

REGLEMENT DU JEU « INSTANT GAGNANT / PHYS-AC CHALLENGE » DE LA MARQUE A-DERMA®

PIERRE FABRE DERMO-COSMETIQUE, société par action simplifiée au capital de 22.987.907,85 € dont le siège social est situé au 45, place Abel-Gance 92100 Boulogne et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B 319.137.576, organise pour sa marque A-DERMA® un jeu-concours intitulé « **JEU INSTANT GAGNANT / PHYS-AC CHALLENGE** » sur le site web suivant : ungestepourlapeau.aderma.fr/phys-ac/gagner-le-rituel.html qui débutera le 26/09/2016 à 12h00mn 00s et se terminera le 14/11/2016 à 23h59mn 59s.

Toute participation au présent jeu-concours implique l'acceptation entière et sans réserve du présent Règlement en ce compris ses modalités de participation ainsi que les conditions générales d'utilisation du Site (tel que défini ci-dessous).

Nous vous invitons à les lire attentivement en vous connectant au Site. Leur non-respect entraînera l'annulation automatique de la participation du Participant et de l'attribution éventuelle de lots.

ARTICLE 1 : DEFINITIONS

Dans le cadre du présent Règlement, les expressions ci-après auront les significations suivantes :

- « **Jeu** » : désigne le présent jeu-concours en ligne intitulé « **JEU INSTANT GAGNANT / PHYS-AC CHALLENGE** » ;
- « **Participant** » ou « **vous** » désigne toute personne remplissant les conditions de l'article 2 ci-après et qui participe au Jeu ;
- « **Site** » désignera le site web accessible à l'adresse ungestepourlapeau.aderma.fr/phys-ac/gagner-le-rituel.html
- « **Société organisatrice** » ou « **nous** » désignera la société PIERRE FABRE DERMO-COSMETIQUE désignée en préambule.

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1. Le Jeu, gratuit et sans obligation d'achat, ouvert à **toute personne physique âgée de plus de 11 ans**, disposant d'un accès à Internet, d'une adresse électronique valide et résidant en France Métropolitaine (Corse comprise), à l'exception de :

- (i) l'ensemble du personnel de la Société organisatrice ainsi que les membres de leur famille ;
- (ii) l'ensemble des distributeurs de la marque A-DERMA®, de leur personnel ainsi que les membres de leur famille.
- (iii) l'ensemble des personnes ayant participé à la réalisation du Jeu ainsi que les membres de leur famille.

2.2. Toute personne mineure participant au Jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale ou à défaut de son/ses tuteur(s) légal/légaux. La Société organisatrice se réserve le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Jeu et notamment lors de l'envoi des lots.

La Société organisatrice pourra annuler la participation d'un Participant mineur dont le représentant légal ne validait pas la participation et, le cas échéant disqualifier un Participant mineur ne pouvant justifier de cette autorisation.

De plus, la Société organisatrice se réserve le droit de tirer au sort un autre gagnant dès lors qu'un Participant mineur, n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

2.3. La participation s'effectue exclusivement via le Site. Pour participer au Jeu, le Participant devra accomplir les étapes suivantes :

- (i) Se connecter au Site via un navigateur web et consulter la rubrique dédiée au Jeu.
- (ii) Une fois connecté, le Participant devra réaliser chacune des étapes suivantes :

- **Etape 1 :** Le Participant devra ensuite s'inscrire en complétant le formulaire : civilité / prénom / nom / date de naissance / adresse postale / code postal / ville / email / téléphone et cliquer sur « VALIDER ».

Concernant les Participants mineurs, ces derniers ont l'obligation de compléter un second formulaire en renseignant les informations concernant leurs parents ou le/les titulaire(s) de l'autorité parentale ou à défaut de leur/leurs tuteur(s) légal/légaux, après avoir obtenu leur consentement conformément à l'article 2.2 ci-dessus.

- **Etape 2 :** Une fois les étapes précédentes effectuées, le résultat de la loterie de l'instant gagnant du jour s'affichera immédiatement. Ainsi, le Participant saura si sa participation a ou non coïncidé avec un (1) « instant gagnant ».

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le Règlement entrainera la nullité de la participation.

2.4. La participation au Jeu est nominative et le Participant ne peut en aucun cas jouer pour le compte d'autres personnes. **Une (1) participation maximum au Jeu par jour, par personne et par foyer est autorisée** (même nom et/ou adresse électronique et/ou adresse postale). Si la personne tente de rejouer dans la même journée, le texte suivant apparaît : « Vous avez déjà participé ! Désolé, votre participation du jour a déjà été prise en compte. N'hésitez pas à revenir demain pour tenter à nouveau votre chance. À demain ! »

2.5. La dernière participation au Jeu (validée par le clic sur le bouton « VALIDER ») devra être enregistrée en tout état de cause **au plus tard le 14 novembre 2016 à 23h 59mn 59s**. La responsabilité de la Société organisatrice ne saurait être engagée en cas de non réception de la participation du Participant, notamment en cas de (i) validation après l'heure et la date limite de participation, (ii) de coupures de communication, (iii) de difficultés de connexion, (iv) de pannes de réseau internet survenant pendant le déroulement de l'opération.

2.6. La Société organisatrice se réserve le droit de contrôler notamment l'exactitude des renseignements fournis par les Participants ou l'âge des Participants. Toute participation incomplète, inexacte ou illisible sera considérée comme nulle. Il en ira de même en cas de multi-inscriptions d'un même Participant. Toute fraude au présent Jeu de quelque nature que ce soit, entraînera l'invalidation automatique du candidat, la suppression de sa participation et aucun gain ne pourra lui être attribué.

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant leurs informations visant à les identifier. La Société organisatrice se réserve le droit de requérir de tout Participant la communication d'une copie des documents attestant de ces éléments et de disqualifier tout Participant refusant de s'y soumettre ou troublant le déroulement du Jeu (notamment en cas de triche ou de fraude), sans préjudice de toutes autres possibilités.

A ce titre, la Société organisatrice se réserve le droit notamment de supprimer toute participation pour laquelle la participation lui semble suspecte. Toute utilisation d'adresses électroniques différentes pour un même Participant serait considérée comme une tentative de fraude entraînant son élimination définitive. La Société organisatrice se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier de ces conditions. Tout Participant ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclu du Jeu et ne pourra, en cas de gain, se voir attribuer son lot.

ARTICLE 3 : DESIGNATION DES GAGNANTS

3.1. Une fois que le Participant aura validé sa participation en cliquant sur le bouton : « VALIDER », il saura immédiatement si sa connexion a coïncidé ou non avec l'un des cent (100) « instants gagnants » ouverts (prédéterminés aléatoirement par informatique selon un planning déposé auprès de Maître Clavel, Huissier de Justice, dont les coordonnées figurent à l'article 9 ci-après).

Ainsi, deux (2) hypothèses peuvent se présenter :

(i) Si le Participant a gagné, ce dernier verra apparaître le message suivant dans une nouvelle fenêtre : « Félicitations ! Vous venez de remporter la Box Phys-AC. Surveillez votre boîte aux lettres ».

(ii) Si le Participant a perdu, ce dernier verra apparaître le message suivant directement sur la page : « Vous avez perdu ! Désolé, vous n'avez pas remporté votre Box Phys-AC aujourd'hui. Revenez dès demain pour tenter de le gagner ! A demain ! ».

3.2. Deux (2) « instants gagnants » par jour sont établis, pour un total de cent (100) « instants gagnants » pendant toute la durée du Jeu. **Cent (100) gagnants seront donc désignés.**

Si plusieurs participants se sont inscrits lors d'un même « instant gagnant », le gagnant sera désigné aléatoirement par la Société organisatrice ou toute personne habilitée.

Si aucun Participant ne s'inscrit au moment d'un « instant gagnant », le gagnant sera le premier participant suivant immédiatement « l'instant gagnant » écoulé.

La Société organisatrice garantit aux Participants son entière impartialité concernant le déroulement du Jeu et la préservation d'une stricte égalité entre les Participants.

ARTICLE 4- LOTS MIS EN JEU

4.1. Le lot, **au nombre de cent (100) au total, soit un (1) lot par gagnant**, offert par la Société organisatrice dans le cadre du Jeu est composé de la manière suivante :

- une (1) Box Phys-AC d'une valeur de vingt-cinq Euros (25 €), composée de :
 - * un (1) Gel Moussant Purifiant Phys-AC (400 ml) ;
 - * un (1) Soin Global Phys-AC (40 ml).

4.2. Chaque lot est nominatif et ne peut être attribué à une autre personne que le gagnant.

Il est entendu que la Société organisatrice se réserve le droit, en cas de problèmes liés notamment à ses fournisseurs, de substituer à tout moment au lot proposé, un autre lot d'une valeur équivalente, et ce, sans que le gagnant ne puisse prétendre à aucune indemnité du fait de cette substitution.

4.3. La Société organisatrice se réserve le droit de procéder à la vérification de l'âge et de l'identité de tout gagnant avant remise de son lot.

4.4. Les gagnants recevront leur lot par voie postale à l'adresse indiquée dans un délai de soixante (60) jours après avoir remporté le lot (date de l'instant gagnant). Si l'adresse électronique et/ou l'adresse postale (adresse de livraison du lot) indiquée(s) lors de l'inscription est/sont erronée(s), le lot est définitivement perdu. En cas de non-attribution d'un lot pour cause d'adresse erronée et/ou changement d'adresse ou pour tout autre cas fortuit, le lot ne sera pas remis en jeu et aucune réclamation ne sera admise à ce sujet. La Société organisatrice décline toute responsabilité en cas de casse ou de détérioration des lots lors du transport desdits marchandises.

4.5. La Société organisatrice ne sera pas non plus tenue d'attribuer le lot si le gagnant ne s'est pas conformé au Règlement. Dans le cas où l'un des gagnant(s) ne pourrait récupérer sa dotation, pour une raison étrangère à la volonté de la Société organisatrice, il serait considéré comme ayant renoncé purement et simplement à sa dotation, laquelle ne serait pas attribuée et ne pourra en aucun cas être réclamée ultérieurement.

ARTICLE 5 : RECLAMATIONS

Il ne sera attribué qu'un (1) seul lot par gagnant, même nom, même adresse postale et/ou adresse email.

Le lot de chaque gagnant ne pourra en aucun cas être échangé contre sa contre-valeur en numéraire ou sous quelque autre forme que ce soit. La Société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation des lots par les gagnants.

ARTICLE 6 : DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Dans le cadre du Jeu, les Participants communiquent à la Société organisatrice, qui en sera l'unique destinataire, des données personnelles les concernant.

Conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès, d'opposition, de rectification et de suppression des données vous concernant.

Vous pouvez exercer ce droit à tout moment en adressant un courrier accompagné d'une photocopie de votre pièce d'identité ou de votre passeport, à notre service clientèle à l'adresse suivante :

Service informations/conseils
Pierre Fabre Dermo-Cosmétique
BP 100
81506 LAVAUUR CEDEX

ARTICLE 7 : RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

La Société organisatrice ne pourra être tenue responsable de l'utilisation frauduleuse des droits de connexion ou d'attribution de lots d'un Participant ni encourir une quelconque responsabilité, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté (notamment problèmes techniques, pertes ou retards des services postaux...) perturbant l'organisation et la gestion du Jeu. Dans de telles circonstances, la Société organisatrice en informera les Participants via le Site.

La Société organisatrice rappelle aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité liée aux conséquences de la connexion des Participants à ce réseau via le Site.

Plus particulièrement, la Société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale. La Société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site ou à y jouer du fait de tout défaut technique ou de tout problème liés notamment à l'encombrement du réseau.

ARTICLE 8 : MODIFICATION OU ANNULATION DU JEU

8.1. La Société organisatrice se réserve la possibilité, à tout moment et de plein droit, sans préavis ni obligation de motiver sa décision, d'interrompre le Jeu ou de le proroger ou de l'écourter ou de le modifier ou de l'annuler. Dans ce cas, la responsabilité de la Société organisatrice ne pourra être engagée d'aucune manière de ce fait et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement d'aucune sorte.

Toute modification du Règlement du Jeu fera l'objet d'une information dans les meilleurs délais sur le Site et sera déposée auprès de l'huissier de justice identifié à l'article 9.

8.2. Dans l'hypothèse où l'une des clauses du Règlement serait déclarée nulle ou non avenue, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité du Règlement lui-même.

ARTICLE 9 : DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

9.1. Le Règlement complet du Jeu est déposé chez Maître CLAVEL – Huissier de Justice à Lavour (4 Rue Hôpital – 81500 LAVAUUR).

9.2. Le Règlement est consultable sur le Site pendant toute la durée du Jeu.
Le Règlement complet du Jeu est également disponible sur simple demande des Participants à l'adresse postale suivante : Laboratoires Dermatologiques A-DERMA « JEU INSTANT GAGNANT / PHYS-AC CHALLENGE », Les Cauquillous – BP 100, 81506 Lavour Cedex.

Toute demande devra être envoyée **avant le 15/11/2016** accompagné d'un RIB si le remboursement des frais d'envoi est demandé. Ces derniers seront remboursés sur simple demande sur la base du

tarif lent en vigueur. Chaque demande devra mentionner les coordonnées complètes (nom, prénom, adresse complète et code postal). Un (1) remboursement sera effectué par foyer.

ARTICLE 10 : CONDITIONS DE REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

10.1. La Société organisatrice s'engage à rembourser au Participant qui en fait la demande, les frais engagés pour se connecter au(x) Site(s) et participer au Jeu et ce, dans la limite de cinq (5) minutes de connexion par foyer fiscal au tarif réduit, soit la somme de 0.11 Euros pour la première minute, et 0.02 Euros pour les quatre (4) minutes suivantes.

Il est précisé que certains fournisseurs d'accès à internet offrant une connexion gratuite ou forfaitaire à leurs abonnés internautes, l'accès au(x) Site(s) du Jeu s'effectue alors sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL...) et 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(x) Site(s) et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

La demande de remboursement devra remplir les conditions suivantes :

- nous être envoyée par écrit à l'adresse postale suivante : PIERRE FABRE DERMOCOSMETIQUE, « JEU INSTANT GAGNANT / PHYS-AC CHALLENGE », Les Cauquillous – BP 100, 81506 Lavaur Cedex. La demande devra être expédiée **avant le 15/11/2016** (le cachet de la poste faisant foi) ;
- joindre la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès auquel vous êtes abonné, faisant apparaître la date et l'heure de votre connexion au(x) Site(s) et de participation au Jeu, ainsi qu'un Relevé d'Identité Bancaire (RIB) ou Relevé d'Identité Postal (RIP).

10.2. Tout frais de timbre que vous auriez engagé afin de nous adresser des demandes relatives à l'une des dispositions du présent Règlement (demande d'envoi de règlement et/ou demande de remboursement des frais de connexion) seront remboursés au tarif lent en vigueur (base 20 g), sur simple demande.

10.3. Les remboursements seront effectués par chèque ou par virement bancaire ou postal, selon notre choix, adressés dans les quatre-vingt-dix (90) jours de la date de réception de la demande, après vérification du bien-fondé de la demande et notamment de la conformité des informations contenues dans la lettre de demande de remboursement par rapport aux informations enregistrées sur le formulaire d'inscription.

Les frais dont le remboursement n'a pas été prévu par le présent Règlement resteront à votre charge.

10.4. Il ne sera accepté qu'un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse postale et/ou même RIB ou RIP) pendant toute la durée du Jeu et dans le cadre du Jeu uniquement.

Toute demande illisible, raturée, incomplète ou encore expédiée hors délai sera considérée comme nulle. Aucune demande de remboursement ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies.

ARTICLE 11 : LOI APPLICABLE – ATTRIBUTION DE COMPETENCE

Les Participants sont soumis à la réglementation française applicable aux loteries. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.