

<p>Règlement Jeu Facebook Orange « NOKIA LUMIA PUZZLE CODE » Du 10 au 24 mai 2012</p>
--

1. Présentation de la Société Organisatrice

Orange Caraïbe société anonyme au capital de 5.360.000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Créteil sous le numéro 379 984 891 B dont le siège social est 1 avenue Nelson Mandela – 94110 ARCUEIL, élisant domicile pour l'exécution des présentes, ZAC de Moudong Sud Voie n° 3 - 97122 BAIE-MAHAULT, ci-après désignée « Orange Caraïbe », organise un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après le « **Jeu** ») accessible uniquement sur Internet à partir de la page Facebook, disponible à l'adresse URL suivante : <http://www.facebook.com/Orange.Caraibe> (ci-après la « **Page** »).

2. Durée du Jeu et Accessibilité

2.1 Durée

Le Jeu débute le 10 mai 2012 à 10h30 et prend fin le 24 mai 2012 à minuit (heure de Guadeloupe).

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler ou de renouveler le présent Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, leur responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

2.2 Accessibilité

Le jeu est accessible à toute personne physique (avec autorisation du représentant légal pour les mineurs) résidant dans les départements de la Guadeloupe, de la Martinique et de la Guyane, disposant à la date de début du Jeu d'un accès à Internet, d'une adresse électronique personnelle (email) à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu, d'un compte à son nom sur le site communautaire Facebook. com. Il est impérativement nécessaire que préalablement à sa participation au Jeu cette personne soit équipée d'un Smartphone permettant de scanner les QR Codes (ci-après le « **Participant** »).

Sont exclues de toute participation au Jeu les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu ainsi que les membres de leur famille (même nom, même adresse postale), y compris les personnes travaillant pour la Société Organisatrice et les membres de l'étude SCP MATHURIN - HATTY, Huissiers de justice. Dans l'hypothèse où un Participant serait une personne physique mineure, il déclare et reconnaît qu'il a recueilli l'autorisation de participer au Jeu auprès du (ou des) titulaire(s) de l'autorité parentale le concernant et que le (ou les) titulaire(s) de l'autorité parentale a (ont) accepté de ce fait d'être garant(s) du respect par le Participant de l'ensemble des stipulations du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »). En conséquence, toute participation d'une personne mineure au Jeu fera présumer la Société Organisatrice que ce Participant a bien obtenu l'autorisation susvisée et se fera sous l'entière responsabilité des titulaires de l'autorité parentale sur ledit participant.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du présent article. La Société Organisatrice se réserve par conséquent le droit de procéder à toutes vérifications qu'elle jugera utiles en ce qui concerne l'identité et l'adresse de chaque Participant. A cet égard, toute indication portée dans le formulaire d'inscription visé à l'article 3 ci-après, qui serait incomplète, erronée, falsifiée ou qui ne permettrait pas d'identifier un Participant ou ses coordonnées entraînera l'annulation de la participation en cause.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes applicables aux jeux en France. Le Participant s'engage également à respecter les conditions générales d'utilisation du site communautaire Facebook. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement entraînera la nullité de la participation en cause.

3. Principes du Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement par internet à l'exclusion de tout autre moyen, y compris par voie postale. Le Participant reconnaît et accepte que l'application accède à ses données Facebook. Le Jeu n'est néanmoins ni géré ni parrainé par Facebook.

Pour participer au Jeu, chaque Participant devra, entre le 10 mai 2012 10h30 et le 24 mai 2012 minuit, se connecter à son compte Facebook, se rendre sur la Page <http://www.facebook.com/Orange.Caraibe> puis cliquer sur l'onglet du Jeu « Nokia Lumia puzzle code », et installer l'application.

Les « non-fans » de la Page verront un premier visuel qui leur indique que pour continuer ils doivent « aimer » la Page. Pour accéder à l'application il leur faudra au préalable cliquer sur « J'aime » en haut de la Page à côté du nom de la page.

Ensuite, il suffira au Participant de suivre les instructions de participation et de cliquer sur le bouton « Je joue ».

Le Participant devra alors reconstituer un puzzle sous forme de QR code. Lorsque le Participant cliquera sur une case du puzzle, le compteur se déclenchera automatiquement. Ainsi, le participant devra reconstituer le plus rapidement possible le puzzle QR code en prenant exemple sur le modèle présenté en miniature à côté.

Lorsque le puzzle sera correctement reconstitué, le Participant pourra scanner le QR code avec son Smartphone.

Si le Participant scanne le QR Code à l'instant précis (date, heure, minute, seconde) correspondant à l'un des 3 moments (ci-après les « **Instants gagnants** ») préalablement définis et déposés en l'étude SCP MATHURIN - HATTY, Huissiers de justice, il sera déclaré gagnant.

Dans le cas où plusieurs personnes valideraient leur participation au cours du même Instant Gagnant, la Société Organisatrice déterminera le Gagnant par antériorité (dixième de seconde).

Si le Participant joue au Jeu lors d'un Instant Gagnant, il gagne la dotation affectée à cet Instant Gagnant.

Si aucun Participant ne joue lors de cet Instant Gagnant, le premier participant ayant réussi à reconstituer un puzzle après l'Instant Gagnant n'ayant pas été remporté, gagne la dotation affectée à cet Instant Gagnant.

Chaque Participant qui a perdu a la possibilité d'inviter une multitude de personnes à participer au Jeu en cliquant sur « Je parraine ». Toutefois, au cours du Jeu un parrain ne peut parrainer qu'un seul filleul : la première personne qui répond à l'invitation deviendra le seul et unique filleul du parrain.

Le filleul devra alors reconstituer un puzzle sous forme de QR code, et s'il scanne le QR Code correctement reconstitué lors d'un Instant Gagnant, il gagne la dotation affectée à cet Instant Gagnant, et son parrain remportera la même dotation que lui. Un filleul ne peut avoir qu'un seul et unique parrain pendant toute la durée du Jeu (la première personne qui l'a invité au Jeu via la fonctionnalité de l'application).

Chaque Participant (filleul compris) devra avoir indiqué à l'Organisateur ses coordonnées exactes pour que sa participation soit prise en compte. A cette fin, il s'engage à compléter de bonne foi le formulaire en ligne « J'indique mes coordonnées », et à le valider.

Une seule participation par personne (même nom, même adresse email) et par jour sera acceptée pendant toute la durée du Jeu, étant précisé qu'un seul gain par Participant (y compris pour les filleuls) pourra être attribué pendant toute la durée du Jeu.

4. Désignation des Gagnants

Six gagnants sont désignés via l'application du Jeu par la méthode des Instants Gagnants décrite à l'article 3. La Société Organisatrice informera chaque gagnant par e-mail selon les indications fournies par le Participant lors de l'étape 3.

5. Lots

5.1 Dotations

Seront mis en Jeu :

6 (six) téléphones portables Smartphones Nokia Lumia 800, de couleur blanche ou noire, d'une valeur unitaire de 479€ TTC à gagner pour les 3 Instants Gagnants, soit 2 (deux) téléphones par Instants Gagnants, un pour le filleul et un pour le parrain.

Si deux gagnants à l'Instant Gagnant ne sont pas parrainés, les deux téléphones destinés aux parrains seront remis en jeu via un nouvel Instant Gagnant.

La valeur indiquée pour les lots détaillés ci-dessus correspond au prix public toutes taxes comprises couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du présent règlement. Elle n'est donnée qu'à titre indicatif et est susceptible de variation. Les lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exclusion de toute autre chose. Aucun des lots attribués ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part de l'un quelconque des Gagnants. Les lots attribués sont incessibles et ne pourront faire l'objet de la part de la Société Organisatrice d'un remboursement en espèce ni d'aucun échange ni d'aucune remise de leur contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire. Toutefois, en cas de force majeure telle que définie par la loi et la jurisprudence, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer l'un quelconque des lots annoncés par une dotation de valeur équivalente.

5.2 Remise de lots

Pour les participants de la Guadeloupe :

Les gagnants devront se rendre à l'agence ARAPAHU, située à l'Immeuble FUTURA – 2^{ème} étage, Voie verte Jarry – 97122 Baie-Mahault (au dessus de Selectour Navitour), munie d'une pièce d'identité.

Pour les participants de la Martinique et de la Guyane :

Chaque lot sera expédié à son Gagnant par lettre simple à l'adresse postale que celui-ci aura indiqué à la Société Organisatrice conformément aux stipulations de l'article 4 ci-dessus, dans un délai maximal de 90 jours calendaires à compter de l'Instant Gagnant l'ayant désigné Gagnant.

Tout lot non délivré et retourné en cas d'adresse incomplète ou inexacte telle que renseignée par un Gagnant sera perdu pour celui-ci et demeurera acquis à la Société Organisatrice, sans que la responsabilité de celle-ci ne puisse être recherchée à cet égard. De même, tout lot non réclamé à La Poste sera perdu pour le Gagnant concerné et demeurera acquis à la Société Organisatrice. De manière générale, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de toute avarie, vol et perte intervenus à l'occasion de l'expédition et de la livraison d'un lot. Par ailleurs, la Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident ou d'accident qui pourrait survenir à l'occasion de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné.

6. Limitation de responsabilité

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des

détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet
- du bon fonctionnement et de l'utilisation du site Facebook.com
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée- des problèmes d'acheminement
- du fonctionnement de tout logiciel
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant
- du dysfonctionnement des lots distribués dans le cadre du Jeu, et des éventuels dommages directs et/ou indirects qu'ils pourraient causer.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait de la participation au Jeu. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne à la Page et la participation des Participants au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des Gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant participer au Jeu sous son propre et unique nom et adresse e-mail. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

7. Modification du Règlement

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie des conditions d'accès et/ou des modalités de mise en œuvre du Jeu, si les circonstances les y obligent sans avoir à justifier de cette décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

Toute modification du Règlement fera l'objet d'une annonce sur la Page et donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de l'étude d'huissiers de justice citée à l'article 12 ci-dessous, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout Participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

8. Données nominatives

Les Participants sont informés que les données nominatives obligatoires communiquées par les Participants dans le cadre du présent Jeu sont strictement nécessaires à la prise en compte de leur participation au Jeu et sont intégralement supprimées à l'issue du Jeu. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu.

Les données nominatives recueillies dans le cadre du présent Jeu sont traitées conformément à la loi n° 78-17 modifiée du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (dite « Loi informatique et Libertés »). Elles sont recueillies par la Société Organisatrice et non par Facebook lequel n'organise ni ne parraine le Jeu.

Tous les Participants au Jeu, ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs, disposent en application de l'article 34 de cette loi, pendant la durée du Jeu, d'un droit d'accès, de modification, de rectification ou de suppression des données les concernant, en justifiant de leur identité, sur simple demande écrite adressée à : « Jeu Nokia Lumia puzzle code » Orange Caraïbe – Service Marketing – BP 2336 – 97196 Jarry Cedex. L'exercice par un Participant de son droit de suppression des données le concernant entraînera l'annulation de sa participation au Jeu.

Chaque Participant peut décider d'inviter certains de ses proches à s'inscrire au Jeu. Dans ce cas, le Participant peut, en sa qualité de détenteur et de responsable du traitement des adresses e-mail de ses proches, fournir à la Société Organisatrice l'adresse e-mail de ces derniers directement ou via leur compte Facebook afin que la Société Organisatrice leur envoie pour le compte du Participant son message d'invitation à participer au Jeu.

Le Participant reconnaît et accepte supporter seul la responsabilité de la communication à la Société Organisatrice de l'adresse e-mail de ses proches aux fins de l'envoi d'une telle invitation. Il s'engage, à cette fin, à avoir obtenu le consentement explicite et informé des titulaires des adresses e-mail qu'il fournit à la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice n'agit que sur la volonté et au nom du Participant en qualité de prestataire technique d'envoi des messages du Participant. En conséquence, le Participant dégage la Société Organisatrice de toute responsabilité du fait des adresses e-mails de proches qu'il lui fournit et du fait de l'envoi d'un message d'invitation à ses proches.

Du seul fait de l'acceptation de son gain et sauf opposition expresse de sa part, chaque Gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses nom, prénom(s) ainsi que, le cas échéant, l'indication de sa ville et de son département de résidence sur la Page sans que cette utilisation confère au Gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que le lot gagné. Dans le cas où le Gagnant ne le souhaitait pas, il devra le mentionner par courrier à l'adresse précitée.

9. Convention de preuve

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

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

10. Remboursement des frais de participation

Pour obtenir le remboursement des frais de participation au Jeu, il suffit d'en faire la demande écrite avant le 04 juin 2012 à minuit (cachet de la poste faisant foi) ou, au plus tard, dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture

concernée du fournisseur d'accès internet si le Participant venait à la recevoir après la date limite susvisée, à l'adresse du Jeu suivante : « Jeu Nokia Lumia puzzle code » Orange Caraïbe – Service Marketing – BP 2336 – 97196 Jarry Cedex, en précisant lisiblement les informations suivantes : nom, prénom, adresse postale complète, date et heure de connexions, et en joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Participant est abonné faisant apparaître les dates et horaires de connexions clairement soulignés, ainsi qu'un RIB (relevé d'identité bancaire) ou un RIP (relevé d'identité postale). Le nom du Participant demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture du fournisseur d'accès et/ou sur le RIB/RIP. Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle visée ci-dessus ou envoyée après la date limite susvisée (cachet de la poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Remboursement des frais de connexion :

Le coût des connexions Internet à la Page pour prendre connaissance du Règlement, pour créer un compte Facebook s'il n'existait pas préalablement à la date de début du Jeu et connexions et pour participer au Jeu seront remboursés à tout Participant en faisant la demande selon les modalités définies au présent article et sur la base des factures détaillées de leur fournisseur d'accès à internet qui devront être jointes à leur demande. Il est entendu à cet égard que la Société Organisatrice ne s'engage à rembourser que les Participants ayant accédé à la Page à partir d'une connexion internet fixe et respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que rappelées aux articles 2 et 3 ci-dessus. Si le Participant accède au Jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, et uniquement dans ce cas, il pourra obtenir le remboursement de ses communications sur simple demande écrite à l'adresse du Jeu, sur la base des documents attestant de son temps de connexion pour accéder au Jeu et du tarif pratiqué par son fournisseur d'accès internet. Dans la mesure toutefois où pour certaines offres de services, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux Participants, il est expressément convenu que tout accès à la Page s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tel que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement. Dans ce cas en effet, l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté par le Participant pour son usage de l'Internet en général et le fait pour le Participant de se connecter à la Page et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Par ailleurs, la Société Organisatrice s'engage à rembourser les coûts de connexions Internet mobile nécessaires pour scanner le QR Code avec son mobile pour les besoins du Jeu, dès lors et uniquement si le Participant a respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que rappelées aux articles 2 et 3 ci-dessus, et qu'il en aura fait la demande selon les modalités définies au présent article sur la base des factures détaillées de son opérateur de téléphonie mobile qui devront être jointes à leur demande. Le Participant sera alors remboursé de son temps de connexion nécessaire pour scanner le QR Code avec son mobile pour les besoins du Jeu sur simple demande écrite envoyée à l'adresse du Jeu, sur la base des documents attestant de son temps de connexion pour scanner son QR Code avec son mobile pour les besoins du Jeu et du tarif pratiqué par son opérateur mobile. Dans la mesure toutefois où pour certaines offres de services, certains opérateurs de téléphonie mobile offrent une connexion à l'internet mobile gratuite ou forfaitaire aux Participants, il est expressément convenu que toute connexion s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire ne pourra donner lieu à aucun remboursement. Dans ce cas en effet, l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté par le Participant pour son usage de l'Internet mobile en général et le fait pour le Participant de se connecter pour scanner son QR Code pour les besoins du Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire. Les coûts de connexions Internet mobile pour télécharger l'application flashcode permettant de scanner les QR Codes avec son mobile pour les besoins du Jeu seront également remboursés au Participant sous réserve de respecter les conditions et modalités précitées, et dès lors que cette application aura été téléchargée pour les besoins du Jeu.

Pour installer l'application flashcode pour les besoins du Jeu, téléchargez l'application en saisissant l'adresse tc3.fr dans le navigateur internet de votre mobile.

Les frais de connexion seront remboursés sur simple demande écrite dans les quatre vingt dix (90) jours calendaires suivant réception de demande de remboursement après vérification du bien fondé de cette demande.

De même, le matériel informatique ou électronique utilisé pour participer au Jeu n'est pas remboursé, les Participants reconnaissant et déclarant à cet égard en avoir la disposition pour leur usage personnel.

Remboursement des frais postaux :

Les frais d'affranchissement liés à la demande de remboursement des frais de participation seront remboursés, sur simple demande écrite à cet effet par timbre poste au tarif lent en vigueur en France métropolitaine (base 20 g).

11. Loi applicable et juridiction compétente

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer au Jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties, les règles de compétence légales s'appliqueront.

12. Dépôt et consultation du Règlement

Le présent règlement est déposé auprès de la SCP MATHURIN – HATTY, Huissier de justice associés au 28 rue Frébault à Pointe- A- Pitre (97190. Le présent règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé gratuitement en ligne à partir de la Page.

Une copie du présent règlement sera également adressée gratuitement par courrier postal à toute personne, sur simple demande écrite de sa part mentionnant ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale), adressée jusqu'au 18 mai 2012 minuit (cachet de la poste faisant foi), à : « Jeu Nokia Lumia puzzle code » Orange Caraïbe – Service Marketing – BP 2336 – 97196 Jarry. Une seule demande de copie de règlement sera remboursée par foyer (même nom, même adresse postale).

13. Propriété intellectuelle

Toutes les marques ou noms de produits cités au présent règlement ainsi que sur tout autre support du Jeu demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.