.com...

Politiques développeur - Meta | X +

https://developers.facebook.com/devpolicy/#games 90% ☆

Meta Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

autre type d'icône de notification).

2. Jeux instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez pas et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales.

b. Vous ne devez pas créer, ajouter, modifier, influencer ou développer des profils d'utilisateur, notamment les profils associés à tout identifiant d'appareil mobile ou tout autre identifiant unique permettant d'identifier un utilisateur, un navigateur, un ordinateur ou un appareil en particulier.

c. Veillez à ce que vos jeux soient conformes aux Règles de qualité des jeux.

d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.

e. N'affichez les boîtes de dialogue contextuelles qu'après qu'un utilisateur a effectué une action pertinente dans votre jeu. Par exemple, vous pouvez afficher une boîte de dialogue context.chooseAsync après qu'un utilisateur a cliqué sur un bouton « Jouer avec mes amis ».

f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la

En attente de gw.conversionsapigateway.com...



Politiques développeur - Meta | X +

https://developers.facebook.com/devpolicy/#games

90 %

Meta

Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

En attente de gw.conversionsapigateway.com...

f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la vente incitative.

g. Nous sommes susceptibles d'exiger que vous chargez votre Jeu dans un environnement avec un réseau restreint, qui limitera l'accès du Jeu aux API spécifiques et bloquera les fonctionnalités au sein du jeu qui nécessitent des transferts de données vers vos serveurs.

3. Jeux web sur Facebook.com

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux web sur Facebook.com :

a. Ne partagez pas le même ID d'App avec un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook.com.

b. N'utilisez pas les adresses de jeu Facebook.com pour promouvoir ou créer un lien vers un jeu web sur ordinateur en dehors de Facebook.

5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger

Les politiques suivantes s'appliquent aux API de messagerie disponibles sur Facebook et sur Instagram (les API de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger) et aux plugins de messagerie que nous mettons à disposition, y compris le plugin de case à cocher et le plugin de discussion.



2. Jeux instantanés

Outre les politiques relatives à Facebook Gaming, les politiques suivantes s'appliquent aux Jeux instantanés :

a. Ne demandez pas et ne recueillez pas de données à caractère personnel ni d'autres données sensibles appartenant aux utilisateurs dans votre Jeu instantané. Par exemple, ne demandez et ne recueillez pas d'informations comme l'adresse e-mail, le numéro de téléphone, l'adresse postale, le genre, la date de naissance, l'orientation sexuelle, l'ethnicité ou d'autres informations démographiques ou familiales.



d. Si vous souhaitez inclure des publicités dans votre jeu, utilisez uniquement les API publicitaires pour les jeux. N'utilisez pas un fournisseur de publicité tiers et n'incluez pas d'autres liens vers du contenu en dehors de votre jeu.



f. Les mises à jour de jeu via Messenger ne peuvent pas être utilisées pour promouvoir ou distribuer un quelconque produit ou service (y compris, mais sans s'y limiter, pour les achats intégrés ou d'autres jeux sur Facebook ou en dehors), ni pour en faire de la publicité ou de la vente incitative.



Politiques développeur - Meta

https://developers.facebook.com/devpolicy/#games

Meta

Produits destinés aux équipes de développement

Documents

Blog

Plus

Se connecter

🔍

X

Q |

fonctionnalités, suivez ces règles supplémentaires :

- 4. Jeux
- 5. API et plugins de messagerie d'Instagram et de la Plateforme Messenger
- 6. Plateforme Instagram
- 7. Plateforme Marketplace
- 8. Plateforme de commerce
- 9. API Live
- 10. Publicités
- 11. API Pages
- 12. Plugins sociaux
- 13. Paiements

Dernière mise à jour le
3 février 2025

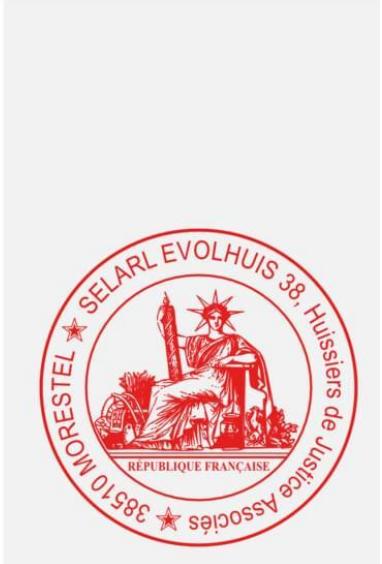
Envoyé d'une requête à developers.facebook.com...

Documentation pour développeurs, lesquelles font toutes partie des Conditions générales de la Plateforme et y sont incorporées par renvoi, et vous devez vous y conformer. Les termes dont la première lettre est en majuscule et qui ne sont pas autrement définis dans le présent document revêtent la signification qui leur est attribuée dans les Conditions générales de la Plateforme. Par souci de clarté, vous acceptez que votre accès et votre utilisation de la Plateforme soient soumis aux Conditions générales de la Plateforme et à toute autre condition ou politique applicable.

1. Créer un produit fiable

Les politiques suivantes s'appliquent à toutes les personnes qui utilisent la Plateforme :

1. Développez et gérez votre Application avec un compte authentique.
2. Veillez à ce que le contenu de votre Application, notamment les publicités et le contenu généré par les utilisateurs, respecte nos Standards de la communauté.
3. Respectez nos Standards publicitaires Meta en ce qui concerne le nom de votre Application, ses icônes et sa description.



Politiques développeur - Meta

https://developers.facebook.com/devpolicy/#games

Produits destinés aux équipes de développement Documents Blog Plus Se connecter

external links

Voir tous les résultats pour "external links"



Référencement - Meta

Résultats de recherche - Meta

https://developers.facebook.com/search/?q=external links

Documentation Outils Assistance Rechercher Se connecter

Filtrer les résultats Tout

Produits Documents Actualités Outils et assistance Vidéos

Résultats pour **external links**

External Links - Facebook Games - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/games/build/external-links>
Explains how to request permission to open **external links** on a user's device from your Facebook game.

Outbound Links - App Links - Documentation - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/applinks/navigation-protocol>
Support Outbound App Links to Other Apps. Navigating to a target URL that contains App Link metadata follows a common protocol that has two key components: Platform-specific deep-linking (e.g. a URL on iOS, the Web and Windows Phone, or an intent on Android). An `al_applink_data` object that contains context for the navigation.

App Links - Documentation - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/applinks>
Learn how to link to other apps using the Meta App Links Index API and the App Links Navigation Protocol. Meta provides a Graph API endpoint to look up data for URLs that support the App Links standard. A full reference for the types of metadata you can add to web pages to support App Links.

m.me Links - Messenger Platform - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/messenger-platform/discovery/m-me-links>
m.me is a URL service provided by Meta that redirects people to a person, page, or conversation in Messenger. You can use them on your website, email newsletters, and more. The format for an m.me link is as follows where PAGE-NAME is the Facebook Page linked to your messaging app.

Overview - App Links - Documentation - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/applinks/overview>
When someone using your app shares content to Facebook or another App Links-enabled app you can create a link that makes it possible to jump back into your app from that piece of content. App Links work by adding metadata to existing URLs on the web so that they can be consumed by your app.

En attente de gw.conversionsapigateway.com...



Résultats de recherche - Meta

https://developers.facebook.com/search/?q=external links

Meta

Documentation Outils Assistance Rechercher Se connecter

Filtrer les résultats

Tout

Produits Documents Actualités Outils et assistance Vidéos

Résultats pour **external links**

External Links - Facebook Games - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/games/build/external-links>
Explains how to request permission to open **external links** on a user's device from your Facebook game.

Outbound Links - App Links - Documentation - Meta for Developers
<https://developers.facebook.com/docs/applinks/navigation-protocol>
Support Outbound App Links to Other Apps. Navigating to a target URL that contains App Link metadata follows a common protocol that has two key components: Platform-specific deep-linking (e.g. a URL on iOS, the Web and Windows Phone, or an intent on Android). An `al_applink_data` object that contains context for the navigation.



Jeux Facebook

Build

Jeux instantanés

Gaming Services

Cross Play

Jeux web existants

Statistiques sur les jeux vidéo

Assets

External Links

Acquire

Engage

Monetize

Get Support

Links to External Sites

By default, Facebook games are not allowed to open links to external web sites on a user's device.

If you want to open **any** external link from your game, contact your Strategic Partner Manager (SPM) to request the External Links capability and then request an External Link review.

Create a Review Request

If the External Links capability is approved for your game, the **External Links** section will appear in your App Dashboard under the **Instant Games** product. Use this section to list all of the domains that you want to open from your game.

Current external link domains

The list below contains your external link domains approved by our team.

<https://www.google.com>

[Delete all approved domains](#)



Add external link domains

Use the form below to add or remove the domain of your external links for your app. The maximum amount of domains will be 100.

Check the pre-approved domains list before to add a new domain.

Add External Link Domain

https://www.google.com 	test description	news	Remove
Pre-approved domain, no need to submit it for review.			
Submit for Review			

The External Links section of the Instant Games product.

Some trusted domains are pre-approved and don't need to be included in your request. To see the list of pre-approved domains, expand the gray section.

Requested domains must meet the following criteria:

- Domains must follow the External Links Policy.
- Links to storefronts such as Apple Store or Google Play are not allowed.
- Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed.



Edit the Review Request

The following sections explain how to edit and submit your External Link Review request.

Add domains

For each requested domain, select **Add External Link Domain** and then specify the following information to facilitate the review:

- The URI of the domain
- A clear explanation or a usage example
- A category that indicates how the domain will be used

Submit the request

When your External Link Review request is ready, select **Submit for Review**. You will receive a message in the Meta Developers Portal when the review is complete:

- If your request is **approved** no further action is required.
- If your request is **rejected** the message will provide an explanation for each rejected domain. Update your request and then resubmit it.



Update a submitted request

To make changes to a request that has already been submitted, edit the domain list and then select **Update Request**. You can't update a request after the review has begun.

You will receive a message in the Meta Developers Portal about your changes to the request.

Cancel a submitted request

To cancel a request that has already been submitted, select **Cancel Request**. You can't cancel a request after the review has begun.

You will receive a message in the Meta Developers Portal about the cancellation of the request.

Delete all approved domains

To remove **all** of the approved domains for your game, select **Delete all approved domains**. The tool will request confirmation of this action.

This action cannot be reverted. To recover any approved domains you must submit a new request.

External Links Policy



1. Build a quality product

All specified domains will be reviewed to ensure that the following points are met:

1. Prohibited Content: Don't allow links in Instant Games or Cloud Games that redirect to sites that contain or promote:
 1. Community Standards: Content that violates our Community Standards.
 2. Illegal Products or Services.
 3. Sensational Content: Sites must not contain shocking, sensational, inflammatory, or excessively violent content.
 4. Discriminatory Practices: Sites must not discriminate or encourage discrimination against people based on personal attributes such as race, ethnicity, color, national origin, religion, age, sex, sexual orientation, gender identity, family status, disability, medical or genetic condition.
 5. Tobacco and Related Products: Sites must not promote the sale or use of tobacco products and related paraphernalia.
 6. Drugs and Drug-Related Products: Sites must not promote the sale or use of illegal, prescription, or recreational drugs.
 7. Unsafe Supplements: Sites must not promote the sale or use of unsafe supplements, as determined by Facebook in its sole discretion.
 8. Weapons, Ammunition, or Explosives: Sites must not promote the sale or use of weapons, ammunition, or explosives.
 9. Adult Content, Products or Services: Sites must not contain adult content, products, or services. This includes nudity, depictions of people in explicit or suggestive positions, sexual tips or fetishes, casual



- ating, or activities that are overly suggestive or sexually provocative.
10. Surveillance Equipment: Sites must not promote the sale of spy cams, mobile phone trackers or other hidden surveillance equipment.
 11. Hacking or Cracking.
 12. Work At Home Schemes.
 13. Penny or Pay Per Bid Auctions: Sites that promote or facilitate penny auctions or pay per bid auctions.
 14. Voting Information: Sites must not provide procedural voting information and sites must not solicit voter registration information.
 15. Exchanging or Trading in Social Engagement: Don't integrate links to sites that contain or promote the purchase, sale, or exchanges of "likes", "shares", "followers", "comments", "accounts", "pages", "groups", or any other Facebook feature or functionality.
 16. Facebook Imitation: Don't integrate links to sites that could easily be confused, by design and/or experience, with Facebook or other Facebook apps and products. This includes apps that imitates Facebook or other Facebook apps and products.
 17. Unacceptable Business Practices: Links must not redirect to sites that promote products, services, schemes or offers using deceptive or misleading practices, including those meant to scam people out of money or personal information.
 18. Prohibited Financial Services: Links must not redirect to sites that promote financial products and services that are frequently associated with misleading or deceptive promotional practices, including, but not limited to, initial coin offerings, binary options, and contracts for difference trading.
 19. Deceptive Employment: Links must not redirect to sites that promote unreasonable or unrealistic claims with regard to employment opportunities.
 20. Sweepstakes: Links must not redirect to sites that promote free-to-play experiences where randomly selected users are able to earn or win real money or anything of monetary value.



2. Restricted Content

1. Real Money Gambling: Links that redirect to sites that promote or facilitate online gaming/gambling where anything of monetary value (including digital currencies) is required to play and anything of monetary value forms part of the prize, are only allowed with our prior written permission. Online gaming/gambling may include betting, lotteries, raffles, casino, fantasy sports, bingo, poker, and sweepstakes in an online environment.
3. Low Quality or Disruptive Content: Don't allow links that redirect to not fully-functional sites or that provide an unexpected, disruptive, or misleading experience. This includes sites that contain a disproportionate volume of ads relative to content, or sites that drive a negative user experience such as ads that are highly sexual, visually shocking, or promote scams.
4. Spyware or Malware: Don't disseminate spyware, malware, or any software that results in an unexpected or deceptive experience. This includes links to sites containing these products.

2. Things you should know

1. We reserve the right to reject, approve or remove any external link for any reason, in our sole discretion, including Publishers and apps that negatively affect our relationship with our users, or that promote content, services, or activities, contrary to our competitive position, interests, or content philosophy. These guidelines are subject to change at any time.





Nous suivre



Produits

Intelligence artificielle
AR/VR
Outils professionnels
Jeux vidéo
Open Source
Publication
Intégrations sociales
Présence sociale

Programmes

ThreatExchange
Assistance
Assistance pour les développeur·ses
Bugs
Statut de la plateforme
Signaler un incident avec les données de la plateforme
Groupe de communauté
Facebook for Developers
Plan du site

Actualités

Blog
Success-stories
Vidéos
Page Meta pour les développeur·ses

Conditions générales et politiques

Centre d'initiatives de la plateforme
Conditions générales de la plateforme
Politiques développeur
Engagements de la Commission européenne



© 2025 Meta

À propos

Créer une publicité

Emplois

Politique de confidentialité

Cookies

Conditions générales

Français (France) ▾

The screenshot shows a browser window with the following details:

- Address Bar:** https://developers.facebook.com/docs/games/build/external-links/
- Page Title:** Documentation > Jeux Facebook > Build > External Links
- Content:**

Links to External Sites

By default, Facebook games are not allowed to open links to external web sites on a user's device.
- Left Sidebar:** Includes links for "Jeux Facebook", "Build", and "Levy".
- Top Navigation:** Documentation, Outils, Assistance, Rechercher, Se connecter.
- Right Side:** A circular red stamp of SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés, Morestel, France.

Some trusted domains are pre-approved and don't need to be included in your request. To see the list of pre-approved domains, expand the gray section.

Requested domains must meet the following criteria:

- Domains must follow the [External Links Policy](#).
- Links to storefronts such as Apple Store or Google Play are not allowed.
- Links to games outside of the Facebook Gaming platform are not allowed.





facebook audience network terms of services

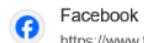


Connexion

Tous Images Actualités Vidéos Livres Web Finance

Outils

Conseil : Affichez les résultats en **français**. Vous pouvez aussi en savoir plus sur le [filtrage par langue](#).



Facebook

<https://www.facebook.com/manage> · Traduire cette page



Meta Audience Network Terms

These Meta Audience Network Terms ("Audience Network Terms") are made and entered into by and between Meta Platforms, Inc. and Meta Platforms Ireland Limited.



Meta for Developers

<https://developers.facebook.com/> ... · Traduire cette page



Meta Audience Network Policy - Meta for Developers

The Audience Network policies define the rules that developers must adhere to when incorporating advertising placements into their apps.

Autres questions :

What is included in the Facebook audience Network?



How to accept Facebook's custom audience terms of service?



What is the terms of service on Facebook?



Conditions générales de Meta Audience Network

Les présentes Conditions générales de Meta Audience Network (« **Conditions générales d'Audience Network** ») sont conclues entre Meta Platforms, Inc. et Meta Platforms, Inc. Ireland Limited (collectivement, « **Meta** ») et la personne ou l'entité qui accepte ces Conditions générales de Meta Audience Network (« **Éditeur** »). L'Éditeur est réputé avoir accepté les Conditions générales d'Audience Network et y avoir consenti à la date à laquelle l'Éditeur indique son adhésion auxdites Conditions générales d'Audience Network en cliquant sur « J'accepte » ou « J'aprouve » (la « **Date d'entrée en vigueur** »). Si vous acceptez les présentes Conditions générales au nom d'une entité juridique, vous déclarez et gardez être un représentant autorisé de ladite entité et être habilité à l'engager aux Conditions générales d'Audience Network.

- 1. Conditions générales.** Meta collaborera avec l'Éditeur pour permettre le placement de publicités ou de tout autre contenu commercial ou sponsorisé de tiers et/ou de Meta (« **Publicités** ») sur certains Actifs de l'Éditeur, qui peuvent comprendre les applications mobiles, comme indiqué dans la Politique d'Audience Network (telle que définie ci-dessous) et approuvée par Meta à son entière discréction (les « **Actifs de l'Éditeur** »). Le cas échéant, Meta collaborera avec l'Éditeur pour faciliter le placement de Publicités au sein des articles de l'Éditeur diffusés sur les technologies Meta par l'utilisation des Instant Articles Meta ou des jeux de l'Éditeur diffusés via les services ou produits Meta lors de l'utilisation des Jeux instantanés Meta, auquel cas de tels articles et/ou jeux seront considérés comme les «**Actifs de l'Éditeur** » aux termes des présentes. L'Éditeur accepte que les Conditions générales d'Audience Network s'appliquent à toute utilisation du Service Audience Network (comme défini ci-dessous) par l'Éditeur. Meta conserve la propriété exclusive du Service Audience Network (qui, afin d'éviter toute ambiguïté, ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur).
- 2. Participation à Audience Network.** L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « **Service Audience Network** »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discréction et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte que dans la mesure où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« **Commentaires relatifs au programme** »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.
- 3. Mise en application.**
 1. L'Éditeur se conformera aux demandes du Service Audience Network fournies périodiquement par Meta pour permettre la diffusion, l'affichage, le suivi et le signalement appropriés de Publicités, notamment, sans s'y limiter, en ne modifiant pas, en n'utilisant pas de façon abusive et en ne détournant pas les données issues de cette technologie (p. ex. : le SDK Audience Network, les balises Meta ou l'API Meta, selon le cas) mises à la disposition de l'Éditeur par Meta (les « **Outils Audience Network** »). Meta peut modifier, suspendre ou résilier l'accès de l'Éditeur aux Outils Audience Network, ou interrompre leur disponibilité à tout moment. L'Éditeur peut utiliser les Outils Audience Network uniquement conformément aux **Conditions générales de la Plateforme** (« **Conditions générales de la Plateforme** ») de Meta qui s'appliquent à l'utilisation de la plateforme de Meta.
 2. Concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur intégrera les Outils Audience Network applicables fournis par Meta en lien avec le Service Audience Network dans les meilleurs délais possible. Si, pendant toute la Durée du contrat, Meta fournit une version mise à jour des Outils Audience Network, l'Éditeur mettra à jour les Actifs de l'Éditeur pour y inclure la version mise à jour desdits Outils Audience Network dans les meilleurs délais possible.



3. L'Editeur respectera la [Politique d'Audience Network](#) de Meta (« Politique d'Audience Network »). L'Editeur est le seul responsable de tous les aspects des Actifs de l'Editeur, y compris de tout le contenu qui s'y trouve.
4. Tout placement de Publicités sur les Actifs de l'Editeur sera soumis à la Politique d'Audience Network.
5. L'Editeur reconnaît et accepte qu'il peut uniquement procéder à une intégration approuvée par Meta pour la monétisation d'Audience Network (par exemple, l'Editeur ne peut utiliser qu'un fournisseur de service de technologie d'enchères approuvé par Meta ou mettre en place sa propre technologie d'enchères telle qu'approuvée par Meta par écrit (un e-mail suffit)).

4. Paiement.

1. Chaque mois de la Durée du contrat, pour tous les Actifs de l'Editeur sur lesquels des Publicités ont été affichées durant le mois précédent, (a) pour les Intégrations par tags, Meta paiera à l'Editeur un pourcentage de Revenu net (défini ci-dessous) provenant de tels Actifs de l'Editeur pour le mois précédent comme déterminé uniquement par Meta, et (b) pour les Intégrations par enchères, Meta paiera à l'Editeur le montant de l'offre spécifié dans une réponse d'enchère pour la livraison d'une Publicité sur les Actifs de l'Editeur pour toutes les Publicités livrées à l'Editeur qui étaient visibles (comme déterminé par Meta) durant le mois précédent. Tous les paiements seront effectués conformément à la présente section 4.1, sauf accord contraire écrit de Meta. Les « **Revenus Nets** » désignent (a) les montants effectivement perçus par Meta auprès des annonceurs pour les Publicités diffusées sur les Actifs de l'Editeur au moyen des Intégrations par tags, moins (b) les déductions pour fraude, créances irrécouvrables, rétrofacturation, remboursements, frais de traitement des cartes de crédit et tout autre frais de tiers. L'Editeur accepte de remplir avec précision et de fournir à Meta, dans les délais prévus, tout formulaire ou document que Meta juge nécessaire pour effectuer le paiement à l'Editeur. L'Editeur peut mettre à jour lesdites informations de paiement après en avoir informé Meta, sous réserve que lesdites informations soient complètes et exactes et que l'Editeur dispose de l'autorité nécessaire pour les fournir. Sous réserve de ce qui précède, approximativement 21 jours après la fin du mois civil au cours duquel la transaction a été effectuée, Meta réglera à l'Editeur les montants relatifs audit mois civil. Si un paiement de Meta à l'Editeur pour toute période de paiement est inférieur à cent dollars américains (100,00 \$), Meta se réserve le droit de reconduire ledit paiement au mois suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le seuil soit atteint (sauf si le compte de l'Editeur est désactivé ou résilié), auquel cas Meta effectuera alors le paiement dû à l'Editeur. Meta se réserve le droit de déduire de tout paiement dû ou payable à l'Editeur toute somme en retard ou qui n'a pas été perçue par Meta de la part de l'Editeur en lien avec tout autre produit ou service Meta.
2. L'Editeur ne doit pas, et ne doit pas autoriser ou inciter un tiers à, directement ou indirectement, générer des impressions, des clics, des conversions ou d'autres actions liées à une Publicité par des moyens automatiques, trompeurs, frauduleux ou autrement non valables, notamment par des clics manuels répétés, l'utilisation de « robots » ou d'autres outils automatisés, des paiements en argent, de fausses déclarations ou tout autre moyen illégal ou non valable qui reviendrait, pour les utilisateurs finaux, à effectuer des actions en lien avec la Publicité. Nonobstant toute disposition contraire dans les présentes Conditions générales d'Audience Network, Meta n'est pas responsable des paiements (a) qui découlent de telles activités frauduleuses ou non valables, telles que définies par Meta à sa seule discrétion, ou (b) en cas de violation par l'Editeur de ces Conditions générales d'Audience Network (y compris la Politique d'Audience Network) au cours de toute période de paiement applicable. Meta se réserve le droit de suspendre le paiement ou de débiter le compte de l'Editeur en raison de tout ce qui précède dans l'attente de l'enquête Meta, ou dans le cas où un annonceur dont les Publicités sont diffusées par le biais des Actifs de l'Editeur ne s'acquitte pas du paiement desdites Publicités. Les historiques et les chiffres de Meta seront utilisés pour déterminer tous les paiements.
3. L'Editeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Editeur accepte d'assumer l'entièbre responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale locale. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Editeur (A) convient que Meta préparera et enverra des factures avec TVA selon le système de facturation automatique, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Editeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques réglées à l'Editeur par Meta.



5. Données et confidentialité.

1. Concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur doit (a) se conformer à l'ensemble des lois applicables en matière de confidentialité et de protection des données, réglementations, et directives gouvernementales et sectorielles (notamment, sans toutefois s'y limiter, la Loi sur la protection de la confidentialité des informations des enfants en ligne [COPPA] et les Principes d'autoréglementation de la Digital Advertising Alliance (L'alliance pour la publicité numérique)) ; et (b) fournir (i) aux utilisateurs une notice d'information claire et suffisamment visible et obtenir leur consentement lorsqu'il est obligatoire, conformément aux lois applicables eu égard à la collecte, au partage et à l'utilisation de leurs données par Meta et ses sociétés affiliées, qui, au minimum, comprend une information très claire et visible que des tiers, y compris Meta, sont susceptibles d'utiliser des cookies, des balises web et d'autres technologies de stockage pour recueillir et recevoir des informations des Actifs de l'Éditeur, et les utiliser pour fournir des publicités ciblées et des services de mesure, (ii) des informations expliquant aux utilisateurs comment retirer leur consentement et refuser l'utilisation des informations à des fins de ciblage publicitaire, et (iii) des informations expliquant aux utilisateurs où trouver la procédure à suivre pour effectuer de tels choix (notamment en fournissant les liens vers : <http://www.aboutads.info/choices> et <http://www.youronlinechoices.eu>). Dans les pays qui requièrent un consentement éclairé pour le stockage et la consultation de cookies ou d'autres informations sur l'appareil d'un utilisateur final (notamment, sans s'y limiter, l'Union européenne), l'Éditeur doit veiller, de manière à ce que cela soit vérifiable, à recueillir le consentement obligatoire des utilisateurs finaux avant que l'Éditeur n'utilise les Outils Audience Network pour permettre à Meta de stocker et de consulter des cookies ou d'autres informations sur les appareils des utilisateurs finaux. (Pour obtenir des suggestions d'implémentation de mécanismes de consentement, consultez le [guide de Meta sur le consentement aux cookies pour sites et applications](#)).
2. L'Éditeur ne recueillera et ne stockera aucune donnée collectée, extraite ou obtenue par l'intermédiaire d'une Publicité ou de l'utilisation du Service Audience Network (« **Données Publicitaires Meta** »), sauf si leur utilisation s'avère nécessaire afin de mettre en œuvre le Service Audience Network conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network ou comme précisé dans la présente section 5(2).
 - i. **Données de réponse aux enchères.** Toute donnée fournie par Meta à l'Éditeur dans le cadre d'une demande d'enchère ou une requête publicitaire, comme la décision de répondre ou non à une requête publicitaire et à tout montant d'enchère (« **Données de réponse aux enchères** ») sera considérée comme une donnée publicitaire Meta. Par souci de clarification, l'Éditeur peut utiliser les Données de réponse à une enchère uniquement pour déterminer si la réponse à une enchère constitue l'enchère gagnante pour l'inventaire publicitaire applicable. Si une réponse à une enchère ne constitue pas l'enchère gagnante, l'Éditeur ne doit pas utiliser les Données de réponse à une enchère pour quelque finalité que ce soit et supprimera ces données dans les trente (30) minutes suivant leur réception. Si une réponse à une enchère est l'enchère gagnante, l'Éditeur peut uniquement utiliser les Données de réponse à une enchère pour la facturation interne et la vérification du prix de l'enchère gagnante pour l'inventaire publicitaire, et l'Éditeur supprimera les Données de réponse à une enchère dans les quatre-vingt-dix (90) jours suivant leur réception.
 - ii. **Rapports d'impression agrégés.** Dans le cadre du Service Audience Network, l'Éditeur peut fournir à Meta certains segments de données (sur une base agrégée comme défini par Meta) pour permettre à Meta de lui fournir un rapport sur le chiffre d'affaires agrégé pour un tel segment (« **Rapports d'impression agrégés** »). L'Éditeur reconnaît et accepte que de tels rapports d'impression agrégés seront considérés comme des données publicitaires Meta et que toutes les restrictions mentionnées à la section 5 des présentes Conditions générales d'Audience Network s'appliqueront aux rapports d'impression agrégés, sous réserve que l'Éditeur puisse utiliser les rapports d'impression agrégés pour améliorer et évaluer la stratégie de monétisation de l'Éditeur et mesurer le retour sur les dépenses publicitaires sur une base agrégée et à aucune autre fin.
3. Sans limiter la portée générale d'une des restrictions qui précédent, l'Éditeur accepte de ne pas (a) recueillir, stocker ou utiliser des informations de tout utilisateur issues d'une Publicité faite sur les Actifs de l'Éditeur diffusée par Meta auprès dudit utilisateur, notamment des informations tirées du contenu créatif publicitaire, des interactions d'un utilisateur avec ladite Publicité, ou du contenu auquel un utilisateur a accédé en consultant la page d'accueil de la Publicité ; (b) utiliser (i) de données du Service Audience Network pour catégoriser un utilisateur des Actifs de l'Éditeur comme utilisateur Meta. (ii) d'identifiants fournis par Meta



pour recibler des utilisateurs ou diffuser des publicités en fonction du comportement des utilisateurs hors du Service Audience Network, ou (iii) toute Donnée Publicitaire Meta pour élaborer ou affiner des profils, notamment des profils associés à toute donnée à caractère personnel, à tout identifiant d'appareil mobile ou à tout autre identifiant unique qui identifie un individu, un utilisateur, un navigateur, un ordinateur ou un appareil spécifique ; ou (c) transmettre ou vendre, directement ou indirectement, toute Donnée Publicitaire Meta à un quelconque tiers. En outre, concernant les Actifs de l'Éditeur, l'Éditeur doit (y) déployer des dispositifs de protection techniques, physiques et administratifs afin d'empêcher tout accès non autorisé aux Données Publicitaires Meta en sa possession ou sous son contrôle ; et (z) prévenir Meta dans les plus brefs délais dès lors qu'il prend connaissance d'une violation ou d'une violation éventuelle des conditions générales énoncées dans la présente Section.

4. Meta se conforme à sa propre **Politique de confidentialité** (« Politique de confidentialité ») accessible au public en lien avec les prestations et l'utilisation des données de Meta en vertu des présentes Conditions générales d'Audience Network. Concernant la réception d'un inventaire des Actifs de l'Éditeur par le biais du Service Audience Network, Meta recevra les données des Actifs de l'Éditeur, ce qui peut inclure les identifiants d'appareils mobiles à des fins publicitaires (« Données spécifiques »). Ces Données spécifiques seront utilisées conformément à la Politique de confidentialité Meta. En ce qui concerne l'utilisation des données de Meta à des fins de ciblage publicitaire et d'optimisation des systèmes, Meta : (a) utilisera les Données spécifiques à des fins d'optimisation uniquement après leur agrégation avec d'autres données collectées auprès d'autres éditeurs, annonceurs ou des données collectées de toute autre façon sur les produits Meta ; et (b) interdira aux autres annonceurs ou à des tiers de cibler des publicités en se basant uniquement sur les Données spécifiques.
 5. Dans la mesure où Meta traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network, Meta reconnaît que Meta Platforms Ireland Limited est le responsable du traitement desdites données à caractère personnel, conformément au Règlement général sur la protection des données (Règlement (UE) 2016/679) (le « RGPD »).
 6. Dans la mesure où Meta traite des données à caractère personnel par l'intermédiaire des Actifs de l'Éditeur dans le cadre de la prestation du Service Audience Network soumis au RGPD britannique (tel que défini dans la loi britannique sur la protection des données de 2018), Meta reconnaît que Meta Platforms, Inc. est le responsable de traitement pour le traitement desdites données à caractère personnel. L'**Avenant relatif au transfert de données au Royaume-Uni (service de l'Audience Network)** s'applique à tout transfert de données à caractère personnel soumises au RGPD britannique de l'Éditeur à Meta Platforms, Inc. en vertu de la présente section 5(6).
 7. Les parties reconnaissent et conviennent que les **Conditions spécifiques à un État** (« Conditions spécifiques à un État ») s'appliquent à la fourniture et à l'utilisation du Service Audience Network et sont intégrées aux présentes par renvoi. Lorsque l'utilisation limitée des données est activée, Meta (a) traitera les données à caractère personnel pour fournir des services de mesure et d'analyse, et (b) avec un préavis écrit raisonnable, et sur demande écrite raisonnable de l'Éditeur, prendra des mesures raisonnables et appropriées pour mettre à disposition (pas plus d'une fois par période de 12 mois) des informations concernant le respect par Meta de ses obligations en vertu des Conditions spécifiques à un État.
 8. Par souci de clarté, les conditions générales des Conditions de la plateforme Meta concernant la collecte, le partage et l'utilisation des données par Meta ou ses filiales s'appliquent au Service Audience Network.
- 6. Confidentialité.** Les « **Informations Confidentielles** » d'une partie désignent tous les plans produits ou plans d'affaires non-publics, divulgués par ladite partie à l'autre partie en lien avec le Service Audience Network qui sont marqués ou désignés comme confidentiels au moment de la divulgation. Pendant toute la Durée du contrat et à la fin de celui-ci, chaque partie (a) fera preuve de la même diligence pour protéger les Informations Confidentielles de l'autre partie que celle dont elle fait preuve pour protéger ses propres informations les plus confidentielles, et à tout le moins avec un degré de diligence raisonnable ; et (b) ne divulguera les Informations Confidentielles de l'autre partie à aucune personne ou entité autre que ses dirigeants, employés et consultants qui ont besoin d'accéder auxdites Informations Confidentielles pour l'exécution des présentes Conditions générales d'Audience Network et qui sont tenus à des obligations



de confidentialité écrites conforme au présent article. Les obligations de confidentialité qui précèdent n'imposent aucune obligation concernant les informations : (w) en possession de l'une des parties avant leur divulgation par l'autre partie, (x) qui sont ou vont être portées à la connaissance du public sans une quelconque intervention ou faute de l'une des parties, (y) qui ont été légitimement communiquées à l'une des parties par un tiers sans restriction sur la divulgation ou (z) qui sont développées par l'une des parties sans l'aide des Informations confidentielles de l'autre partie comme cela peut être démontré par des preuves écrites. Une partie peut divulguer des informations dans les cas prévus par la loi ou en vertu d'une décision de justice, à condition de déployer des efforts commerciaux raisonnables pour informer l'autre partie de ladite divulgation le plus rapidement possible et de faire preuve de coopération raisonnable avec l'autre partie dans le cadre de toute tentative de contestation ou de limitation de ladite divulgation. Sans limiter ce qui précède, l'Éditeur ne publiera aucun communiqué de presse et ne fera aucune autre déclaration ou divulgation publique (y compris sur la presse Internet, par exemple sur des blogs) concernant les Conditions générales d'Audience Network et les transactions envisagées ou réalisées en vertu des présentes ou au sujet de la relation des parties sans le consentement écrit préalable de Meta.

7. **Durée et résiliation.** La durée de présentes Conditions générales d'Audience Network commence à la Date d'entrée en vigueur et continue jusqu'à ce qu'elles soient résiliées conformément à la présente Section 7 (« Durée »). Ces Conditions générales d'Audience Network peuvent être résiliées par l'une ou l'autre des parties, avec ou sans motif, immédiatement à la suite d'une notification écrite à l'autre partie, cependant, si l'Éditeur notify la résiliation par écrit, ladite résiliation ne prend effet qu'une fois que l'Éditeur cesse d'utiliser le Service Audience Network. Les Sections 2.b et 5 à 8 des présentes Conditions générales d'Audience Network demeurent applicables après la résiliation ou à l'expiration des Conditions générales d'Audience Network.
8. **Divers.** Les présentes Conditions générales d'Audience Network régissent l'utilisation du Service Audience Network par l'Éditeur. Le Service Audience Network (y compris les Outils Audience Network) est un Produit Meta régi par les **Conditions de service** (« **Conditions de service** ») et les **Conditions commerciales** (« **Conditions commerciales** ») de Meta qui sont intégrées aux présentes par renvoi. En cas de contradiction ou d'incohérence entre les dispositions des présentes Conditions générales d'Audience Network et celles des Conditions de service ou des Conditions commerciales, les dispositions des Conditions générales d'Audience Network prévaudront uniquement en ce qui concerne l'objet des présentes Conditions générales d'Audience Network. Les dispositions des Conditions de service et des Conditions commerciales demeurent applicables après la résiliation ou l'expiration des présentes Conditions générales d'Audience Network dans la mesure où l'Éditeur continue d'utiliser par la suite toute autre fonctionnalité ou tout autre service de Meta. Meta est susceptible de mettre à jour ou de modifier les présentes Conditions générales d'Audience Network à tout moment (par e-mail ou en publiant une annonce sur le site de Meta). La poursuite de l'utilisation du Service Audience Network par l'Éditeur après une mise à jour sera considérée comme une acceptation par l'Éditeur de ces nouvelles Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur accepte la version anglaise des présentes Conditions générales d'Audience Network. Toute version produite dans une autre langue est fournie uniquement à titre indicatif. En cas de divergences entre plusieurs versions, la version anglaise prévaut.

Date d'entrée en vigueur : 25 avril 2023

Français (France) English (US) Español Türkçe Português (Portugal) العربية Italiano Corsu Deutsch हिन्दी 中文(简体) +

[S'inscrire](#) [Se connecter](#) [Messenger](#) [Facebook Lite](#) [Vidéo](#) [Lieux](#) [Jeux](#) [Marketplace](#) [Meta Pay](#) [Boutique Meta](#) [Meta Quest](#) [Ray-Ban Meta](#) [Meta AI](#) [Instagram](#) [Threads](#)
[Collectes de dons](#) [Services](#) [Centre d'information sur les élections](#) [Politique de confidentialité](#) [Centre de confidentialité](#) [Paramètres des cookies](#) [Groupes](#)
[Résilier votre contrat ici](#)

[Confidentialité](#) · [Conditions générales](#) · [Publicités](#) · [Choix publicitaires](#) ▶ · [Cookies](#) · [Paramètres des cookies](#) · [Plus](#) · [Meta](#) © 2025



4. Paiement.

1. Chaque mois de la Durée du contrat, pour tous les Actifs de l'Éditeur sur lesquels des Publicités ont été affichées durant le mois précédent, (a) pour les Intégrations par tags, Meta paiera à l'Éditeur un pourcentage de Revenu net (défini ci-dessous) provenant de tels Actifs de l'Éditeur pour le mois précédent comme déterminé uniquement par Meta, et (b) pour les Intégrations par enchères, Meta paiera à l'Éditeur le montant de l'offre spécifié dans une réponse d'enchère pour la livraison d'une Publicité sur les Actifs de l'Éditeur pour toutes les Publicités livrées à l'Éditeur qui étaient visibles (comme déterminé par Meta) durant le mois précédent. Tous les paiements seront effectués conformément à la présente section 4.1, sauf accord contraire écrit de Meta. Les « **Revenus Nets** » désignent (a) les montants effectivement perçus par Meta auprès des annonceurs pour les Publicités diffusées sur les Actifs de l'Éditeur au moyen des Intégrations par tags, moins (b) les déductions pour fraude, créances irrécouvrables, rétrofacturation, remboursements, frais de traitement des cartes de crédit et tout autre frais de tiers. L'Éditeur accepte de remplir avec précision et de fournir à Meta, dans les délais prévus, tout formulaire ou document que Meta juge nécessaire pour effectuer le paiement à l'Éditeur. L'Éditeur peut mettre à jour lesdites informations de paiement après en avoir informé Meta, sous réserve que lesdites informations soient complètes et exactes et que l'Éditeur dispose de l'autorité nécessaire pour les fournir. Sous réserve de ce qui précède, approximativement 21 jours après la fin du mois civil au cours duquel la transaction a été effectuée, Meta réglera à l'Éditeur les montants relatifs audit mois civil. Si un paiement de Meta à l'Éditeur pour toute période de paiement est inférieur à cent dollars américains (100,00 \$), Meta se réserve le droit de reconduire ledit paiement au mois suivant et ainsi de suite jusqu'à ce que le seuil soit atteint (sauf si le compte de l'Éditeur est désactivé ou résilié), auquel cas Meta effectuera alors le paiement dû à l'Éditeur. Meta se réserve le droit de déduire de tout paiement dû ou payable à l'Éditeur toute somme en retard ou qui n'a pas été perçue par Meta de la part de l'Éditeur en lien avec tout autre produit ou service Meta.
2. L'Éditeur ne doit pas, et ne doit pas autoriser ou inciter un tiers à, directement ou indirectement, générer des impressions, des clics, des conversions ou d'autres actions liées à une Publicité par des moyens automatiques, trompeurs, frauduleux ou autrement non valables, notamment par des clics manuels répétés, l'utilisation de « robots » ou d'autres outils automatisés, des paiements en argent, de fausses déclarations ou tout autre moyen illégal ou non valable qui reviendrait, pour les utilisateurs finaux, à effectuer des actions en lien avec la Publicité. Nonobstant toute disposition contraire dans les présentes Conditions générales d'Audience Network, Meta n'est pas responsable des paiements (a) qui découlent de telles activités frauduleuses ou non valables, telles que définies par Meta à sa seule discrétion, ou (b) en cas de violation par l'Éditeur de ces Conditions générales d'Audience Network (y compris la Politique d'Audience Network) au cours de toute période de paiement applicable. Meta se réserve le droit de suspendre le paiement ou de débiter le compte de l'Éditeur en raison de tout ce qui précède dans l'attente de l'enquête Meta, ou dans le cas où un annonceur dont les Publicités sont diffusées par le biais des Actifs de l'Éditeur ne s'acquitte pas du paiement desdites Publicités. Les historiques et les chiffres de Meta seront utilisés pour déterminer tous les paiements.
3. L'Éditeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Éditeur accepte d'assumer l'entièbre responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Éditeur (A) convient que Meta préparera et enverra des factures avec l'option de système de facturation automatique, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Éditeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques réglées à l'Éditeur par Meta.



3. L'Éditeur fournira à Meta tous les formulaires fiscaux, documents ou attestations exigés par le droit applicable pour permettre à Meta d'effectuer toutes les déclarations de renseignements et toutes les retenues d'impôts obligatoires relatives aux paiements en vertu des présentes. Le cas échéant, l'Éditeur accepte d'assumer l'entièvre responsabilité de sa conformité à la réglementation fiscale locale. Le cas échéant au sein de l'Union européenne, l'Éditeur (A) convient que Meta préparera et enverra des factures avec TVA ~~sous un système de facturation automatique~~, (B) reconnaît et accepte la validité desdites factures automatiques et (C) convient que l'Éditeur est responsable de la remise dans les délais aux autorités fiscales compétentes des taxes sur lesdites factures automatiques ~~préparées par l'Éditeur~~ par Meta.



Conditions générales de Meta Audience Network

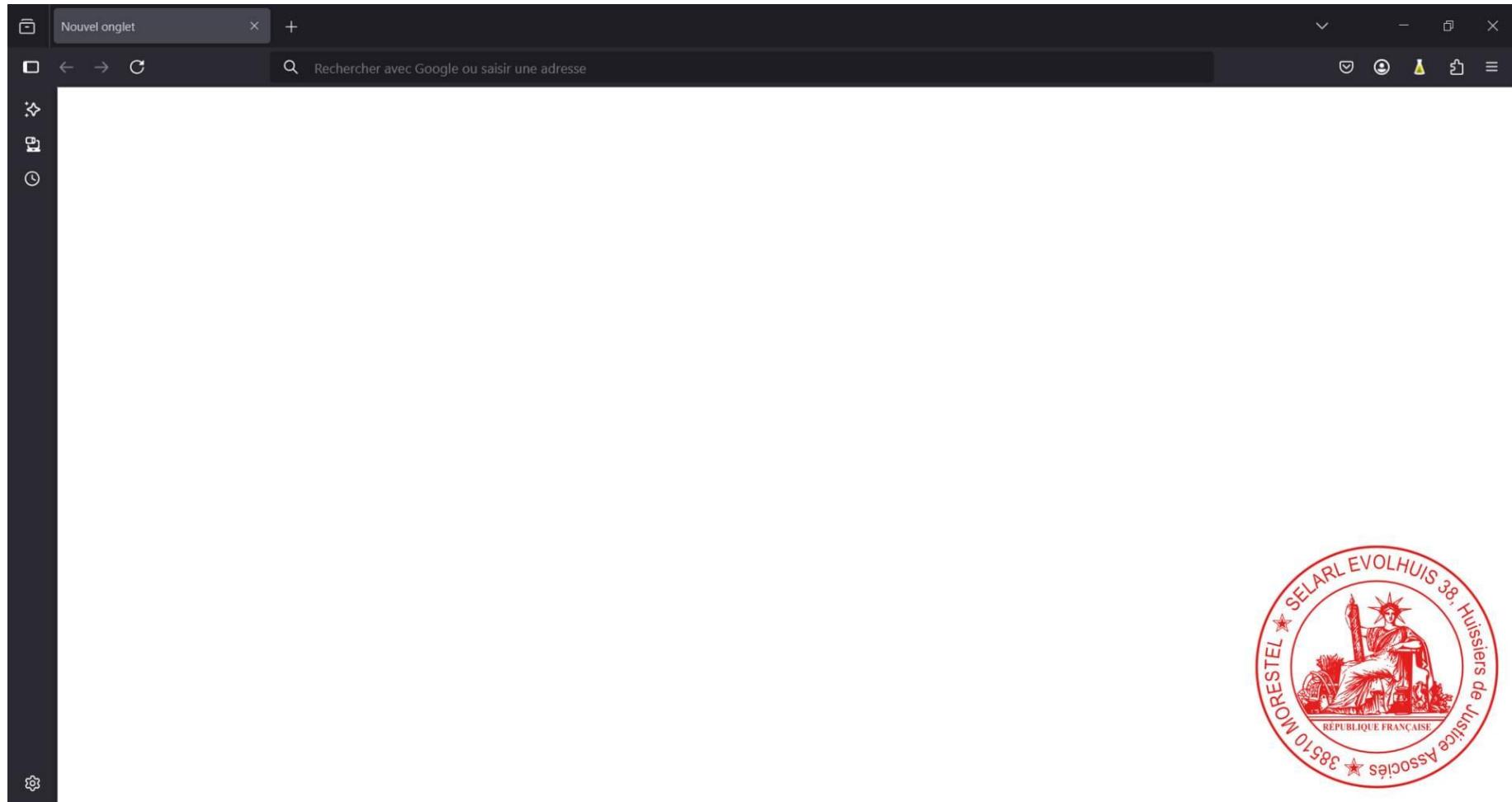
Les présentes Conditions générales de Meta Audience Network (« **Conditions générales d'Audience Network** ») sont conclues entre Meta Platforms, Inc. et Meta Platforms, Inc. Ireland Limited (collectivement, « **Meta** ») et la personne ou l'entité qui accepte ces Conditions générales de Meta Audience Network (« **Éditeur** »). L'Éditeur est réputé avoir accepté les Conditions générales d'Audience Network et y avoir consenti à la date à laquelle l'Éditeur indique son adhésion auxdites Conditions générales d'Audience Network en cliquant sur « **J'accepte** » ou « **J'approuve** » (la « **Date d'entrée en vigueur** »). Si vous acceptez les présentes Conditions générales au nom d'une entité juridique, vous déclarez et gardez être un représentant autorisé de ladite entité et être habilité à l'engager aux Conditions générales d'Audience Network.

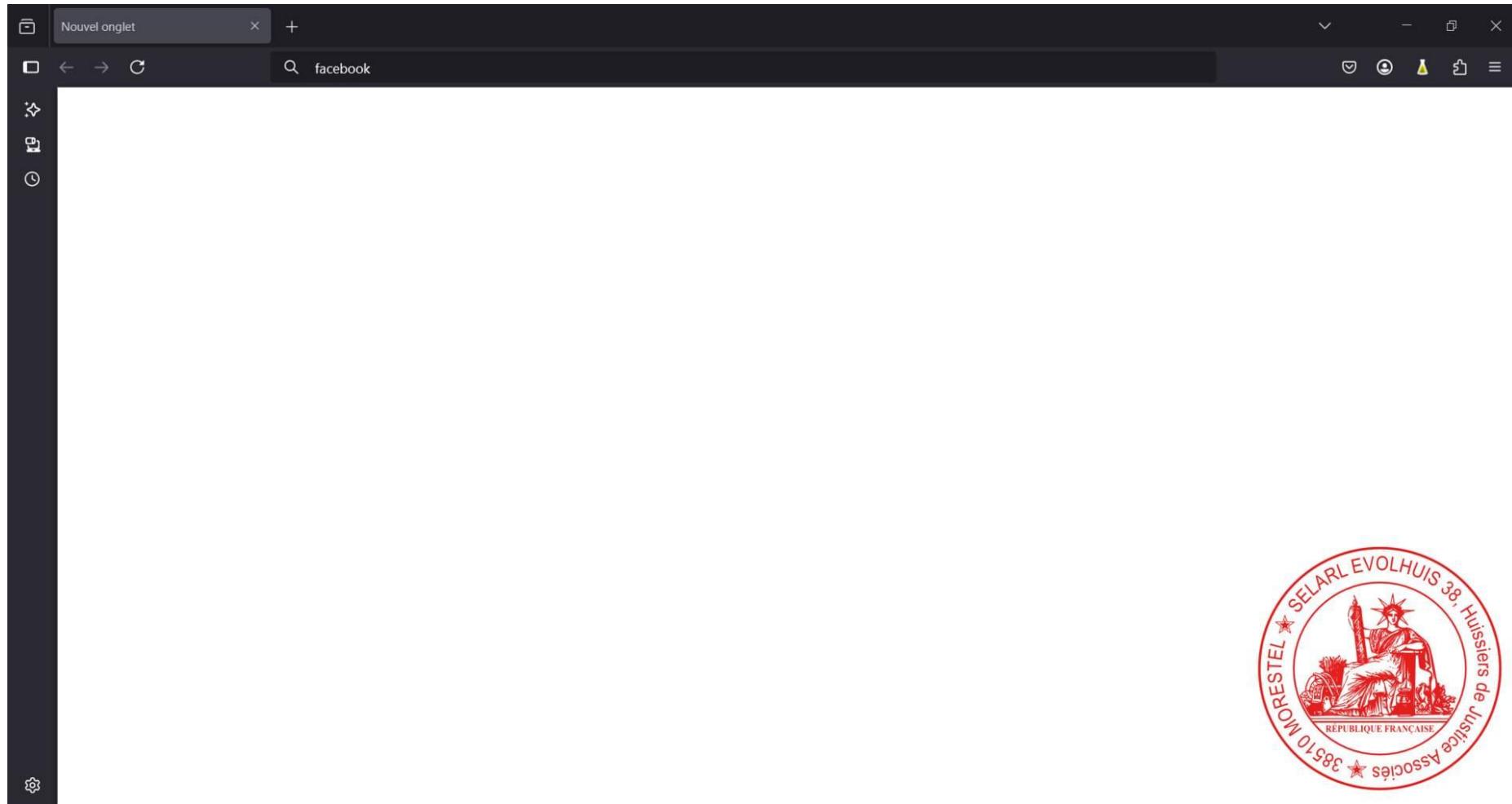
- 1. Conditions générales.** Meta collaborera avec l'Éditeur pour permettre le placement de publicités ou de tout autre contenu commercial ou sponsorisé de tiers et/ou de Meta (« **Publicités** ») sur certains Actifs de l'Éditeur, qui peuvent comprendre les applications mobiles, comme indiqué dans la Politique d'Audience Network (telle que définie ci-dessous) et approuvé par Meta à son entière discréction (les « **Actifs de l'Éditeur** »). Le cas échéant, Meta collaborera avec l'Éditeur pour faciliter le placement de Publicités au sein des articles de l'Éditeur diffusés sur les technologies Meta par l'utilisation des Instant Articles Meta ou des jeux de l'Éditeur diffusés via les services ou produits Meta lors de l'utilisation des Jeux instantanés Meta, auquel cas de tels articles et/ou jeux seront considérés comme les «**Actifs de l'Éditeur** » aux termes des présentes. L'Éditeur accepte que les Conditions générales d'Audience Network s'appliquent à toute utilisation du Service Audience Network (comme défini ci-dessous) par l'Éditeur. Meta conserve la propriété exclusive du Service Audience Network (qui, afin d'éviter toute ambiguïté, ne comprend pas les Actifs de l'Éditeur).
- 2. Participation à Audience Network.** L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « **Service Audience Network** »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discréction et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte qu' dans la mesure où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« **Commentaires relatifs au programme** »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.



2. Participation à Audience Network. L'Éditeur accepte que Meta puisse diffuser des Publicités sur les Actifs de l'Éditeur (le « Service Audience Network »). L'Éditeur accédera au Service Audience Network pour la Durée établie conformément aux présentes Conditions générales d'Audience Network. L'Éditeur (a) comprend et accepte que Meta peut modifier, retirer ou interrompre le Service Audience Network à son entière discréction et que Meta agira de bonne foi pour en informer l'Éditeur, et ; (b) accepte que dans la mesure où l'Éditeur choisit de signaler à Meta des problèmes, difficultés, idées, commentaires et suggestions pour l'amélioration de la performance du Service Audience Network (« Commentaires relatifs au programme »), lesdits Commentaires relatifs au programme reposent entièrement sur le volontariat de l'Éditeur et peuvent être utilisés sans que cela n'entraîne aucune obligation envers l'Éditeur.







facebook - Recherche Google

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=facebook&sei=LU63Z82PMpaikdUP2dOm0AY

90 % Connexion

Avant d'accéder à Google

Nous utilisons des cookies et d'autres données pour :

- ❖ Proposer les services Google et s'assurer qu'ils fonctionnent correctement
- △ Suivre les interruptions de service et protéger contre le spam, les fraudes et les abus
- Mesurer l'engagement de l'audience et les statistiques des sites pour comprendre la façon dont nos services sont utilisés et pour améliorer leur qualité

Si vous cliquez sur "Tout accepter", nous utiliserons également des cookies et d'autres données pour :

- ❖ Développer de nouveaux services et les améliorer
- Diffuser des annonces et évaluer leur efficacité
- ▲ Proposer des contenus personnalisés en fonction de vos paramètres
- Afficher des annonces personnalisées en fonction de vos paramètres

Si vous cliquez sur "Tout refuser", nous n'utiliserons pas de cookies pour ces fins supplémentaires.

Les contenus non personnalisés dépendent, par exemple, du contenu du site que vous consultez, de l'activité de votre session de recherche en cours et de votre position. Les annonces non personnalisées dépendent du contenu du site que vous consultez et de votre position approximative. Les annonces et les contenus personnalisés peuvent aussi inclure des résultats plus pertinents, des recommandations et des annonces adaptées en fonction de votre activité passée sur ce navigateur, comme vos précédentes recherches sur Google. Le cas échéant, nous adaptons également l'expérience en fonction de l'âge de l'utilisateur à l'aide de cookies et de données.

Cliquez sur "Plus d'options" pour afficher plus d'informations, y compris sur la manière de gérer vos paramètres de confidentialité. Vous pouvez aussi consulter la page g.co/privacytools à tout moment.

Tout refuser Tout accepter Plus d'options



facebook - Recherche Google

https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=facebook&sei=LU63Z82PMpaikdUP2dOm0AY

90 % Connexion

Google

facebook

Tous Images Actualités Vidéos Web Livres Finance Outils

Facebook
https://www.facebook.com > ...

Facebook - Connexion ou inscription
Créez un compte ou connectez-vous à Facebook. Connectez-vous avec vos amis, la famille et d'autres connaissances. Partagez des photos et des vidéos,...

Se connecter
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

Se connecter à Facebook
Connectez-vous à Facebook pour commencer à partager et ...

S'inscrire
Inscrivez-vous sur Facebook et retrouvez vos amis. Créez un ...

Créer une Page
Facebook ... Voulez-vous vous inscrire à Facebook ...

Désolé, une erreur s'est produite
Désolé, une erreur s'est produite :(

[Autres résultats sur facebook.com >](#)

Wikipedia
https://fr.wikipedia.org/wiki/Facebook

Meta
Réseau social

Meta Platforms ou Meta, anciennement connue sous le nom de Facebook, est une multinationale américaine fondée en 2004 par Mark Zuckerberg et des camarades de l'université Harvard. [More](#)

Source: [Wikipédia](#)

Fondateurs : Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Dustin Moskovitz, Andrew McCollum, Chris Hughes

Création : février 2004, Cambridge, Massachusetts, États-Unis

PDG : Mark Zuckerberg (juil. 2004–)

Siège social : Menlo Park, Californie, États-Unis

Directrice financière : Susan Li

Directeur d'exploitation : Javier Olivan

Directeur technique : Andrew Bosworth

Cours de l'action : META (NASDAQ)
698,60 \$US -5,17 (-0,73 %)

20 févr., 10:45 UTC-5 - Clause de non-responsabilité

Profils



Facebook - Connexion ou inscri X

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

Autoriser l'utilisation des cookies de Facebook sur ce navigateur ?

Nous utilisons les cookies et des solutions similaires pour fournir et améliorer le contenu sur les Produits Meta. Ils permettent aussi d'offrir une expérience de navigation plus sûre, grâce aux informations reçues sur et en dehors de Facebook, et de fournir et améliorer les Produits Meta pour toute personne possédant un compte.

- Cookies essentiels : sans eux, le bon fonctionnement des Produits et sites Meta est impossible.
- Cookies d'autres entreprises : ces cookies optionnels nous permettent de vous montrer des publicités en dehors des Produits Meta. Ils permettent aussi d'intégrer certaines fonctionnalités à nos Produits, telles que des lecteurs vidéo et des visualiseurs de cartes.

Vous choisissez quels cookies optionnels garder. Pour en savoir plus sur les cookies et l'usage que nous en faisons, ainsi que pour passer en revue ou modifier vos choix à tout moment, consultez notre [Politique d'utilisation des cookies](#).

À propos des cookies

Refuser les cookies optionnels Autoriser tous les cookies



Facebook - Connexion ou inscri X

https://www.facebook.com/?locale=fr_FR

facebook

Avec Facebook, partagez et restez en contact avec votre entourage.

Adresse e-mail ou numéro de tél.

Mot de passe

Se connecter

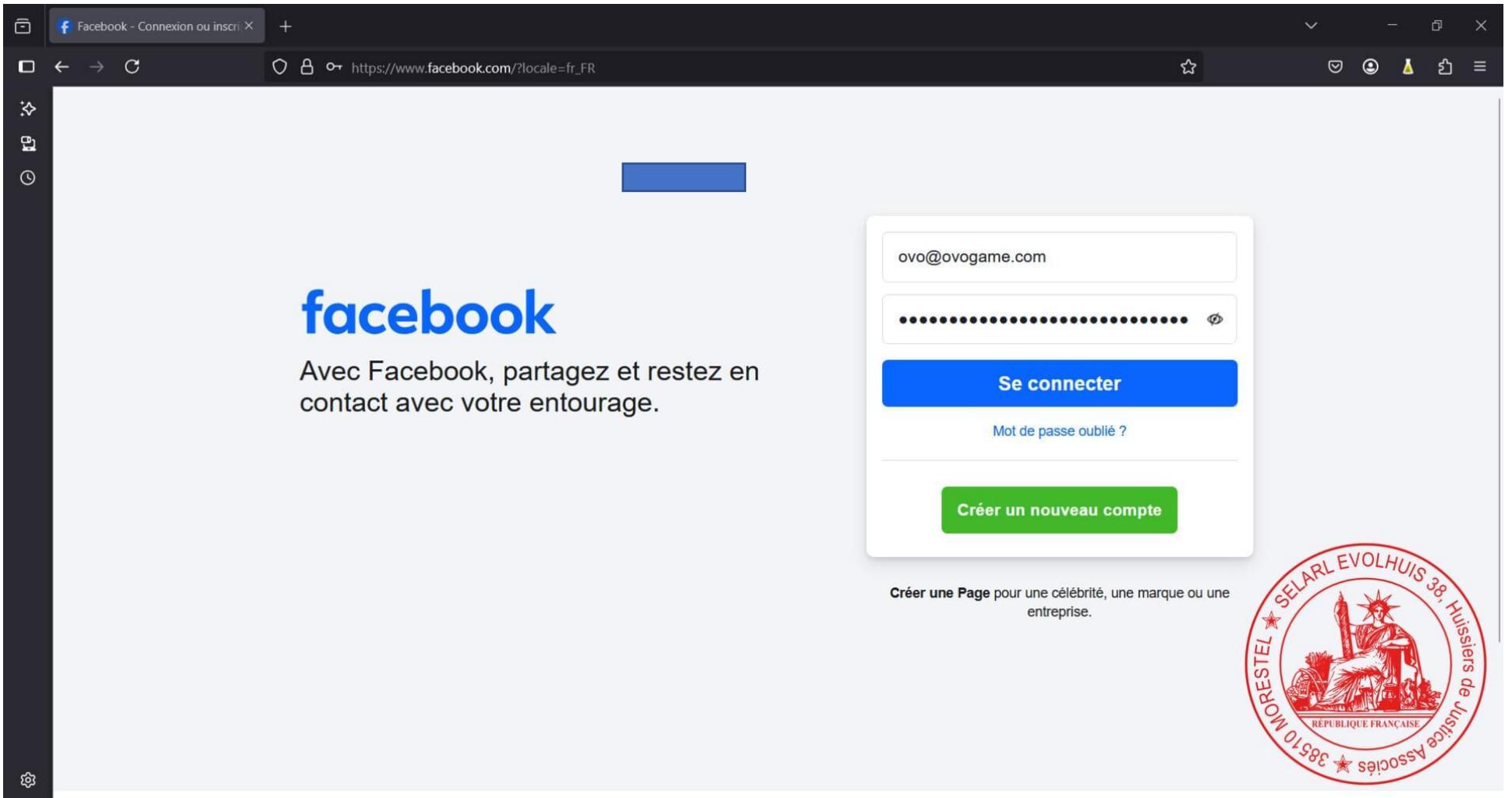
Mot de passe oublié ?

Créer un nouveau compte

Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise.

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés ★ 38510 MORESTEL ★ REPUBLIQUE FRANCAISE

The image shows a screenshot of the Facebook login page. The main content includes the Facebook logo, a tagline "Avec Facebook, partagez et restez en contact avec votre entourage.", and two input fields for email/phone number and password, followed by a blue "Se connecter" button. Below the button is a link for forgotten passwords. A green "Créer un nouveau compte" button is also present. At the bottom, there's a link to create a business page. A circular watermark logo for "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés" is overlaid on the right side of the page, featuring a figure holding a scale and a sword, with the address "38510 MORESTEL" and "REPUBLIQUE FRANCAISE".



Facebook

https://www.facebook.com/two_step_verification/two_factor/?encrypted_context=ARH1GHCdDtp6bIQdKH8mc3pheGLL8w_8Mydk_xYaNBD7_D

Jean-Claude Cottier • Facebook

Vérifiez vos notifications sur un autre appareil

Nous avons envoyé une notification sur votre Mac et votre PC Windows. Vérifiez vos notifications Facebook sur cet appareil et approuvez la connexion pour continuer.



⌚ En attente d'approbation
La notification peut mettre quelques minutes à apparaître sur votre autre appareil.

Essayer d'une autre manière



Facebook

https://www.facebook.com/two_factor/remember_browser/?encrypted_context=ARH1GHCdDtp6blQdKH8mc3pheGLL8w_8Mydk_xYaNBD7

Vous êtes connecté(e). Faire confiance à cet appareil ?

∞ Meta

Enregistrer vos infos de connexion sur Facebook ?

Nous enregistrerons les infos de connexion pour Jean-Claude Cottier afin que vous n'ayez pas à les entrer la prochaine fois. Il vous suffira de cliquer sur votre photo de profil pour vous connecter.

Jean-Claude Cottier

Enregistrer

Plus tard

Faire confiance à cet appareil

Juste Associees 38510 MORETEL SELARL EVOLHUIS 38, Hautes de France

Vous pouvez également gérer les appareils de confiance dans les paramètres de sécurité de Facebook.

Facebook

https://www.facebook.com/two_factor/remember_browser?encrypted_context=ARH1GHCdDtp6bIQdKH8mc3pheGLL8w_8Mydk_xYaNBD7

vous êtes connecté(e). Faire confiance à cet appareil ?

Pour vous connecter plus rapidement, faites confiance à cet appareil afin d'ignorer désormais l'étape qui confirme qu'il s'agit de vous.

Si d'autres personnes ont accès à cet appareil, il vaut mieux toujours confirmer qu'il s'agit de vous.



Firefox sur Windows

Vous pouvez également gérer les appareils de confiance dans les paramètres de sécurité de Facebook.

Faire confiance à cet appareil

Toujours confirmer qu'il s'agit de moi



Facebook https://www.facebook.com

Rechercher sur Facebook

Jean-Claude Cottier

Ami(e)s

Groupes

Souvenirs

Enregistrements

Vidéo

Marketplace

Fils

Voir plus

Quoi de neuf, Jean-Claude ?

Vidéo en direct Photo / vidéo Humeur / activité

Créer une story

Edita Horoupiān

Nicolas Pothier

Golden Pass

Worms Zone - Slither Snake

Terrence Hicks

Hier, à 16:05

likevideos.1

Michael Eliot

CLARÉEVOLUIS 38, Huissiers de l'Associés 38510 MORESTEL REPUBLIQUE FRANCAISE

Screenshot of a web browser showing the Facebook homepage at https://www.facebook.com. The interface is in dark mode.

The left sidebar shows recent activity:

- Instant Game Developer
- Community
Votre groupe
- Pascal Muller
- AP Program Group

The main feed area displays a post from Jean-Claude: "Quoi de neuf, Jean-Claude ?" with a profile picture of a lion.

Below the post are several options:

- Vidéo en direct
- Photo / vidéo
- Humeur / activité

Below these options are several small thumbnail images representing different posts or stories.

A circular red stamp is overlaid on the right side of the screen, containing text in French and English:

SELARL EVOLHUIS 38
Habitations de
MORESTEL
REPUBLIQUE FRANCAISE

(1) Instant Game Developer Co

https://www.facebook.com/groups/744264762436352

Rechercher sur Facebook

Instant Game Developer Community
Groupe (Public) · 12,2 K membres

Gérer

- Accueil de la communauté
- Vue d'ensemble

Outils du modérateur

- Questions de participation
- Publications en attente 0 aujourd'hui
- Spam potentiel 0 aujourd'hui
- Historique d'activité
- Contenu signalé par un membre 0 aujourd'hui
- Alertes de modération 0 aujourd'hui

Assistance

- Pages d'aide

Groupe géré par Facebook Gaming

Instant Game Developer Community

Groupe (Public) · 12,2 K membres

Ce groupe a été archivé

Un admin a mis en pause ce groupe le 6 mai 2021. Vous ne pouvez pas créer de publications, aimer, commenter ou ajouter des membres, mais vous pouvez toujours voir toutes les publications. [En savoir plus](#)

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice ASSOCIES 38500 MORESTEL ★ Membre ★ Quitter le groupe

Instant Game Developer Community

Groupe (Public) · 12,2 K membres



Membre ▾



Ce groupe a été archivé

Un admin a mis en pause ce groupe le 6 mai 2021. Vous ne pouvez pas créer de publications, aimer, commenter ou ajouter des membres, mais vous pouvez toujours voir toutes les publications. [En savoir plus](#)

[Quitter le groupe](#)



(1) Instant Game Developer Co

https://www.facebook.com/groups/instantgamedevelopers/announcements

80 %

Rechercher sur Facebook

Instant Game Developer Community

Groupe (Public) · 12,2 K membres

Gérer

Accueil de la communauté

Vue d'ensemble

Outils du modérateur

Questions de participation

Publications en attente

Spam potentiel

Historique d'activité

Contenu signalé par un membre

Alertes de modération

Assistance

Pages d'aide

Instant Game Developer Community

Groupe (Public) · 12,2 K membres

Ce groupe a été archivé

Un admin a mis en pause ce groupe le 6 mai 2021. Vous ne pouvez pas créer de publications, aimer, commenter ou ajouter des membres, mais vous pouvez toujours voir toutes les publications. [En savoir plus](#)

Quitter le groupe

Discussion À la une Événements Contenu multimédia Fichiers Personnes

Facebook Gaming Admin · 5 mai 2021

Thank you for being part of the Instant Game Developers Group community. We started this group initially so game developers could have a place to connect with each other on building Instant Games on Facebook and hear the latest announcements about the platform.

As you may know, there are important changes coming to the Instant Games platform. With the launch of the Approved Partner Program, only Approved Partners will have Instant Games on the platform after May 5th. Therefore, starting May 5th this public group will be paused (archived). Approved Partners with Instant Games on the platform will receive an invite to a new group.

As part of our continued efforts to enhance platform integrity and improve the experience for both developers and our player community across Facebook Gaming, only Approved Partners may submit games to the Instant Games platform after May 5th. After June 9th, only Approved Partners will have titles on the platform.

We understand that this may create challenges for your business, but believe that these changes will ultimately lead to an improved experience for players and developers alike. Hopefully we will be able to welcome you as an Approved Partner in the future.

For the time being, we recommend following updates on our Facebook Gaming Developer blog (<https://www.facebook.com/fbgaminghome/blog?type=developers>) as details on applying for the Approved Partner Program will be announced shortly.

Annonces

Trujillo Ismael, Bojan Škaljac et 18 autres personnes

11 commentaires

À propos

Connect with other developers building Instant Games for Facebook. Get support and the latest announcements.

Public

Tout le monde peut voir qui est dans le groupe et ce qui est publié.

Visible

Tout le monde peut trouver ce groupe.

En savoir plus

SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de l'Ustice Associés 38510 MORESTEL REPUBLIQUE FRANCAISE



Instant Game Developer Community

Groupe (Public) · 12,2 K membres



Membre ▾



Ce groupe a été archivé

Un admin a mis en pause ce groupe le 6 mai 2021. Vous ne pouvez pas créer de publications, aimer, commenter ou ajouter des membres, mais vous pouvez toujours voir toutes les publications. [En savoir plus](#)

[Quitter le groupe](#)

Discussion

À la une

Événements

Contenu multimédia

Fichiers

Personnes



Facebook Gaming

Admin · 5 mai 2021

Thank you for being part of the Instant Game Developers Group community. We started this group initially so game developers could have a place to connect with each other on building Instant Games on Facebook and hear the latest announcements about the platform.

As you may know, there are important changes coming to the Instant Games platform. With the launch of the Approved Partner Program, only Approved Partners will have Instant Games on the platform after May 5th. **Therefore, starting May 5th this public group will be paused (archived).** Approved Partners with Instant Games on the platform will receive an invite to a new group.

As part of our continued efforts to enhance platform integrity and improve the experience for both developers and our player community across Facebook Gaming, only Approved Partners may submit games to the Instant Games platform after May 5th. After June 9th, only Approved Partners will have titles on the platform.

We understand that this may create challenges for your business, but believe that these changes will ultimately lead to an improved experience for players and developers alike. Hopefully we will be able to welcome you as an Approved Partner in the future.

For the time being, we recommend following updates on our Facebook Gaming Developer blog (<https://www.facebook.com/fbgaminghome/blog?type=developers>) as details on applying for the Approved Partner Program will be announced shortly.

...

À propos

Connect with other developers building Instant Games for Facebook. Get support and the latest announcements.

Public

Tout le monde peut voir qui est dans le groupe et ce qui est publié.

Visible

Tout le monde peut trouver ce groupe.

[En savoir plus](#)



Instant Game Developer Community

Votre groupe

Pascal Muller

AP Program Group



The screenshot shows a Facebook group page titled "AP Program Group". The group is private with 468 members. The main header features the "Facebook Gaming" logo. The group's description states: "This is a closed group for members of the Approved Partner Program." It includes two visibility options: "Privé" (Only group members can see who is in the group and what is published) and "Visible" (Everyone can find the group). A circular emblem for "SELARL EVOLHUIS 38, Huissiers de Justice Associés 38510 MORNENT" is overlaid on the right side of the page.

AP Program Group

Groupe (Privé) · 468 membres

+ Inviter Partager Membre

Discussion À la une Membres Événements Contenu multimédia Fichiers

Exprimez-vous... Photo / vidéo

À la une

Michael Samuel Meilleur contributeur(e) · 16 février, 00:34

Interstitial and rewarded ads been buggy for almost the whole day on Android.
The promise is NOT waiting like it should and sometimes does not show an ad but still no error!

À propos

This is a closed group for members of the Approved Partner Program.

Privé Seuls les membres peuvent voir qui est dans le groupe et ce qu'est publié.

Visible Tout le monde peut trouver ce groupe.

En savoir plus

Contenu multimédia récent



AP Program Group

■ Groupe (Privé) · 468 membres



+ Inviter

Partager

Membre



Discussion

À la une

Membres

Événements

Contenu multimédia

Fichiers



Exprimez-vous...

Photo / vidéo

À la une

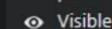
Les plus pertinentes

À propos

This is a closed group for members of the Approved Partner Program.



Seuls les membres peuvent voir qui est dans le groupe et ce qui est publié.



Tout le monde peut trouver ce groupe.

En savoir plus





AP Program Group

🔒 Groupe (Privé) · 468 membres



+ Inviter

Partager

Membre ▾



Discussion

À la une

Membres

Évènements

Contenu multimédia

Fichiers



Jason Rubin

18 mai 2021 · 🌎

I'd like to introduce myself. I am VP Play at Facebook, overseeing our play surfaces including Instant Games, and am largely responsible for the push to take the platform towards quality. Given the importance of Developers to our team, I'm going to try to stay up to date on this group, listen to feedback, and comment here and there when helpful. However, I want to make sure everyone understands that the Facebook Gaming team communicates and works together. You should consider all of our responses to this group to be of equal importance.

...

À propos

This is a closed group for members of the Approved Partner Program.

🔒 Privé

Seuls les membres peuvent voir qui est dans le groupe et ce qui est publié.

Visible



Facebook - Connexion ou inscri X

https://www.facebook.com/?stype=lo&flo=1&deoia=1&jlou=Afd0WRwSnjUtTESc8dT6bfznJihPhtl7X2F6-VjqQxD4qXBYgH3C8TvKOr_C 80 %

facebook

À la prochaine connexion, cliquez sur votre photo. Pour supprimer un compte de cette page, cliquez ici.

Jean-Claude

Ajouter un compte

Adresse e-mail ou numéro de tél.

Mot de passe

Se connecter

Mot de passe oublié ?

Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise.

Créer un nouveau compte

Créer une Page pour une célébrité, une marque ou une entreprise.

Créer un nouveau compte

Français (France) English (US) Español Türkçe Português (Portugal) مالی Italiano Deutsch 中文(简体) 日本語 +

S'inscrire Se connecter Messenger Facebook Lite Vidéo Lieux Jeux Marketplace Meta Pay Boutique Meta Meta Quest Ray-Ban Meta Meta AI Instagram Threads Collectes de dons Services Centre d'information sur les élections Politique de confidentialité Centre de confidentialité Paramètres des cookies Groupes Résilier votre contrat ici À propos Crée une publicité Crée une Page Développeurs Emplois Cookies Choisir sa publicité Conditions générales Aide Importation des contacts et non-utilisateurs

Meta © 2025

