

REGLEMENT JEU-CONCOURS «AVERMEDIA»

Article 1 Organismes / Période du jeu-concours

La société PIXMANIA, société par actions simplifiée au capital de 214.296.150 euros, dont le siège social est situé 2-8 rue Sarah Bernhardt Immeuble O2 CS50005 92665 Asnières-sur-Seine Cedex (France) immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 352 236 244 (ci-après dénommée la "Société Organisatrice"), organise sur sa page Facebook, un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé «Avermedia» (ci-après le « Jeu ») valable du 07/05/2014 au 18/05/2014 dans la limite d'une (1) participation par foyer.

Article 2 Participants

Ce Jeu est ouvert à toute personne majeure, résidant en France (Corse incluse, DOM TOM inclus) et Belgique Francophone possédant une adresse mail, à l'exclusion des membres du personnel de la Société Organisatrice indiquée à l'article 1 et de toute société qui contrôle ou est contrôlée par la Société Organisatrice. Cette exclusion s'étend également aux familles des membres du personnel de la Société Organisatrice. D'une façon générale est exclue de ce droit de participation, toute personne participant de façon directe ou indirecte à la mise en œuvre de ce Jeu.

Il est précisé qu'une personne est identifiée par ses nom, prénom et e-mail indiqués par elle-même ou enregistrés automatiquement.

Une (1) seule participation par foyer (même nom, même adresse postale) est autorisée pendant toute la durée de ce Jeu, et ci-après dénommée le « Participant ».

Le foyer étant défini comme l'ensemble des personnes vivant sous le même toit, sauf disposition expresse contraire, il ne peut y avoir plus d'un (1) gagnant par foyer sur toute la période du Jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent article.

Article 3 Principe

Le Jeu-Concours se déroule sur la page Facebook de Pixmania accessible à l'adresse <http://www.facebook.com/pixmania> dans l'onglet «Avermedia» du 06/05/2014 au 18/05/2014.

Le jeu est accessible 24h sur 24 (vingt-quatre) sur Internet à l'adresse <http://www.facebook.com/Pixmania>, sur l'onglet «Avermedia».

Pour enregistrer sa participation le Participant doit respecter les étapes suivantes :

- Cliquer sur « J'aime » de la page Facebook de Pixmania ;
- Compléter le formulaire, prendre connaissance des modalités de participation et accepter le présent règlement ;
- Répondre correctement aux 3 (trois) questions posées ;
- Le Participant ne peut jouer qu'une seule fois pour tenter de trouver les bonnes réponses ;
- Le Participant gagne une chance supplémentaire au tirage au sort pour chaque ami invité sur Facebook et ayant accepté l'invitation.

La participation des joueurs dont les coordonnées seront incomplètes ou erronées ne sera pas prise en compte.

Le tirage au sort sera effectué le 19/05/2014. Il désignera 5 (cinq) gagnants qui recevront les lots précisés à l'article 4 du présent règlement.

Article 4 Description des lots

Les lots mis en jeu sont les suivants:

- 1 (un) boîtier d'acquisition ExtremeCap U3 AVERMEDIA d'une valeur unitaire de 169.90€ (cent soixante neuf euros et quatre vingt dix centimes) TTC ;
- 1 (un) Boîtier d'acquisition (compatible Xbox et PS4) Live Gamer portable C875 AVERMEDIA d'une valeur unitaire de 149€ (cent quarante neuf euros) TTC ;
- 1 (un) Boîtier d'acquisition Streaming LGP Lite GL310 AVERMEDIA d'une valeur unitaire de 119.90€ (cent dix neuf euros et quatre vingt dix centimes) TTC ;
- 1 (un) boîtier d'acquisition Game Capture HD C281 AVERMEDIA d'une valeur unitaire de 99.99€ (quatre vingt dix neuf euros et quatre vingt dix neuf centimes) TTC ;
- 1 (une) Carte d'acquisition PCI-E Live Gamer HD Lite AVERMEDIA d'une valeur unitaire de 88.99€ (quatre vingt huit euros et quatre vingt dix neuf centimes) TTC ;

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.

Les lots ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent sous quelque forme que ce soit, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots attribués par des lots similaires de valeur équivalente ou supérieure.

Article 5 Vérifications

Les Participants autorisent la Société Organisatrice à procéder à toute vérification utile concernant leur identité et coordonnées. Toute indication fautive entraînera l'élimination du Participant, de même que les participations multiples avérées.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable si les renseignements qui lui auront été communiqués s'avéraient faux, erronés ou fantaisistes.

Article 6 Remise des lots

Les gagnants seront contactés par courrier électronique pour l'obtention de leurs coordonnées. Les coordonnées communiquées par courrier électronique serviront à l'expédition du lot. Si l'adresse postale n'est pas valide, ou si le Participant ne se manifeste pas suite au courrier électronique dans un délai de 21 (vingt et un) jours, son gain sera remis en jeu et un nouveau tirage au sort sera effectué pour désigner un nouveau gagnant.

Les lots sont non-échangeables, non-remboursables et non-cessibles à une tierce personne. Aucune contrepartie en valeur ne pourra être exigée.

Les lots seront envoyés dans les 2 (deux) mois qui suivront la fin du jeu-concours.

En cas de retour d'un lot avec la mention « N'habite pas à l'adresse indiquée » ou d'un lot adressé par recommandé et non retiré par son destinataire, celui-ci ne pourra plus y prétendre sans manifestation de sa part sous 30 (trente) jours calendaires.

Attention, la Société Organisatrice, ne saurait être tenue pour responsable de toute avarie, vol et perte intervenu lors de la livraison. Les lots non réclamés ou retournés dans les 30 (trente) jours calendaires suivant la date d'envoi seront perdus pour le Participant et demeureront acquis à la Société Organisatrice.

Article 7 Acceptation du règlement - Dépôt légal

La participation à ce Jeu implique pour le Participant d'accepter sans réserve le présent Règlement dans son intégralité ainsi que ses avenants, et son application par PIXMANIA qui statue en dernier ressort sur tout cas litigieux et toute difficulté d'interprétation.

Le règlement est déposé auprès de la SCP BENZAKEN - FOURREAU - SEBBAN, Huissiers de Justice associés, située 38, rue Salvador Allende BP 318, 92003 NANTERRE Cedex. Le règlement peut être

modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par la Société Organisatrice, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. Tout avenant sera déposé auprès de la SCP dépositaire du règlement avant sa publication.

Le présent règlement peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande écrite avant la date de clôture du Jeu à l'adresse suivante : « Société PIXMANIA, Service des opérations spéciales, «Jeu-Concours AVERMEDIA 2», 2-8 rue Sarah Bernhardt Immeuble O2 CS 50005 92 665 Asnières-sur-Seine Cedex».

Le timbre nécessaire à la demande de règlement sera remboursé sur simple demande sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur dans la limite d'une demande par foyer, même nom, même adresse postale, accompagnée d'un RIB.

Article 8 Remboursement des frais de connexion

Tout Participant peut, sur demande uniquement, obtenir le remboursement des frais de connexion correspondant au temps nécessaire à la participation au présent Jeu sur la base d'une connexion de 2 (deux) minutes de communication locale. Il est précisé que la connexion à Internet via certains fournisseurs d'accès offrant une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes (leur accès au site du présent Jeu 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 www.pixmania.com et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Le cas échéant, la demande de remboursement doit être adressée par courrier à :

Société PIXMANIA, Service Marketing Services/Community Management
« Jeu-Concours AVERMEDIA 2 » 2-8 rue Sarah Bernhardt Immeuble O2 CS50005 92665 Asnières-sur-Seine Cedex», accompagnée d'un RIB, d'un justificatif d'abonnement Internet et d'un courrier indiquant la date et l'heure de la connexion, au plus tard 15 (quinze) jours après la date de clôture du Jeu, cachet de la poste faisant foi.

Les frais engagés par le Participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur dans la limite d'une (1) seule demande de remboursement par Participant inscrit au Jeu et par enveloppe (même nom, même adresse postale). Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

Article 9 Limite de responsabilité

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des formulaires à une adresse erronée ou incomplète.

La Société Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'éventuels dysfonctionnements du réseau Internet entraînant des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'intégrité ou la gestion du Jeu. La connexion de toute personne au site et la participation des internautes au Jeu proposé sur le site se fait sous leur entière responsabilité. 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.

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 ;
- tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu;
- la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée ;
- problèmes d'acheminement d'informations ;
- conséquences de tout virus, bogues informatiques, anomalie, défaillance technique ;

- toute défaillance de l'ordinateur d'un Participant ;
- la modification des paramètres.

La Société Organisatrice se réserve le droit, pour quelque raison que ce soit, d'annuler, reporter, interrompre ou proroger le Jeu ou de modifier tout ou partie des modalités du présent règlement, dans le respect de l'article 7. Si, par suite d'un événement indépendant de sa volonté, elle était contrainte d'appliquer cette clause du règlement, sa responsabilité ne saurait être engagée.

Article 10 Litiges

Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du Participant. La Société Organisatrice tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à son règlement. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que sur la liste des gagnants.

Article 11 Convention de preuves

Sauf en cas d'erreur manifeste, il est convenu avec le Participant que les informations résultant des systèmes de jeu de la Société Organisatrice ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au Jeu.

Article 12 Attribution de compétence

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer à ce Jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du concours objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflit de lois pouvant exister. Les Participants sont donc soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours.

Article 13 Informatique et Libertés

En application de la loi n°78-17 Informatique et Libertés du 6 Janvier 1978, les Participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données personnelles les concernant. Les Participants peuvent exercer ce droit, ou s'opposer au traitement informatique de ces informations en écrivant à l'adresse du Jeu :

Service Marketing Services/Community Management, « Jeu-Concours AVERMEDIA 2 », 2-8 rue Sarah Bernhardt Immeuble O2 CS50005 92665 Asnières-sur-Seine Cedex. Ces données personnelles seront exclusivement utilisées par la Société Organisatrice pour le traitement et la gestion de ce Jeu. Ces données personnelles pourront être utilisées notamment pour l'envoi à leur adresse électronique ou postale, de tout prix, information, offre promotionnelle à des fins de prospection commerciale ou d'action de marketing direct.

Article 14 Propriété intellectuelle

Conformément aux dispositions du Code de la propriété intellectuelle, la reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant ce Jeu ou présents sur les sites de la Société Organisatrice (signes distinctifs, droit d'auteur, dessins et modèles...) sont strictement interdites et sont protégées par les règles dudit Code.

Article 15 Domiciliation

L'adresse du présent Jeu à utiliser pour toute correspondance est la suivante:

Société Pixmania
Service Marketing Services/Community Management
«AVERMEDIA»
2-8 rue Sarah Bernhardt
Immeuble O2 CS 50005
92665 Asnières-sur-Seine Cedex