

<p style="text-align: center;">RÈGLEMENT DU JEU FACEBOOK POM'POTES - « Chaque jour pour partir en grande Pom' »</p>

Article 1 - Organisation

La société MATERNE (ci-après désignée la « Société Organisatrice »), située à DARDILLY (69570), 45 chemin des peupliers, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lyon sous le numéro 398 404 194, organise du 25/08/2014 au 07/09/2014 inclus en France métropolitaine (Corse comprise) un jeu concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « Chaque jour pour partir en grande Pom' » (ci-après désigné le « Jeu »).

Article 2 : Participants

Ce Jeu est réservé à toutes les personnes majeures et mineures avec accord du représentant légal résidant en France métropolitaine (Corse comprise), à l'exclusion des personnes ayant participé à la conception et mise en place du Jeu, ainsi que les membres de leur famille en ligne directe.

Article 3 : Durée

Le Jeu se déroule du 25/08/2014 au 07/09/2014 inclus.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de prolonger, de reporter, de modifier ou d'annuler le Jeu en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée et aucune indemnité ne saurait lui être réclamée à ce titre.

Article 4 : Supports du Jeu

Ce Jeu est annoncé et est uniquement accessible sur la page Facebook de la marque Pom'Potes, accessible à l'adresse suivante : <https://fr-fr.facebook.com/pompotes.official>, et également sur le site et la page Facebook de MAPED.

Article 5 : Modalités de participation - Désignation des gagnants

La participation à ce Jeu est entièrement gratuite et sans obligation d'achat.

Pour participer au Jeu, l'internaute doit :

- Avoir un compte sur le réseau social Facebook et s'y connecter
- Si ce n'est pas déjà le cas, devenir fan de la page Facebook de la marque Pom'Potes et cliquer sur l'icône « j'aime » permettant de le devenir
- Se rendre sur la page de l'application du Jeu pendant les dates du Jeu ;
 - o Si le joueur est mineur, il devra avoir obtenu l'accord d'un parent ou de son représentant légal, et cocher la mention confirmant qu'il a obtenu cette autorisation. Chaque participant mineur doit pouvoir justifier de cette autorisation sur simple demande de la Société Organisatrice. A défaut, il sera automatiquement disqualifié et ne pourra prétendre à aucun gain.

- Accepter le règlement du Jeu pour valider sa participation.

Le Jeu est limité à une seule participation par personne et par jour (même nom, même prénom, même adresse), outre les 2 possibilités de participations supplémentaires telles que décrites ci-après. Il est formellement interdit aux participants de jouer à partir de comptes Facebook multiples. A tout moment, le participant est responsable de l'exactitude des informations qu'il a communiquées. Toute fraude, tentative de fraude ou non-respect du présent règlement entraînera la disqualification immédiate et automatique de son auteur, la Société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

- Le joueur accède alors à la page du Jeu via l'onglet « Jouer » ;
- Le Jeu permet de participer à un Instant Gagnant. La 1^e possibilité de participation quotidienne est acquise par simple connexion au Jeu. Le joueur peut obtenir 1 possibilité supplémentaire de participer pendant la même journée en invitant 1 ou plusieurs personnes parmi sa liste d' « Amis » sur Facebook à jouer via la page appropriée du Jeu ou en cliquant sur le lien permettant de publier sur son « mur » Facebook l'adresse URL du Jeu.
- Le Jeu consiste à choisir un cartable parmi les 3 modèles proposés. Une fois cette étape effectuée, un écran apparaît, indiquant au participant s'il a gagné ou non.
- Si le Participant ne joue pas lors d'un Instant Gagnant, il est informé qu'il a perdu par l'intermédiaire d'une fenêtre « pop-up ».
- Si le participant joue lors d'un Instant Gagnant, il gagne la dotation qui y est affectée. A chaque Instant Gagnant correspond une seule dotation. Le gagnant est directement informé s'il a gagné, par l'intermédiaire d'une fenêtre « pop-up ». Celui-ci doit alors obligatoirement renseigner le formulaire de confirmation pour valider son gain. Ce formulaire doit être renseigné avant la fin du Jeu. Un email de confirmation à l'adresse e-mail renseignée précédemment, sera envoyé confirmant l'envoi de la dotation sous 4 semaines.
Le participant s'engage à remplir tous les champs obligatoires du formulaire de confirmation, en fournissant des informations exactes, étant précisé que les champs munis d'un astérisque sont obligatoires. Toute inscription incomplète ou inexacte ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité du gain.

Article 6 : Désignation des gagnants et dotations

Le Jeu fonctionne selon le principe des instants gagnants ouverts (ci-après désigné « Instant(s) gagnant(s) »). La participation est enregistrée et prise en compte au moment du lancement de l'Instant Gagnant par le participant, qui correspond au moment où il clique sur un cartable.

Préalablement au début du Jeu, 140 Instants Gagnants, qui interviendront 10 (dix) fois par jour, (un jour étant défini comme étant de 00H01 à minuit) pendant toute la durée du Jeu, sont tirés au sort aléatoirement à partir d'un programme informatique. La liste des Instants Gagnants est déposée chez l'huissier désigné à l'Article 14 du règlement.

Lorsqu'aucune participation n'est enregistrée entre deux Instants Gagnants, la dotation du premier Instant Gagnant est reportée à l'Instant Gagnant suivant. Ainsi, pour l'Instant Gagnant suivant, le premier participant gagnera la dotation affectée à l'Instant Gagnant en cours et le participant suivant gagnera la dotation affectée à l'Instant Gagnant précédent pour lequel il n'y avait pas eu de participation.

Il ne sera attribué qu'un seul lot par foyer (même nom, même adresse) pendant toute la durée du Jeu.

Les dotations mises en jeu sont 140 ensembles de fournitures scolaires.

Chaque ensemble de fournitures est composé de la manière suivante :

- 1 cartable classique 38 cm Rouge TANN'S
- 1 trousse double Rouge TANN'S
- 1 pack de 4 Pom'Potes
- Les produits scolaires MAPED suivants :
 - o 1 porte mine Black' Peps
 - o 1 stylo bille 4 couleurs Twin Tip 4
 - o 4 stylos Ice : Vert, Rouge, Noir, Bleu soit 1 couleur de chaque
 - o 1 boîte de feutres Color' Peps (x12)
 - o 1 boîte de crayons de couleur Color' Peps (x12)
 - o 1 taille-crayon Clean Grip
 - o 1 gomme Whizz
 - o 1 kit de traçage Twist'N Flex
 - o 1 stylo plume Poivre Blanc
 - o 1 feutre effaçable Marker' Peps
 - o 1 paire de ciseaux Sensoft

pour un total de 94€ TTC.

La valeur indiquée pour le lot correspond au prix public TTC couramment pratiqué à la date de rédaction du présent règlement, elle est donnée à titre indicatif et est susceptible de variation.

En cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté et si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de valeur équivalente, ce dont les gagnants concernés seront informés par la Société Organisatrice.

Les dotations ne peuvent être échangées contre d'autres dotations, ni contre des espèces, ni contre tout autre bien ou service. En cas de renonciation expresse d'un gagnant à bénéficier de son lot, celui-ci sera conservé par la Société Organisatrice qui en restera propriétaire.

Article 7 : Echange de lots

Les gains offerts ne peuvent donner lieu de la part des gagnants à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit, sauf décision de la Société Organisatrice en cas d'indisponibilité du lot, auquel cas il serait remplacé par un lot de même valeur.

Article 8 : Interruption de connexion et coordonnées

Toute connexion interrompue sera considérée comme nulle. Les coordonnées incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement entraînent la disqualification du joueur et l'annulation de ses participations et de ses gains.

Article 9 : Responsabilité

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable à quelque titre que ce soit des dysfonctionnements liés aux connexions téléphoniques et Internet pendant la participation au Jeu, ni du report et/ou annulation et/ou modification du Jeu pour des raisons indépendantes de sa volonté.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable des retards ou erreurs de transmission de courrier électronique indépendants de sa volonté et décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation de l'ordinateur ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur (plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour 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), de l'accès à Internet, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter à la page du Jeu du fait de tout défaut technique ou de tout problème liés notamment à l'encombrement du réseau. La Société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et /ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable des erreurs, d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur son site.

Tous les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la Société Organisatrice et ses partenaires.

Article 10 : Questions

Il sera possible de contacter pour toutes questions concernant l'interprétation, l'application du règlement, les modalités, le mécanisme du Jeu, la liste des gagnants via les coordonnées renseignées dans l'onglet contact présent sur l'application du Jeu.

Service Consommateurs MATERNE – BP 10071 - 69572 DARDILLY CEDEX
- serviceconsommateur@materne.fr -

Article 11 : Vérifications

Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile. Toutes indications d'identité ou adresse fausses entraînent l'élimination immédiate de leur participation.

Article 12 : Loi informatique et libertés

Des données personnelles pourront être collectées dans le cadre du présent Jeu, ce que les participants acceptent expressément.

Il est entendu que la Société Organisatrice sera amenée à contacter les participants pour les besoins du Jeu aux adresses postales et e-mail renseignées par les participants sur le formulaire de confirmation.

Avec le consentement express de la personne, la Société Organisatrice pourra également être amenée à réutiliser ces informations aux fins notamment d'envoi d'informations commerciales par courrier postal ou électronique. Si les participants souhaitent recevoir de tels messages ils devront cocher, lors de leur inscription, la case prévue à cet effet.

Ces données personnelles seront traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978.

Les participants peuvent exercer leur droit d'accès, de rectification et/ou de suppression de leurs données personnelles collectées dans le cadre du Jeu, en s'adressant à la Société Organisatrice aux coordonnées indiquées en article 10 ci-dessus. Les personnes qui exerceront le droit de suppression des données les concernant avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation.

Article 13 : Utilisation des éléments du Jeu

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

Article 14 : Acceptation du règlement

La participation au Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux et concours.

Le présent règlement est déposé auprès de l'étude de la SELARL PETEY, GUERIN, BOURGEAC - Huissiers de Justice associés, 221 rue du Faubourg Saint Honoré, 75008 Paris.

Le règlement complet est disponible gratuitement sur la page de l'application du Jeu.

Article 15 : Remboursement des frais de participation

Il pourra être procédé, sur simple demande écrite, au remboursement des frais de connexion (montant forfaitaire de 0,50 € TTC pour 5 minutes de connexion) pour 1 participation au Jeu et/ou la consultation du règlement.

Pour obtenir le remboursement des frais de connexion internet, il convient :

- d'indiquer sur papier libre :
 - ses nom, prénom et adresse complète
 - la date et l'heure de sa connexion, ainsi que son adresse e-mail
- de joindre la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou fournisseur d'accès auquel on est abonné, faisant apparaître la date et l'heure de sa connexion au site,
- de joindre un RIB
- d'envoyer le tout à l'adresse de l'opération : JEU CHAQUE JOUR POUR PARTIR EN GRANDE POM – OPERATION N°5649 – 13766 AIX EN PROVENCE CEDEX 3

Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse et/ou même RIB) sera accordé.

Toute demande de remboursement incomplète ou effectuée après le 15 octobre 2014 (cachet de la poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au 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 à la page du Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaires.

