



REGLEMENT DU JEU-CONCOURS « Grand jeu-concours - Journal d'un vampire en pyjama »

DU 26/01/2016 AU 12/02/2016

La société Albin Michel organise un jeu-concours gratuit appelé « Grand jeu-concours – Journal d'un vampire en pyjama ».

Ce jeu se déroulera sur le site Vampire en pyjama éditée par la société Albin Michel : www.vampireenpyjama.fr/jeu-concours/.

ARTICLE 1 : PRESENTATION DE LA SOCIETE ORGANISATRICE

La société Albin Michel (RCS Paris B 325 020 998) dont le siège social est sis au 22 rue Huyghens, 75014 Paris

Ci-après la « Société Organisatrice »,

Organise un jeu-concours appelé « Grand jeu-concours – Journal d'un vampire en pyjama » sans obligation d'achat selon les modalités décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 2 : PARTICIPANTS

Ce jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne physique majeure et/ou mineure et disposant le cas échéant d'une connexion à Internet, résidant en France métropolitaine (Corse comprise) à l'exception des membres de la société organisatrice, des membres des sociétés ayant participé à la mise en place du jeu-concours ou à sa promotion, des membres des sociétés affiliées, de leurs fournisseurs, ainsi que les membres de la famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs) des personnes précitées.

La participation au jeu-concours est limitée à une personne (même nom, même adresse postale) pour la période du jeu-concours.

Il est précisé qu'une personne est identifiée par son nom, prénom, adresse, numéro(s) de téléphone et adresse de courrier électronique indiqués par elle-même. En cas de contestation, seuls les listings de la Société Organisatrice font foi.

Pour participer, les mineurs devront impérativement être munis d'une autorisation écrite de leurs parents/tuteurs légaux communicable à la demande de la Société Organisatrice et, en tout état de cause, préalablement à l'attribution des dotations. La Société Organisatrice se réserve le droit de disqualifier tout participant en l'absence de celle-ci.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent article. D'autres restrictions à la participation au jeu peuvent être ajoutées, notamment en fonction de la nature des lots. Le cas échéant, elles sont précisées dans l'additif correspondant à la session de jeu-concours concernée.

ARTICLE 3 : DUREE - INSCRIPTION ET MODALITES DE PARTICIPATION

Le jeu-concours se déroulera à partir du **mardi 26 janvier 2016** jusqu'au **vendredi 12 février 2016**. Il s'agira d'un jeu-concours accessible sur la page <http://www.vampireenpyjama.fr/jeu-concours>.

Pour participer au jeu-concours, le participant devra :

1. Remplir le formulaire d'inscription qui prévoit des champs obligatoires (nom, prénom, adresse email), ainsi que deux cases opt-in non pré-cochées pour recevoir les informations relatives à l'actualité de Mathias Malzieu et à l'actualité des éditions Albin Michel ;
2. Valider ses informations et accepter les termes du présent règlement ;
3. Cliquer sur « Participer » pour s'inscrire au tirage au sort ;
4. *Optionnel* - Partager le jeu sur le réseau social de son choix (Twitter ou Facebook) et taguer/mentionner un ami grâce à la fonctionnalité permettant de citer le compte d'un autre utilisateur (@nom). Il est également possible de partager le jeu avec un ami par mail. En cas de tirage au sort, l'ami cité remportera le même cadeau que le participant (un album, un livre ou la possibilité d'accompagner le participant à la rencontre avec Mathias Malzieu). Un participant peut donc gagner jusqu'à deux lots. Si plus d'un seul ami est cité par le participant lors du partage, ce dernier aura toute discrétion de choisir l'ami avec qui il souhaite partager son cadeau en cas de gain.

ARTICLE 4 : DETERMINATION DU GAGNANT ET DOTATIONS

Quarante-deux gagnants seront désignés par tirage au sort. Etant rappelé qu'un même participant ne pourra gagner qu'une seule fois.

Les dotations sont les suivantes :

- 2 gagnants remporteront une rencontre avec Mathias Malzieu pour deux personnes : le gagnant et un ami (la personne citée lors du partage du jeu par le gagnant ou une personne accompagnante de son choix).
- 40 livres *Journal d'un vampire en pyjama* de Mathias Malzieu dédiés (EAN : 9782226321824)

Valeur unitaire du livre: 18 €

20 participants seront tirés au sort pour gagner un livre. Ils en gagnent deux s'ils ont tagué/mentionné un ami lors du partage.

- 40 albums *Vampire en pyjama* du groupe Dionysos dédiés par Mathias Malzieu

Valeur unitaire : 15,99 €

20 participants seront tirés au sort pour gagner un album. Ils en gagnent deux s'ils ont tagué/mentionné un ami lors du partage.

Le montant total de l'ensemble des dotations s'élève à 1359,60 €.

Strictement limité à sa désignation, les lots ne comprennent pas les frais et prestations supplémentaires éventuellement liés à leur jouissance ou à leur utilisation, qui sont à la charge du gagnant. Il ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni aucune contrepartie financière, échange, remplacement ou remboursement pour quelque raison que ce soit.

En ce qui concerne la rencontre avec Mathias Malzieu (lot n°1), les frais de déplacement et de logement sont à la charge du gagnant et de la personne accompagnante.

L'empêchement du gagnant de bénéficier, en tout ou partie, du lot attribué et déterminé dans les conditions qui lui auront été explicitées, de son fait, pour quelque raison que ce soit, lui en fait perdre le bénéfice sans aucune possibilité de remboursement ou de contrepartie d'aucune sorte.

La Société Organisatrice se réserve le droit, notamment en cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent et notamment en cas de défaillance de son partenaire éventuel responsable de la fourniture des lots ou de problèmes liés à ses fournisseurs, de modifier et/ou remplacer les lots par des lots d'une valeur équivalente, sans que les gagnants ne puissent prétendre à aucune indemnité de ce fait.

ARTICLE 5 : INFORMATION DU GAGNANT ET DELIVRANCE DU LOT

5.1 Information des gagnants : Les gagnants seront avertis par la Société Organisatrice par email à l'adresse renseignée lors de l'inscription au jeu-concours. Si un gagnant n'était pas joignable, ne répondait pas à l'email susmentionné dans un délai de 10 jours à compter de l'envoi de l'email, la Société Organisatrice aura toute discrétion pour désigner un autre gagnant et lui attribuer le prix ou pour déclarer le prix non attribué.

5.2 Délivrance des lots : Les gagnants recevront avec l'email susmentionné un document destiné à confirmer leur adresse postale exacte dans les dix jours suivants l'expédition de l'email.

Si l'adresse indiquée devait se révéler inexacte empêchant ainsi la bonne livraison du lot ou si le lot adressé en recommandé n'était pas retiré par son destinataire, le gagnant sera considéré comme déchu du droit à son lot.

Les lots seront distribués au plus tard deux mois après la date de clôture du jeu-concours.

ARTICLE 6 : EXCLUSIONS DE RESPONSABILITE

6.1 La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de dysfonctionnement des réseaux de télécommunications ne permettant pas d'aboutir à l'identification d'un ou plusieurs participants, notamment en cas de panne affectant le système de retransmission des données enregistrées sur Internet, ou encore en cas de malveillances externes empêchant le bon déroulement du jeu-concours. Dans l'éventualité d'un tel dysfonctionnement, les participants et/ou les gagnants ne pourront prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

6.2 La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, tout participant qui, par son comportement, nuit au bon déroulement du jeu.

6.3 La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être encourue si une personne :

- subissait une panne technique quelconque (état de la ligne, panne EDF, incident serveur, déconnexion accidentelle),
- fournissait des coordonnées inexactes ou incomplètes ne permettant pas de l'informer de son gain ou de lui faire parvenir le lot éventuellement attribué.

La participation au jeu par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies utilisées par l'Internet et les technologies qui y sont liées, 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, 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 :

- du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le site ;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- 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 perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement,
- de 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.

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, d'une suspension ou de la fin du jeu-concours, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site Internet. 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 au site et la participation au jeu-concours de toute personne se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice peut se prévaloir, notamment aux fins de preuve, de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tel que des rapports de suivi ou autres états) établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information, en rapport avec l'utilisation de son site Internet.

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 recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document établi, reçu ou conservé par écrit.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le jeu-concours est partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé. Aucune indemnisation ne pourra être réclamée à ce titre.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable en cas d'interruption du service provoqué par un incident de réseau Internet ou par un incident technique indépendant de sa volonté.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable si, par suite d'incidents dans l'acheminement du courrier électronique, des participations ne lui sont pas parvenues.

6.4 La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée en cas d'incident dans l'acheminement et le transport des lots (retard, perte, vol, dommage) ou en cas de non réception des lots par leurs destinataires du fait de circonstances indépendantes de sa volonté. Le cas échéant, il appartient à un gagnant de refuser un colis visiblement abîmé ou de mentionner toute réserve utile sur le bon de livraison qui doit lui être remis par le transporteur et d'effectuer seul toute démarche utile auprès du transporteur ou de la Poste lorsque le lot lui a été remis par celle-ci.

ARTICLE 7 : ACCEPTATION DU REGLEMENT ET DEPOT

Le fait de participer à ce jeu-concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement et de la liste des gagnants, ainsi que l'obligation de s'y conformer. Aucune réclamation d'aucune sorte ne peut intervenir concernant tout ou partie du jeu-concours au-delà d'un délai de un mois, à compter de la clôture du jeu-concours. Toute difficulté d'application ou d'interprétation du règlement ou toute lacune de celui-ci à l'occasion du déroulement du présent jeu-concours sera tranchée par la Société Organisatrice.

Le présent règlement est déposé via reglement.com auprès de l'étude de Maître Muriel HUE, Huissier de justice, 5 Avenue Gabriel Péri - BP 42 - 93401 Saint-Ouen Cedex.

Le règlement sera consultable gratuitement pendant toute la durée du jeu à l'adresse suivante : <http://www.reglement.com>. La participation au jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement en toutes ses dispositions, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est déposé via reglement.com auprès de l'étude de Maître Muriel HUE, Huissier de justice, 5 Avenue Gabriel Péri - BP 42 - 93401 Saint-Ouen Cedex, dépositaires du règlement avant sa publication.

Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du concours à l'adresse de l'association organisatrice indiquée en article 1.

Le règlement est disponible à la consultation sur le site :
<http://www.vampireenpyjama.fr/jeu-concours/>.

Les frais d'affranchissement liés à la demande de règlement seront remboursés, dans la limite du tarif national lent moins de 20 grammes, sur demande expresse formulée dans le même courrier. Une seule demande de copie de règlement sera remboursée par foyer (même nom, même adresse postale).

ARTICLE 8 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE CONNEXION

Les frais de participation au jeu seront remboursés, sur simple demande écrite à la Société Organisatrice organisant le jeu, à l'adresse indiquée à l'article 9. La demande doit être formulée dans les 30 jours suivant la fin de la période de jeu en cause (le cachet postal faisant foi).

Sur des critères objectifs, il a été déterminé qu'une connexion de trois (3) minutes est suffisante pour y participer par Internet. Les frais de participation seront en conséquence remboursés forfaitairement sur cette base, au tarif d'une communication locale, ce tarif étant défini par France Télécom.

Toutefois, étant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est néanmoins expressément précisé que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

L'auteur de la demande devra préciser l'intitulé du Jeu, son nom et ses coordonnées postales. Il devra joindre à sa demande les informations concernant la date et l'heure de sa connexion à Internet, une copie du contrat d'abonnement et de la facture détaillée de l'opérateur, au même nom que le RIB/RIP, par lequel le message a été envoyé.

Il devra également joindre un relevé d'identité bancaire (RIB) ou postal (RIP) pour permettre à la Société Organisatrice de procéder au remboursement desdits frais et s'il est mineur, la déclaration sur l'honneur de ses parents l'autorisant à participer au jeu.

Si l'un des éléments ou informations devait manquer, les frais de participation ne seraient pas remboursés.

Les frais de poste engagés pour une telle demande seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande jointe à la demande de remboursement des frais de participation.

Une seule demande de remboursement de participation sera prise en compte par foyer (même nom, même adresse postale).

ARTICLE 9 : LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE

En application des dispositions de l'article 27 de la loi Informatique et Liberté n° 78-17 du 6 janvier 1978, dans l'hypothèse où un fichier informatique contenant des informations relatives aux participants serait constitué, chaque participant a un droit d'accès, de modification et de retrait des informations le concernant.

Pour toute démarche, écrire à :

Les éditions Albin Michel
Service promotion web
« Jeu-concours Vampire en Pyjama »
22 rue Huyghens
75014 Paris

Les frais d'affranchissement liés à cette demande seront remboursés, dans la limite du tarif national lent moins de 20 grammes, sur simple demande écrite à l'adresse ci-dessus.

ARTICLE 10 : INTERPRETATION ET COMPETENCES

À défaut d'accord amiable, tout différend ou difficulté né(e) de l'interprétation ou de l'exécution des présentes sera tranché(e) devant les Tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.