

REGLEMENT DE JEUX de l'Espace Jeux

Ce règlement a fait l'objet d'un avenant 1 déposé le 24 février 2015 et d'un avenant 2 déposé le 27 mai 2015.

Art. 1 : ORGANISATION

La société SYSTEME U CENTRALE NATIONALE, Société Anonyme à capital variable, immatriculée au RCS de CRETEIL sous le numéro B 304 602 956, dont le siège social est situé 20 rue d'Arcueil (Parc tertiaire Silic) CS 10043 – 94533 RUNGIS cedex (ci-après « la Société Organisatrice »), propose sur le site Internet www.magasins-u.com, un espace de jeu (ci-après « Espace Jeux ») regroupant plusieurs jeux gratuits sans obligation d'achat (ci-après « le(s) Jeu(x) ») accessible à partir du 09 décembre 2014.

Art. 2 : ACCES

Ces Jeux sont gratuits et sans obligation d'achat. Ils sont ouverts à toute personne physique majeure, quelle que soit sa nationalité, dont le domicile est situé en France métropolitaine (Corse incluse ; hors DOM-TOM) et disposant donc d'une adresse postale en France métropolitaine (Corse incluse ; hors DOM-TOM).

Il est à noter que le Jeu « la Juste Somme » est réservé exclusivement aux personnes (répondant aux conditions citées ci-dessus) porteuses d'une carte de fidélité U.

Ne peuvent pas participer les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus, ainsi que les mandataires sociaux et membres du personnel (dirigeants, salariés, administrateurs et collaborateurs permanents et occasionnels salariés ou non) de la Société Organisatrice, de toute société qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle, et de manière générale toute personne impliquée directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation de l'opération. Sont également exclus de toute participation tous les membres des familles (conjoint(e)s, concubin(e)s ascendants, descendants directs) de toutes les personnes précédemment citées.

Une inscription par personne (même nom, même adresse postale, même adresse e-mail) est autorisée pendant toute la durée d'accès à l'Espace Jeux.

Toute tentative d'inscriptions multiples d'une personne physique ou de personnes d'un même foyer avec des adresses e-mail différentes entraînera l'exclusion définitive de tous les Participants identifiés et l'annulation immédiate de tout gain potentiellement obtenu sur l'Espace Jeux. De fait, l'inscription est strictement nominative et le Participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes ou pour le compte d'autres Participants.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier des conditions précitées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue de l'Espace Jeux et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du (des) lot(s).

Il est nécessaire de disposer d'un accès à Internet et d'une adresse électronique valide pour s'inscrire à « Mon espace U ». Les Participants accèdent à l'Espace Jeux en se connectant à « Mon espace U » depuis le site Magasins U, accessible à l'adresse URL suivante : <http://www.magasins-u.com>. Les Participants accèdent également à l'Espace Jeux en se connectant à « Mon espace U » depuis les sites Internet locaux, sous la racine URL suivante : www.enseigneu-ville.com (ex : www.superulodeve.com).

L'Espace Jeux pourra également être annoncé via d'autres sites, sur les réseaux sociaux ou sur d'autres supports publicitaires tels que notamment le magazine « Carte U Magazine », par annonce sur Radio U, via des bandeaux publicitaires sur des sites partenaires ainsi que sur des affichettes en magasins, ou des tracts.

Art. 3 : MODALITES D'INSCRIPTION

Pour participer aux Jeux de l'Espace Jeux, chaque Participant doit s'inscrire préalablement et devenir membre de « Mon espace U », pour accéder à l'Espace Jeux.

Pour s'inscrire, il suffit de se rendre aux l'adresses URL suivantes :

Pour le site Magasins-u.com :
<http://www.magasins-u.com>

Pour les sites locaux :
www.enseigneu-ville.com (ex : www.superu-lodeve.com)

Une fois sur le site (adresses URL ci-dessus), chaque Participant doit cliquer sur le lien « Inscrivez-vous » situé dans « Mon espace U » et remplir le formulaire d'inscription qui s'affiche, comprenant l'ensemble des champs obligatoires suivants : en possession ou non de la carte U, numéro de Carte U, date de naissance associée à la Carte U, civilité, nom, prénom, date de naissance, magasin U, adresse e-mail, mot de passe. Le Participant doit, pour finir, valider le formulaire d'inscription afin que son inscription soit prise en compte.

L'ensemble des informations communiquées dans les champs identifiés comme obligatoires ainsi que les champs : adresse, code postal, ville, pays dans Mon espace U>Mon profil doivent être valides pour l'envoi du (des) lot(s) en cas de gain.

Tout formulaire rempli de manière incomplète ou incompréhensible ne pourra être pris en considération.

L'inscription à l'Espace Jeux se fait exclusivement par Internet. Toute inscription par un autre moyen (numéro de téléphone, numéro de télécopie, courrier postal ou courrier électronique, etc.) ne pourra être prise en compte.

Dans le cas où le Participant dispose déjà d'un compte à « Mon espace U » sur le site magasins U, il lui suffit de se connecter en cliquant sur le lien « Connectez-vous » situé dans « Mon espace U » et s'identifier à l'aide de son adresse e-mail et de son mot de passe (ci-après dénommés « identifiants »).

Le Participant est seul responsable de l'utilisation qu'il fait de ses identifiants et s'engage à ne pas les communiquer. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas d'utilisation frauduleuse de ses identifiants.

Art. 4 : PRINCIPE DES JEUX ET MODALITES DE PARTICIPATION

La participation au(x) Jeu(x) implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement (ci-après « le Règlement ») dans son intégralité, des règles déontologiques en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonne conduite, etc.) ainsi que les lois et règlements applicables aux jeux en France. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le Règlement entraînera la nullité de la participation.

Pour participer aux Jeux de l'Espace Jeux, le Participant doit s'être connecté à « Mon espace U ». Pour chacun des Jeux les modalités de participation sont expliquées ci-après.

4.1 Le Jeu Bulle mania

4.1.1 Principe du jeu

Le Participant doit permuter deux pictogrammes (ci-après dénommés « pictos »), sur la grille de pictos en cliquant dessus, pour aligner les pictos identiques et les faire ainsi disparaître. Le but est d'effectuer le plus d'alignements possible dans le temps imparti pour marquer des points.

Les pictos de même couleur qui s'alignent par trois, disparaissent de la grille.

Lorsqu'on fait disparaître 4 pictos identiques en même temps, un "symbole spécial" apparaît.

Les pictos « symbole spécial » qui se combinent avec deux pictogrammes de la même couleur, permettent d'éliminer une ligne ou une colonne de la grille.

Lorsqu'on fait disparaître 5 pictos identiques en même temps, un symbole "spécial U" apparaît.

Les pictos « spécial U » qui se combinent avec un picto d'une couleur, permettent d'éliminer de la grille tous les pictos de cette couleur.

Les pictos « spécial U » associés à un picto "symbole spécial" permettent d'éliminer 3 lignes ou 3 colonnes de la grille.

Les pictos « spécial U » qui se combinent entre eux permettent d'éliminer tous les pictos de la grille.

Le nombre de participations au jeu n'est pas limité.

4.1.2 Score

La disparition d'un picto fait gagner 3 points.

L'alignement de trois pictos fait gagner 10 points.

La disparition de 3 pictos correspond donc à 10 points + 3*3 points = 19 points.

L'alignement de quatre pictos fait gagner 30 points. La disparition de ces 4 pictos rapporte donc 30 points + 4*3 points = 42 points.

L'alignement de cinq pictos fait gagner 100 points. La disparition de ces 5 pictos rapporte donc 100 + 5*3 = 115 points.

L'alignement d'un picto « spécial U » avec le picto "symbole spécial" fait gagner 200 points + (24x3) points = 272 points.

L'alignement de deux pictos « spécial U » fait gagner 300 points + (64x3) points = 492 points.

4.1.3 Gain

Un score entre 1000 et 1999 points fait gagner 5 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score entre 2 000 et 2999 points fait gagner 10 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score 3 000 points et plus fait gagner 20 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Les jetons gagnés à ce Jeu sont exclusivement destinés à être utilisés au jeu "Espace chance". Ces jetons ne sont donc pas remboursables ni échangeables contre aucune somme d'argent ou ni autre dotation.

4.2 Le Jeu Mémoire

4.2.1 Principe du jeu

Le Participant doit mémoriser les produits U représentés sur les cartes ainsi que leur emplacement. Une fois les cartes retournées face cachée, le Participant doit retrouver les paires de cartes identiques. Le but est de reconstituer les neuf paires de cartes, parmi l'ensemble des cartes présentées durant la partie, le plus rapidement possible et sans faire d'erreur.

Ce jeu de mémoire est composé de huit parties ayant, de la première à la dernière, un niveau de difficulté à chaque fois plus élevé : le temps d'affichage des cartes et le temps imparti pour reconstituer les paires réduisent à chaque fois un peu plus.

Le nombre de participations au Jeu n'est pas limité.

4.2.2 Score

Le score du Participant est calculé en fonction du nombre de secondes restantes après que le Participant ait retourné les neuf (9) paires de cartes, ainsi que du nombre d'erreurs commises en tentant de retrouver les paires. Son score correspond à sa participation à l'ensemble des huit parties.

4.2.3 Gain

Un score entre 500 et 999 points fait gagner 5 jetons utilisables dans l'Espace Chance.
Un score entre 1000 et 1999 points fait gagner 10 jetons utilisables dans l'Espace Chance.
Un score de 2000 points et plus fait gagner 20 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Les jetons gagnés à ce jeu sont exclusivement destinés à être utilisés dans le Jeu Espace chance. Ces jetons ne sont donc pas remboursables ni échangeables contre aucune somme d'argent ou ni autre dotation.

4.3 LOCAVILLE

4.3.1 Principe du jeu

Le Participant doit cliquer sur une carte de France pour trouver l'emplacement de la ville qui lui est proposée.

Plus le joueur se rapproche de l'emplacement réel de la ville, plus il gagne de points.

Le joueur dispose **de 45''** (quarante-cinq secondes) pour trouver un maximum d'emplacements de ville.

Le nombre de participations au jeu n'est pas limité.

4.3.2 Score

En étant placé à la position exacte de la ville, le joueur obtient le maximum de points.

Chaque kilomètre (km) de distance entre la position exacte et celle déterminée par le joueur, supprime des points au score maximum

Si la distance est trop grande le joueur ne gagne pas de point (mais il n'y a pas de score négatif).

Points attribués pour une position exacte : 200

Point retiré par km de distance : 1

(Au-delà de 200 km de distance, le score est de 0)

4.3.3 Gain

Un score entre 1000 et 1999 points fait gagner 5 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score entre 2000 et 2999 points fait gagner 10 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score de 3 000 points et plus fait gagner 20 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Les jetons gagnés à ce Jeu sont exclusivement destinés à être utilisés au jeu "Espace chance". Ces jetons ne sont donc pas remboursables ni échangeables contre aucune somme d'argent ou ni autre dotation.

4.4 PANIER U

4.4.1 Principe du jeu

Le Participant doit déplacer un panier de droite à gauche de l'écran afin de récolter les logos des marques U.

Le joueur dispose **de 30''** (trente secondes) pour récolter un maximum de marques U.

Le nombre de participations au jeu n'est pas limité.

4.4.2 Score

Chaque logo marque U récolté rapporte 25 points.

Si le joueur parvient à récolter 4 logos marque U d'affilée sans en laisser tomber, il obtient des bonus tant qu'aucun logo marque U ne tombe à côté du panier. Ainsi s'il parvient à récolter tous les logos marque U d'affilée le score est de :

1er logo : 25 points

2e logo : 25 points

3e logo : 25 points

4e logo : 50 points

5e logo : 50 points

6e logo : 50 points

7e logo : 75 points

8e logo : 75 points

9e logo : 75 points

10e logo : 100 points

11e logo : 100 points

12e logo : 100 points

13e logo : 100 points

Le score est bloqué à 100 points par logo, et repasse à 25 points dès qu'un logo est manqué.

4.4.3 Gain

Un score entre 500 et 999 points fait gagner 5 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score entre 1000 et 1999 points fait gagner 10 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Un score de 2 000 points et plus fait gagner 20 jetons utilisables dans l'Espace Chance.

Les jetons gagnés à ce Jeu sont exclusivement destinés à être utilisés au jeu "Espace chance". Ces jetons ne sont donc pas remboursables ni échangeables contre aucune somme d'argent ou ni autre dotation.

4.5 Le Jeu la Juste Somme

4.5.1 Principe du Jeu

Ce Jeu est réservé aux porteurs d'une Carte U. Chaque partie compte cinq paniers. Le Participant doit trouver le nombre de points de fidélité U cumulés en fonction des produits présents dans le panier qui lui est présenté, selon le barème d'attribution des points du Programme de fidélité Carte U accessible dans les Conditions Générales d'Utilisation du Programme de fidélité Carte U. Le barème est également disponible sous le lien suivant : <http://www.magasins-u.com/carte-u/emploi-carte-u>. Le but est de faire un sans-faute sur les cinq paniers présentés pour gagner.

Le Participant est limité à trois participations par jour. Une quatrième participation est offerte aux Participants qui invitent leurs amis à jouer, soit par e-mail, soit par le réseau social Facebook, via une fenêtre de notification qui s'affiche automatiquement à la fin de la troisième partie. Pour ce faire, il doit directement entrer l'adresse e-mail de l'ami ou cliquer sur le bouton « j'invite des amis » par Facebook, depuis la fenêtre.

Facebook n'est ni organisateur ni parrain du Jeu « la Juste Somme ». Les données personnelles recueillies, dans le cadre de ces Jeux, sont destinées à la Société Organisatrice et non à Facebook.

4.5.2 Gain

Le Participant peut remporter des points de fidélité U par tranche de :

- cent (100),

- deux cents (200),
- cinq cents (500).

Les points de fidélité U sont attribués au gagnant de manière aléatoire par un programme informatique.

Chaque Participant ayant gagné un total de mille (1 000) points de fidélité U, ne pourra plus en remporter d'autres au cours du même mois. Il devra attendre le premier jour du mois suivant pour tenter d'en gagner à nouveau.

4.6 Le Jeu Espace Chance

4.6.1 Principe du jeu

Le Participant doit disposer d'un minimum de dix jetons gagnés à l'un des Jeux Bulle Mania, Locaville ou Memory, pour pouvoir jouer au Jeu Espace Chance, étant entendu qu'une partie nécessite de détenir dix (10) jetons.

Le principe du jeu est celui des machines à sous : le Participant lance le jackpot, celui-ci fait défiler différents pictos et s'arrête aléatoirement sur trois pictos. Le but du Jeu est d'avoir une combinaison de trois pictos identiques.

Le Jeu Espace Chance est organisé en instants gagnants ouverts. Le mécanisme des instants gagnants ouverts est le suivant : l'attribution des instants gagnants ouverts est faite de façon aléatoire et à l'avance, selon le principe chronologique tenu secret et mis en place par la Société Organisatrice. Un « instant gagnant ouvert » correspond à un jour et à une heure à laquelle le Participant doit jouer pour découvrir immédiatement s'il a gagné ou non. Si aucun gagnant n'est enregistré à l'instant dit "gagnant", alors le lot sera attribué à la première participation suivant le jour et l'heure d'ouverture de l'instant gagnant.

Le nombre de participations au Jeu n'est pas limité.

4.6.2 Gain

A chaque combinaison est rattaché un gain différent. En fonction de la combinaison, le Participant peut ainsi gagner soit des jetons, soit un bon d'achat d'une valeur de cinq (5) Euros ou dix (10) Euros.

Les jetons sont à gagner par tranche de :

- Cinq (5),
- Dix (10),
- Vingt (20),
- Cinquante (50),
- Cent (100).

Si le Participant gagne un bon d'achat, il ne pourra plus jouer à ce Jeu du reste de la journée jusqu'à minuit (00h00), ni ne pourra gagner d'autres bons d'achat au cours du même mois. Il devra attendre le lendemain pour rejouer au Jeu et attendre le premier jour du mois suivant pour tenter à nouveau de gagner un bon d'achat.

Les jetons gagnés sont exclusivement destinés à être utilisés pour participer de nouveau au Jeu. Ces jetons ne sont donc échangeables contre aucune somme d'argent ou aucune autre dotation.

4.7 Utilisation et durée de validité des jetons à utiliser dans l'Espace Chance

Les jetons gagnés sont enregistrés dans la Cagnotte du Participant, qui ne peut les utiliser qu'exclusivement pour participer au jeu "Espace chance". La Cagnotte est remise à zéro le dernier jour de chaque mois. Passé cette date, les jetons seront effacés dans leur intégralité. Le Participant

doit donc les utiliser avant cette date limite, s'il ne veut pas tous les perdre. Les jetons restants ne seront pas reportés sur le mois suivant.

Les jetons sont exclusivement destinés à être utilisés pour participer au Jeu Espace Chance. Ces jetons ne sont donc pas remboursables ni échangeables contre aucune somme d'argent ou ni autre dotation de quelque nature que ce soit.

4.8 Attribution de Jetons complémentaires aux Jeux « Bulle mania », « Locaville », « Panier U » et « Memory » : partage et invitation

Quand le Participant a atteint ou battu son record de points aux Jeux « Bulle mania », « Locaville », « Panier U » et « Memory », il peut le partager sur le réseau social Facebook, via une fenêtre de notification qui s'affiche automatiquement à la fin de la partie, dans laquelle est présent un bouton de partage. Il est précisé que la remise des jetons en fonction du score atteint, n'est en aucun cas subordonnée au fait de partager son score sur Facebook. Le Participant peut refuser le partage en fermant simplement la fenêtre.

Le Participant peut, à la fin de sa première partie de la journée aux Jeux « Bulle mania », « Locaville », « Panier U » et « Memory », inviter un ou plusieurs de ses amis à jouer, soit par e-mail, soit par le réseau social Facebook, via une fenêtre de notification qui s'affiche automatiquement. Pour ce faire, il peut directement depuis la fenêtre, entrer l'adresse e-mail de l'ami ou cliquer sur le bouton « j'invite des amis » par Facebook. Le nombre d'invitations par e-mail n'est pas limité. Le Participant ne peut néanmoins pas envoyer plus d'une invitation via Facebook par jour, étant entendu qu'une invitation peut inclure plusieurs amis. Il est précisé que la poursuite de la participation aux Jeux, n'est en aucun cas subordonnée au fait d'inviter des amis par e-mail ou par Facebook. Le Participant peut refuser d'inviter quiconque en fermant simplement la fenêtre.

Facebook n'est ni organisateur ni parrain des Jeux « Bulle mania », « Memory », « Locaville » et « Panier U ». Les données personnelles recueillies, dans le cadre de ces Jeux, sont destinées à la Société Organisatrice et non à Facebook.

Art. 5 : DESIGNATION ET INFORMATION DU GAGNANT

5.1 Désignation des gagnants

5.1.1 Jeu Espace Chance

La désignation des gagnants dans le Jeu Espace Chance se fait par instants gagnants ouverts qui ont été déterminés informatiquement à l'avance.

Le Participant gagne les dotations visées à l'article 6.1.1 du présent Règlement, s'il joue lors d'un instant gagnant et qu'une combinaison de trois pictos identiques s'affiche.

5.1.2 Autres Jeux

Pour les Jeux Bulle mania, Memory, Locaville, Panier U et la Juste Somme, ceux-ci font appel à l'adresse et/ou aux connaissances du Participant. Le Participant gagne des jetons ou des points de fidélité pour le Jeu la juste somme si, conformément aux règles du Jeu exposées dans les articles ci-dessus, il a réussi à atteindre le but du Jeu.

5.2 Information des gagnants

5.2.1 Jeux Bulle Mania, Memory, Locaville et Panier U

Le Participant est averti qu'il a gagné, du score qu'il a réalisé et du nombre de jetons qu'il possède, via une fenêtre qui s'affiche automatiquement à la fin de la partie gagnante. A partir de cette fenêtre, le Participant peut cliquer au choix sur l'un des trois boutons qui lui sont affichés : soit tenter sa chance à l'Espace Chance, soit rejouer ou pour quitter le Jeu.

5.2.2 Jeux Espace Chance et la Juste somme

Le Participant est averti qu'il a gagné via une fenêtre qui s'affiche automatiquement à la fin de la partie gagnante. Elle lui notifie le lot (bon d'achat ou points de fidélité U) qu'il a remporté, éventuellement le nombre de jetons qu'il possède, l'envoi d'un e-mail de confirmation de gain et la possibilité éventuelle de rejouer si sa situation le permet.

Un e-mail de confirmation de gain est également envoyé au gagnant à son adresse e-mail, indiquant les modalités de bénéfice du prix.

Aucune liste des gagnants ne sera communiquée par téléphone ou par écrit. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de non délivrance de l'e-mail de confirmation de gain par suite d'une erreur dans l'adresse e-mail indiquée par le Participant sur son formulaire d'inscription, d'une modification de ses coordonnées, ou en cas de défaillance du fournisseur d'accès, en cas de défaillance du réseau Internet ou pour tout autre cas. Par conséquent, les Participants doivent impérativement mettre à jour leurs coordonnées sur le site, au plus tard le jour du gain.

Art. 6 : DOTATIONS ET REMISE DES LOTS

6.1 Jeu Espace Chance

6.1.1 Dotations

La dotation globale est de trois cents (300) bons d'achat d'une valeur commerciale totale indicative de deux mille (2 000) €uros TTC, mis en jeu chaque mois et répartis comme suit :

- Deux cents (200) bons d'achat de cinq (5) €uros
- Cents (100) bons d'achat de dix (10) €uros

Chacun de ces bons d'achat est valable 60 jours à compter du lendemain de la date d'émission dans tous les magasins U de France Métropolitaine et sur tous les rayons et produits, même ceux en promotion, hors presse, livres, carburant et gaz. Ces bons d'achat ne sont pas des chèques bancaires. Ils sont chacun utilisables en une seule fois et ne peuvent donner lieu à aucune contrepartie monétaire, totalement ou partiellement, y compris le rendu de la monnaie. Les Magasins U ne sauront être tenus responsables de la perte ou vol du (des) bon(s) d'achat.

6.1.2 Remise des lots

Les bons d'achats seront envoyés aux gagnants à leur adresse postale dûment indiquée dans Mon Espace U, dans un délai de huit (8) semaines à compter de l'envoi de l'e-mail de confirmation de gain à leur adresse e-mail.

Les gagnants feront élection de domicile à l'adresse qu'ils auront indiquée et confirmée dans le formulaire d'inscription.

Les prix ne pouvant être distribués par suite d'une erreur ou omission dans les coordonnées du participant, d'une modification de ces coordonnées, ou pour toute autre raison, ils seront conservés par la Société Organisatrice, sans que la responsabilité de celle-ci ne puisse être engagée. Par conséquent, en cas de déménagement, les participants doivent impérativement mettre à jour leurs coordonnées sur le site, au plus tard le jour du gain.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards et/ou des pertes en cours d'acheminement du fait des services postaux ou des transporteurs, ni de destruction totale ou partielle des prix par ce type de transport ou en cas de dysfonctionnement de ces services, ou pour tout autre cas.

6.2 Jeu la Juste Somme

6.2.1 Dotations

La dotation globale est de quatre-vingt-cinq mille (85 000) points de fidélité U, mis en jeu chaque mois et répartis par tranche de :

- Cent (100) points de fidélité U
- Deux cents (200) points de fidélité U
- Cinq cents (500) points de fidélité U

6.2.2 Remise des lots

Les points de fidélité U seront crédités directement sur le compte carte U des gagnants, dans un délai de huit (8) semaines à compter de l'envoi de l'e-mail de confirmation de gain à leur adresse e-mail.

6.3 Règles communes

La dotation est nominative, elle ne pourra donc pas être attribuée à une autre personne que celle identifiée sur les parties de Jeu gagnantes.

Les dotations ne peuvent en aucun cas être échangées contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation de quelque nature que ce soit. La Société Organisatrice se réserve toutefois le droit de substituer, à tout moment, aux lots proposés, des lots d'une valeur équivalente ou de caractéristiques proches.

Les visuels des Jeux et de tous supports de présentation n'ont pas de valeur contractuelle.

En cas de renonciation expresse d'un gagnant à bénéficier de son lot, celui-ci sera conservé par la Société Organisatrice, et pourra être utilisé dans le cadre d'une opération ultérieure si la nature du lot le permet et sans que la responsabilité de celle-ci ne puisse être engagée.

La Société Organisatrice ne saurait en aucun cas être tenue pour responsable de tout incident/accident pouvant survenir lors de l'utilisation des lots.

Art. 7 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Les demandes de remboursement des frais de connexion (même nom et même adresse) ainsi que du timbre utilisé pour cette demande (remboursement sur la base du tarif lent en vigueur, à raison d'un timbre par enveloppe) devront être adressées, par écrit, à la Société Organisatrice.

Le remboursement des frais de connexion correspondant au temps de jeu d'un Participant par foyer (même nom, même adresse), sur la base d'un tarif à 0,66 €uros TTC par minute en heure pleine ou 0,12 €uros par minute en heure creuse.

Pour obtenir ce remboursement, il suffit d'en faire la demande écrite par courrier postal à l'adresse de la Société Organisatrice (SYSTEME U Centrale Nationale - Service Internet - Parc Tertiaire SILIC - 20 rue d'Arcueil, CS 10043 - 94533 Rungis Cedex) en précisant et joignant obligatoirement l'ensemble des informations et pièces suivantes :

- Le nom, le prénom, l'adresse postale et l'adresse e-mail du Participant (identiques à ceux figurant dans le formulaire d'inscription et aux pièces fournies)
- La photocopie d'un justificatif d'identité ;
- La photocopie d'un justificatif de domicile en France ;
- Une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique faisant apparaître la date, l'heure et la durée de la communication ;
- Un relevé d'identité bancaire ou postal (RIB ou RIP).

Toute demande de remboursement parvenue par courrier électronique ne sera pas prise en compte.

Les photocopies seront remboursées sur simple demande jointe à la demande de remboursement, sur la base de 0,05 € par photocopie.

Aucune demande de remboursement ne sera prise en compte si elle est formulée plus de 30 jours après la connexion (participation) à l'Espace Jeux.

Les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les Participants au(x) Jeu(x) déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

Les Participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant gratuitement ou forfaitairement les connexions téléphoniques ne sont, par nature, pas éligibles au remboursement. Les remboursements seront effectués dans la deuxième quinzaine du mois suivant le mois de réception de la demande (cachet de la poste faisant foi).

Art. 8 : CONVENTION DE PREUVE

Il est convenu qu'en cas de problème technique, seuls font foi les programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) sur supports informatiques, électroniques ou sur tout autre support de la Société Organisatrice, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information. En cas de problème technique manifeste, la Société Organisatrice se réserve le droit de suspendre le (les) Jeu(x), ainsi que l'attribution du (des) lot(s) potentiellement gagné(s) indûment.

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

Par ailleurs, il est précisé que seules les mentions prévues dans l'Espace Jeux ou dans les supports de présentation des Jeux par la Société Organisatrice font foi, et ce, notamment en cas de décalage avec la réalité du service, en cas de problème d'impression ou d'affichage ou pour tout autre cas qui pourrait survenir.

Art. 9 : PUBLICITE

La Société Organisatrice se réserve le droit de publier, sur quelque support que ce soit, aux fins de communication publicitaire ou autre, sur le réseau Internet ou non, pour le monde entier, le nom et la photo des gagnants et ce, sans que les gagnants puissent exiger une contrepartie quelconque.

Art. 10 : INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les informations fournies par le Participant lors de son inscription sont destinées à la Société Organisatrice pour gérer les participations aux Jeux de l'Espace Jeux et, si le Participant coche la case "Souhaitez-vous recevoir des offres et informations de Système U", le faire bénéficier les de ses offres commerciales.

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, mise à jour par la loi du 6 août 2004, le Participant inscrit au jeu dispose des droits d'opposition (art. 26), d'accès (art. 34 à 38), de rectification et de suppression (art. 36) des données personnelles le concernant. Ces droits peuvent être exercés en écrivant à la Société Organisatrice (SYSTEME U Centrale Nationale - Service Internet - Parc Tertiaire SILIC - 20 rue d'Arcueil, CS 10043 - 94533 Rungis Cedex).

Art 11 : CORRESPONDANCE

Aucune correspondance présentant une anomalie (incomplète, illisible, insuffisamment affranchie, expédiée en recommandé) ne sera prise en compte. Il ne sera répondu par la Société Organisatrice à aucune demande (écrite, téléphonique ou verbale) concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, concernant les modalités et mécanismes des Jeux.

Art. 12 : CAS D'EXCLUSION ET DE FRAUDE

La Société Organisatrice peut annuler tout formulaire de participation présentant des erreurs manifestes quant à l'identité du Participant ou la participation de tout joueur n'ayant pas respecté le présent Règlement, et ce, à tout moment et sans préavis.

Toute déclaration mensongère d'un Participant est interdite et entraîne son exclusion de l'Espace Jeux ainsi que la non attribution du (des) lot(s) qu'il aurait éventuellement gagné(s) sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse être engagée.

Il est rigoureusement interdit, pour les Participants, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de l'Espace Jeux et/ou des Jeux proposés, notamment afin d'en falsifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue d'une partie et/ou ses gagnants. Cela sera considéré comme une fraude.

De même, toute tentative de participations multiples d'une personne avec des adresses e-mail différentes est rigoureusement interdite, étant considérée comme une fraude.

La Société Organisatrice pourra annuler la totalité ou une partie des Jeux de l'Espace Jeux s'il apparaît que toute fraude ou tentative de fraude est intervenue sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au(x) Jeu(x) et/ou de la détermination des gagnants. Dans pareil cas, la Société Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer la (les) dotation(s) au fraudeur, de l'exclure définitivement de l'Espace Jeux et/ou de le poursuivre en justice. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Art. 13 : LIMITE DE RESPONSABILITE

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler la totalité ou une partie des présents Jeux, à les écourter, proroger, reporter ou en modifier les conditions. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation. Notamment, la Société Organisatrice décline toute responsabilité pour le cas où le site serait indisponible pendant la durée des Jeux ou pour le cas où les données communiquées par des Participants venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la ligne téléphonique ou encore de tout autre incident technique lors ou après la connexion au site de Jeux.

La Société Organisatrice n'est pas responsable des erreurs, omissions, interruptions, effacements, défauts, retards de fonctionnement ou de transmission, pannes de communication, vol, destruction, accès non autorisé ou modification des inscriptions. La participation aux Jeux 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 d'éventuels virus circulant sur le réseau.

En cas de problème de sécurité ou de défaillance technique, la Société Organisatrice se réserve le droit d'apporter des modifications à l'Espace Jeux et décline toute responsabilité en cas de perte de certaines données informatiques.

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 des Jeux, 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. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stocké(s) sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation des joueurs aux Jeux se fait sous leur entière responsabilité.

En aucun cas, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée au titre du (des) lot(s) attribué(s) au(x) gagnant(s) du (des) Jeu(x), qu'il s'agisse de la qualité du (des) lot(s) par rapport à celle annoncée ou attendue par le(s) Participant(s) au(x) jeu(x), ou des dommages éventuels de

toute nature que pourraient subir les Participants du fait du (des) lot(s), que ces dommages leur soient directement ou indirectement imputables.

Art. 14 : DEPOT ET ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation aux Jeux entraîne l'acceptation sans réserve du présent Règlement dans son intégralité et de la décision de la Société Organisatrice sur toute contestation qui pourrait survenir concernant l'interprétation et l'application du présent Règlement. Le Règlement est déposé auprès de la SCP Olivier Baillon - Francis Ponce, 6 rue du Clos René, BP 2017, 34024, Montpellier Cedex 1. Le Règlement de Jeux est disponible sur le(s) site(s) hébergeant les Jeux.

Le Règlement de Jeux peut être adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande auprès de la Société Organisatrice. Les demandes de remboursement du timbre utilisé pour la demande du Règlement complet de Jeux, dans la limite d'une demande par foyer (même nom et même adresse postale), devront être adressées, par écrit, à l'adresse de la Société Organisatrice. Le remboursement sera effectué sur la base du tarif lent en vigueur, à raison d'un timbre par enveloppe.

Art. 15 : MODIFICATION DU REGLEMENT, ANNULATION OU INTERRUPTION DU JEU

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie du présent Règlement. La Société Organisatrice se réserve le droit pour quelque raison que ce soit de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler les Jeux sans préavis, sans que sa responsabilité soit engagée de ce fait.

Toute modification du Règlement fera l'objet d'un dépôt auprès de la SCP Olivier Baillon - Francis Ponce, 6 rue du Clos René, BP 2017, 34024, Montpellier Cedex 1 et d'une rectification du Règlement consultable sur Internet, sur le(s) site(s) hébergeant les Jeux. Le Participant sera réputé l'avoir accepté, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification, du simple fait de sa participation, tout au moins, à l'un des Jeux.

Art 16 : PROPRIETE INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant l'Espace Jeux et chacun des Jeux qui y sont proposés sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques ou noms de produits déposés de leur propriétaire respectif.

Art. 17 : LOI APPLICABLE

La loi applicable au présent règlement est la loi française.

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.