

Règlement du jeu-concours « Carrés Classiques - Une couverture à recréer »

ARTICLE 1 : Organisateur du Jeu

Nathan (ci-après désignée la « Société Organisatrice »), une maison d'édition de SEJER, SEJER société par actions simplifiée au capital de 9.898.330 €, dont le siège social est situé 30, place d'Italie – 75013 Paris, inscrite au RCS de Paris sous le numéro 393 291 042, organise du 25 novembre 2019 au 20 décembre 2019 minuit inclus un jeu-concours intitulé « Carrés Classiques - Une couverture à recréer » (ci-après dénommé le « Jeu »).

ARTICLE 2 : Conditions de participation au Jeu

Seuls les professeurs de collège et de lycée, personnes physiques majeures, résidant en France métropolitaine, et disposant d'un accès à Internet et d'une adresse e-mail académique valide, pourront participer au Jeu afin de tenter de remporter 1 (une) dotation de livres pour une classe. Plusieurs participations seront acceptées par professeur, dans la limite d'1 (une) par jour.

Les salariés et les représentants de la Société Organisatrice ainsi que les membres de leur famille et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du Jeu ne peuvent pas participer au Jeu.

La participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement (ci-après le « Règlement »).

Un seul compte par participant (même nom, même prénom, même email) est autorisé.

Tout formulaire de participation illisible, incomplet, incompréhensible, présentant une anomalie (par exemple, une adresse électronique non valable), et de manière générale non conforme au Règlement, ne sera pas pris en compte.

ARTICLE 3 : Modalités de participation au Jeu

La participation au Jeu s'effectue exclusivement par Internet sur la page fan « Des profs & des lettres » du site Facebook accessible à l'adresse www.facebook.com/desprofsetdeslettres/ ci-après dénommée la « Page Facebook »).

Les participants devront préalablement être inscrits sur Facebook et disposer d'un compte personnel.

Le principe du Jeu consiste à reconstituer une couverture de livre avec le moins de mouvements possibles.

Le Jeu se déroule de la manière suivante :

- Se rendre sur la Page Facebook,
- Cliquer sur l'onglet de Jeu « Le jeu Carrés Classiques »,
- Le participant arrive alors sur la page d'accueil du Jeu et doit cliquer sur « Jouer »,
- Il est invité à compléter le formulaire d'inscription avec les mentions obligatoires suivantes :
 - Nom
 - Prénom
 - Email
- J'accepte le règlement de l'opération (case à cocher),
- Le participant accède à l'écran où il doit reconstituer la couverture du livre,

- Si le participant réussi à reconstituer la couverture, sa participation sera prise en compte. Il lui est précisé qu'il peut retenter sa chance dès le lendemain pour améliorer son score,
- Dans tous ces cas, le participant peut inviter ses amis, professeurs de collège et/ou de lycée en France métropolitaine, à participer au Jeu.

ARTICLE 4 : Détermination et information des gagnants

Les gagnants seront les 3 (trois) participants ayant réussi à reconstituer la couverture avec le moins de mouvements. En cas d'égalité, il y aura un tirage au sort.

Il ne peut y avoir qu'une seule dotation attribuée par participant pendant toute la durée du Jeu.

Dans les 3 (trois) semaines qui suivent la fin du Jeu-concours, les gagnants seront contactés par la Société Organisatrice par courrier électronique à l'adresse indiquée dans leur formulaire d'inscription afin de :

- Les informer qu'ils ont gagné,
- Leur demander de choisir 1 (un) livre de la collection « Carrés Classiques » consultable à l'adresse suivante www.carresclassiques.com qu'ils recevront en 30 (trente) exemplaires pour les élèves de leur classe,
- Leur demander un justificatif attestant qu'ils sont bien professeurs de collège ou lycée,
- Leur demander de communiquer l'adresse postale à laquelle ils souhaitent recevoir leur dotation.

Sans réponse de la part d'un gagnant dans un délai de 15 (quinze) jours à compter de l'envoi du courrier électronique, le gagnant sera disqualifié et sa dotation sera perdue.

Aucun message ne sera adressé aux perdants.

ARTICLE 5 : Dotations

Chacun des 3 (trois) gagnants gagne pour sa classe 30 (trente) exemplaires d'1 (un) livre à choisir parmi la collection « Carrés Classiques », consultable via le lien suivant www.carresclassiques.com

La valeur unitaire d'un livre de la collection varie entre 2,99 € TTC (deux euros et quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) et 5,70 € TTC (cinq euros et soixante-dix centimes toutes taxes comprises).

La valeur estimée des dotations varie donc entre 89,70 € TTC (quatre-vingt-neuf euros et soixante-dix centimes toutes taxes comprises) et 171,00 € TTC (cent soixante et onze euros toutes taxes comprises).

La valeur indiquée pour les dotations correspond au prix public TTC (toutes taxes comprises) estimé à la date de rédaction du règlement. Elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

ARTICLE 6 : Remise des dotations

Les gagnants recevront leur dotation par courrier postal à l'adresse qu'ils auront indiquée dans l'échange avec la Société Organisatrice lors de la confirmation de la dotation, à charge pour eux de les redistribuer aux élèves de leur classe.

Les dotations ne pourront en aucun cas être reprises ou échangées contre leur valeur en espèce ou contre toute autre dotation, ni transmise à des tiers. Cependant, en cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve la possibilité de substituer à tout moment aux dotations proposées d'autres dotations d'une valeur équivalente.

Les dotations retournées pour toute difficulté ne seront ni réattribuées ni renvoyées et resteront la propriété de la Société Organisatrice. Le gagnant perd alors le bénéfice de sa dotation sans que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée.

ARTICLE 7 : Informations générales

La Société Organisatrice est autorisée à procéder à toute vérification concernant l'identité et les coordonnées des participants. Toute information fautive, tentative de tricherie et/ou tout manquement à une/plusieurs disposition(s) du Règlement, entraînera l'élimination définitive du participant.

En confirmant leur dotation par retour de mail, les gagnants autorisent expressément et gracieusement l'utilisation et la diffusion de leur prénom dans toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au Jeu, sur tout support imprimé et/ou numérique, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que la dotation gagnée, et ceci pour une durée de 2 (deux) ans à compter de la clôture du Jeu.

ARTICLE 8 : Limites de responsabilité

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation ou les modalités de fonctionnement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux.

Elle ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un participant de participer au Jeu avant l'heure limite.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de problèmes de livraison des dotations.

En participant à ce Jeu, chaque gagnant accepte et s'engage à supporter seul les frais de connexion à Internet, ainsi que tous dommages ou pertes occasionnées ou subies par lui du fait de la mise en possession de la dotation et de son utilisation.

Facebook ne peut être considérée comme responsable en cas de problème lié directement au Jeu, considérant que la promotion n'est pas associée à, ou gérée ou sponsorisée par Facebook. Dans ce cadre, Facebook est donc déchargée de toute responsabilité, ce que les participants acceptent.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du site Facebook.

ARTICLE 9 : Données personnelles

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du Jeu font l'objet d'un traitement informatique destiné à la Société Organisatrice et son entité juridique de rattachement, à l'exclusion de toute autre

(notamment Facebook), en vue de prendre en compte la participation au jeu. Si les participants l'ont expressément accepté, ils sont susceptibles de recevoir des communications des éditions Nathan par voie électronique. Conformément à la Loi Informatique et Liberté de 1978 modifiée, du règlement (UE) 2016/679 et de la Loi pour une République numérique du 7 octobre 2016, les participants au Jeu disposent des droits d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation, de portabilité, d'effacement de leurs données, et de la possibilité de donner des directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication de leurs données à caractère personnel après leur décès. Pour exercer ses droits, les participants devront adresser une demande par courrier électronique à contact-donnees@sejer.fr

ARTICLE 10 : Modification du règlement

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 la Page Facebook. 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.

La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

ARTICLE 11 : Litiges & Réclamation

Le Règlement est régi par la loi française.

La Société Organisatrice se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du Règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du Jeu, sur les résultats, sur les dotations ou leur réception, 1 (un) mois après la fin du Jeu.

ARTICLE 12 : Propriété intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu, le Règlement compris, sont strictement interdites.

Les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur la Page Facebook sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes distinctifs constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.