

# REGLEMENT DU JEU

« Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre »

## Article 1 : SOCIETE ORGANISATRICE

La société Decitre Interactive, Société par actions simplifiées au capital de 200 000 €, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lyon sous le numéro B 511 395 907, dont le siège social est situé 16 Rue Jean Desparmet 69008 Lyon ci-après dénommée « Société Organisatrice », organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre » accessible sur le site internet <http://www.decitre.fr/jeu-concours> et dans les 10 magasins Decitre ci-nommées : Annemasse, Levallois Perret, Lyon Bellecour, Lyon CC.Part-Dieu, Lyon CC.Confluence, Ecully, Saint Genis Laval, Chambéry, Annecy, Grenoble.

## Article 2 : DUREE

Le jeu débute le mercredi 5 avril 2017 et se clôture le mardi 16 mai 2017 inclus, selon les modalités décrites dans le présent règlement.

## Article 3 : ACCES

### 3.1 Conditions de participation

Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure quelle que soit sa nationalité, résidant en France métropolitaine Corse incluse (hors DOM TOM) et disposant donc d'une adresse postale en France métropolitaine Corse incluse (hors DOM TOM) et d'une adresse e-mail.

Ne peuvent participer les personnes impliquées directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du jeu.

Sont donc exclus, les mandataires sociaux et membres du personnel (dirigeants, salariés, administrateurs et collaborateurs permanents et occasionnels salariés ou non) de la Société Organisatrice, et de toute société qu'elle contrôle.

Sont également exclus les membres des familles (conjoint(e)s, concubin(e)s, ascendants, descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit) de toutes les personnes précédemment citées.

La participation est limitée à une participation par personne physique (même nom, même prénom, même adresse postale).

Il est entendu qu'un Participant est défini comme une personne physique unique : toute utilisation d'adresses différentes pour un même Participant serait considérée comme une tentative de fraude.

La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs adresses e-mail (et ce quel que soit le nombre d'adresses électroniques dont il dispose) ou pour le compte d'autres participants.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier de ces conditions. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du lot.

Pour participer sur internet, il est nécessaire d'avoir un accès à Internet et de disposer d'une adresse électronique valide. Pour participer en magasin, il est seulement nécessaire de disposer d'une adresse électronique valide.

Toute inscription par un autre moyen (téléphone, télécopie, courrier postal ou courrier électronique, etc.) ne pourra être prise en compte.

## **3.2 Annonce de l'opération**

### **3.2.1) e-commerce**

Le jeu sera annoncé via des bannières présentes sur le site de la société organisatrice et potentiellement via une campagne e-mailing de la société organisatrice. Il sera également annoncé via les réseaux sociaux.

### **3.2.2) magasin**

Le jeu sera relayé dans nos 10 magasins par des affiches et des flyers (avec bulletin de participation).

## **Art. 4 : MODALITES DE PARTICIPATION**

### **Pour participer au jeu, 2 possibilités :**

#### **4.1 Sur decitre.fr**

Le participant peut jouer au « Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre » sur decitre.fr via le lien suivant : <http://www.decitre.fr/jeu-concours>.

Le participant doit cliquer sur le bouton « JE PARTICIPE » pour accéder au formulaire en ligne et sélectionner la mascotte de son choix.

Pour jouer chaque participant doit cocher la case « Je reconnais avoir pris connaissance des conditions générales d'utilisation du jeu, via le règlement ci-joint ». Le règlement sera disponible au lien prévu à cet effet.

En cochant cette case le participant accepte de recevoir les communications de Decitre et de ses partenaires. Cela n'est pas obligatoire et ne conditionne pas la participation au jeu, le participant pouvant participer au jeu sans accepter de recevoir les offres commerciales en cliquant sur le lien suivant :

« Pour participer sans recevoir les communications de Decitre et de ses partenaires je clique ici ».

Le participant peut ensuite cocher la case correspondant à sa mascotte préférée parmi deux au choix.

Pour que sa participation au jeu soit validée, le participant doit également compléter l'ensemble des champs obligatoires suivants : civilité, prénom, nom, adresse mail. L'ensemble des informations communiquées dans ces champs doit être valide. Nous reprecisons ici qu'il doit s'agir des coordonnées d'une personne majeure : participante ou responsable légale d'un mineur désirant participer.

Enfin, il doit valider le formulaire pour que sa participation soit prise en compte.

Tout formulaire d'inscription rempli de façon incomplète ou incompréhensible, ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

#### **4.2 En magasin**

Le participant peut jouer au « Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre » dans les 10 magasins Decitre suivants :

Anney, Annemasse, Chambéry, Levallois Perret, Lyon Bellecour, Lyon Part Dieu, Lyon Confluence, Ecully, Saint-Genis Laval, Grenoble.

Chaque participant doit compléter un bulletin de participation, disponible dans les 10 magasins, sur l'urne du jeu prévue à cet effet, afin de pouvoir cocher la case correspondant à sa mascotte préférée parmi deux au choix.

Pour que sa participation au jeu soit validée, chaque participant doit cocher la case « Je reconnais avoir pris connaissance des conditions générales d'utilisation du jeu, via le règlement ci-joint ».

Le règlement sera disponible en caisse sur demande ou sur decitre.fr.

Le participant doit également compléter l'ensemble des champs obligatoires suivants : civilité, prénom, nom, adresse mail. L'ensemble des informations communiquées dans ces champs doit être valide. Nous précisons ici qu'il doit s'agir des coordonnées d'une personne majeure : participante ou responsable légale d'un mineur désirant participer.

Enfin, le participant doit indiquer s'il désire ou non recevoir les communications électroniques de Decitre et de ses partenaires.

Pour valider sa participation le participant doit mettre son bulletin dans l'urne prévue à cet effet.

Tout formulaire d'inscription rempli de façon incomplète ou incompréhensible, ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

## **Article 5 : PRINCIPE DU JEU**

La participation au jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

**Le « Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre » est basé sur le principe d'un vote pour une mascotte jeunesse parmi deux présentées.**

### **➤ Principe du jeu sur decitre.fr et en magasin**

Le participant vote pour sa mascotte préférée parmi deux au choix, en sachant que la mascotte gagnante pourra être reprise par les sociétés Decitre et Decitre Interactive sur ses supports de communication à destination des jeunes lecteurs.

Pour participer le joueur devra voter (voir Art 4) :

- Ou bien en remplissant un formulaire en ligne sur Decitre.fr
- Ou en remplissant un bulletin papier et en le déposant dans l'urne prévue à cet effet dans l'une de nos 10 librairies.

Un décompte des voix aura alors lieu pour déterminer la mascotte gagnante. La mascotte qui aura obtenu le plus de voix remportera l'élection et sera désignée « mascotte gagnante ».

Seuls les bulletins et formulaires complets et remplis de manière compréhensible seront pris en compte.

Un tirage au sort aura ensuite lieu pour désigner les gagnants du jeu parmi les joueurs qui auront voté pour la « mascotte gagnante ».

### **➤ Principe du tirage au sort**

Pour participer au tirage au sort, les participants doivent avoir voté pour la « mascotte gagnante », autrement dit pour la mascotte ayant remporté le plus de voix valides.

Parmi ce groupe, le nombre de chances de gagner au tirage au sort est le même pour tous.

Afin de déterminer les gagnants, il sera procédé **le jeudi 1er juin 2017** à un tirage au sort, parmi l'ensemble des participants dont le formulaire d'inscription aura été correctement complété et qui auront voté pour la mascotte gagnante.

Le premier participant tiré au sort, sera le gagnant du premier prix mis en jeu au tirage au sort final, le second participant tiré au sort sera le gagnant du deuxième prix, le troisième participant tiré au sort sera le gagnant du troisième prix et ainsi de suite jusqu'au sixième participant tiré au sort.

La date du tirage au sort est communiquée à titre indicatif. Elle est susceptible de modification si les circonstances l'exigent, sans préavis et sans qu'aucune réclamation ne puisse être faite à la Société Organisatrice.

La liste des gagnants du jeu sera disponible gratuitement auprès de la Société Organisatrice à l'issue du Jeu.

## **Article 6 : DOTATIONS DU TIRAGE AU SORT**

La dotation globale de l'opération est de 6 prix pour une valeur commerciale globale de 320€ euros TTC.

### **6.1 Inventaire des prix mis en jeu**

#### **Pour le Tirage au sort :**

##### **Premier prix : 100€ de bons d'achat Decitre**

Les bons d'achat seront crédités sur un compte client Decitre associé (ou créé si inexistant). Le client recevra 5 bons d'une valeur de 20€ utilisables séparément. Ils seront valables jusqu'au 31/12/2017 et utilisables dans nos 10 magasins ainsi que sur decitre.fr

##### **Prix de 2 à 6 : soit 5 lots correspondant chacun à 1 carte de 5 places de Cinéma d'une valeur de 44€ chacun.**

Les cartes offertes seront envoyées aux gagnants par voie postale.

A titre indicatif, les lots envisagés sont des cartes cadeaux Gaumont-Pathé dont les conditions générales au 29 mars 2017 sont accessibles sous le lien suivant :

[http://www.cinemasgaumontpathe.com/upload/CGU/2016\\_12\\_09\\_CGU\\_Carte\\_Cadeau\\_2016-2017.pdf](http://www.cinemasgaumontpathe.com/upload/CGU/2016_12_09_CGU_Carte_Cadeau_2016-2017.pdf)

La valeur des prix est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation. Les présents prix ne peuvent faire l'objet d'une demande de contrepartie financière, d'échange ou de reprise, pour quelque raison que ce soit. Aucun remboursement quel qu'il soit ne sera consenti.

Aucun document ou photographie relatif aux prix n'est contractuel. La Société Organisatrice se réserve le droit de substituer, à tout moment, aux prix proposés, un prix d'une valeur équivalente ou de caractéristiques proches, ou un bon d'achat d'une valeur commerciale identique.

Les modalités définitives de bénéfice des prix et des prestations liées seront indiquées aux gagnants par la Société Organisatrice ou ses partenaires conformément aux conditions générales de vente. Si un Participant gagnant souhaitait des prestations supplémentaires non comprises dans le descriptif d'un prix, celles-ci seraient alors à sa charge personnelle exclusive.

### **6.2 Information des gagnants**

Les dotations sont nominatives ; elles ne pourront donc pas être attribuées à d'autres personnes que celles tirées au sort.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de non délivrance de l'e-mail annonçant le gain par suite d'une erreur dans l'adresse e-mail indiquée par le Participant sur son formulaire de participation au Jeu-Concours, en cas de défaillance du fournisseur d'accès, en cas de défaillance du réseau internet ou pour tout autre cas.

### **6.3 Modalités de remise des prix**

Les gagnants seront avertis par mail de leur gain (à l'adresse mail qu'ils ont renseigné en participant). En cas d'absence de réponse deux semaines après l'envoi de l'email, le gagnant ne pourra plus prétendre à son lot.

Il leur sera demandé s'ils acceptent leur lot.

En cas d'acceptation, il leur sera demandé de nous communiquer :

- Pour le premier lot : une adresse email valide à partir de laquelle les bons d'achat seront crédités sur un compte client Decitre associé (ou créé si inexistant).
- Pour les lots de 2 à 6 : une adresse postale à laquelle envoyer le lot.

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, seront conservés par la Société Organisatrice.

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 du prix par ce type de transport ou en cas de dysfonctionnement de ces services, ou pour tout autre cas.

## **Art 7 : REMBOURSEMENT DES FRAIS LIÉS À LA PARTICIPATION AU JEU**

### **➤ Connexion internet :**

Les Participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant les connexions internet, la participation au jeu est par nature gratuite. Les participants n'exposant pas de frais supplémentaires dans le cadre de la participation au jeu, ne pourront faire l'objet d'un quelconque remboursement.

Il est en outre précisé que les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

### **➤ Remboursement de timbre**

Le remboursement du timbre utilisé par le participant pour effectuer la demande de remboursement des frais et de ses justificatifs, est effectué sur la base du tarif lent en vigueur.

### **➤ Remboursement des photocopies**

Remboursement sur la base de 0,05 € par photocopie.

Les demandes devront être adressées, par écrit, à :

Service Client Decitre.fr  
« Grand jeu élection de la mascotte jeunesse Decitre »  
16 rue Jean Desparmet  
69 008 Lyon (France)

## **Art 8 : PUBLICATION DES RÉSULTATS**

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, en magasin ou non, pour le monde entier, le nom et la ville des Participants gagnants et ce sans que lesdits Participants puissent exiger une contrepartie quelconque.

## **Art 9 : TRAITEMENT DES DONNEES PERSONNELLES- CONFIDENTIALITE**

Les données à caractère personnel recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Ces informations sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique et sont nécessaires à la prise en compte de leur participation, à la détermination des gagnants ainsi qu'à l'attribution et à l'acheminement des prix. Ces informations sont destinées à la Société Organisatrice, et pourront être transmises à ses prestataires techniques et à un prestataire assurant l'envoi des prix. Pour cette finalité, la société organisatrice est responsable du traitement ainsi que du respect de la confidentialité de ces données.

Seulement avec votre accord, les données peuvent être utilisées par la Société organisatrice et ses partenaires pour la réalisation d'opérations de sollicitations commerciales. Ce traitement est facultatif et ne s'applique que si vous acceptez de recevoir les offres de la société organisatrice et de ses partenaires. Conformément à la réglementation en vigueur, votre participation au jeu n'est pas conditionnée à l'acceptation de recevoir des offres commerciales.

## **Art 10 : RESPONSABILITÉ**

### **10.1 Responsabilité quant au déroulement du jeu**

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou d'une nécessité justifiée elle était amenée à annuler avec ou sans préavis le présent jeu, à le suspendre, l'écourter le proroger ou à en modifier les conditions.

Plus généralement, la société ne saurait être engagée en cas de dysfonctionnements techniques de tout ordre (pannes, problèmes techniques de connexion internet, incidents liés à l'utilisation de l'ordinateur...).

La participation au jeu implique des participants une attitude loyale vis-à-vis de la Société organisatrice et des autres participants.

A défaut, la société organisatrice se réserve le droit d'écarter, de disqualifier ou d'invalider les participations au jeu ou l'attribution de dotations s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelle que forme que ce soit. Elle se réserve également le droit d'exclure de la participation au présent jeu toute personne troublant son bon déroulement et de poursuivre en justice quiconque aura triché, fraudé, truqué ou tenté de le faire. Le participant sera, dans ce cas, de plein droit déchu de tout droit à obtenir une dotation

### **10.2 Responsabilité vis-à-vis des gagnants**

La société organisatrice ne saurait nullement être tenue responsable vis-à-vis des gagnants dans les cas suivant :

- Survenance de tout événement indépendant de la société rendant impossible la jouissance/ l'utilisation du lot (perte du lot...)
- De tout incident ou accident qui pourrait survenir et causer un dommage aux gagnants à l'occasion de l'utilisation et/ou de la jouissance des lots.
- Annulation/ changement des dates de l'événement faisant l'objet des lots.

## **Art 11 : ACCEPTATION DU REGLEMENT- DEPOT LEGAL- MODIFICATIONS**

La participation au jeu implique l'acceptation 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 complet est consultable et téléchargeable sur le site hébergeant l'opération (à savoir : [http://www.decitre.fr/media/wysiwyg/2017/04-Avril/reglement\\_jeu\\_mascotte-jeunesse.pdf](http://www.decitre.fr/media/wysiwyg/2017/04-Avril/reglement_jeu_mascotte-jeunesse.pdf))

Il peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande écrite auprès de la société organisatrice dans la limite d'une demande par participant (même nom, même adresse). Étant entendu que les frais d'expédition de la demande de règlement seront remboursés sur simple demande du participant sur la base du tarif lettre « lent » en vigueur.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie du présent règlement. La société organisatrice statuera souverainement sur toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application du règlement et sur tout litige pouvant survenir notamment quant aux conditions ou résultats du Jeu.

#### **Art 12 : DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Conformément aux lois régissant les droits de propriété intellectuelle, la reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu sont strictement interdites. Toutes les marques citées sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

#### **Art. 13 : CONVENTION DE LA PREUVE - LITIGES**

Il est convenu que seuls font foi à titre de preuves, 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, 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 de ces éléments, 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

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

Tous les cas non prévus par le règlement seront tranchés par la société organisatrice dont les décisions seront sans appel.

Aucune contestation ne sera plus recevable deux mois après la clôture du jeu.

La loi applicable au présent règlement est la loi française. Tout différend né à l'occasion de ce jeu fera l'objet d'une tentative de règlement amiable. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes dont dépend le siège social de la société organisatrice, sauf dispositions d'ordre public contraires.