

Règlement des Jeux « Fast and Quiz LCL » Salon et Web et « Selfie Salon LCL »

ARTICLE 1 : OBJET

Le Crédit Lyonnais (ci-après « LCL » ou la « Société Organisatrice »), Société Anonyme au capital de 1_847_860_375 euros, dont le siège social est situé 18 rue de la République 69002 Lyon et le siège central 20 avenue de Paris 94811 Villejuif Cedex, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lyon sous le numéro SIREN 954 509 741, organise du samedi 14 novembre 2015 au dimanche 31 mars 2016 inclus trois Jeux gratuits et sans obligation d'achat ni de souscription de produit et/ou de service. Ces trois Jeux sont indépendants les uns des autres et la participation à l'un ne vaut pas participation aux autres.

Le Jeu « Fast and Quiz LCL Salon » est organisé du samedi 14 novembre 2015 au dimanche 13 mars 2016 inclus, dans le cadre des Salons de l'Etudiant et des Journées des Universités (ci-après les « Salons ») dans les villes ci-après :

- Nantes le samedi 14 novembre 2015
- Bordeaux les vendredi 08, samedi 09 et dimanche 10 janvier 2016
- Lyon les vendredi 15, samedi 16 et dimanche 17 janvier 2016
- Nice les vendredi 15 et samedi 16 janvier 2016
- Montpellier les jeudi 14, vendredi 15 et samedi 16 janvier 2016
- Dijon le samedi 23 janvier 2016
- Lille les vendredi 26 et samedi 27 février 2016
- Paris les vendredi 11, samedi 12 et dimanche 13 mars 2016

Le Jeu « Fast and Quiz LCL Web » est organisé du samedi 14 novembre 2015 au dimanche 31 mars 2016 inclus.

Le Jeu « Selfie Salon LCL » est organisé en ligne via le compte Twitter @LCLetudiants et Snapchat lcl-ba du samedi 14 novembre 2015 au dimanche 13 mars 2016 inclus.

ARTICLE 2 : MODALITES DE PARTICIPATION

2.1 Le Jeu Fast and Quiz LCL Salon

Le Jeu « Fast and Quiz LCL Salon » est réservé aux lycéens et étudiants, mineurs ou majeurs capables juridiquement, domiciliés en France (Corse et DROM COM compris). Le participant devra être en mesure de prouver son statut de lycéen ou d'étudiant tout au long du Jeu pour pouvoir recevoir ses lots éventuels. Seront demandés, a minima, le scan de la carte d'identité et de la carte d'étudiant ou du certificat de scolarité en cours de validité.

Les participants doivent remplir, sur le stand LCL, sur Ipad, un bulletin de participation au Jeu électronique en complétant obligatoirement les champs suivants :

- Nom
- Prénom
- Date de naissance

- Adresse
- Code postal
- Ville
- Adresse e-mail complète
- Numéro de téléphone mobile

Le participant déclare être majeur ou, à défaut, avoir l'autorisation de son représentant légal pour participer au Jeu. Le cas échéant, le participant accepte de recevoir par e-mail ou par voie postale des offres commerciales de la part de LCL. A défaut de cocher la case correspondante, il refuse de recevoir de telles offres.

Le participant indique s'il est client LCL ou non.

Une seule participation maximum par personne (même nom, même prénom et même adresse) est autorisée pour toute la durée d'un Salon. Cependant un participant peut jouer une fois sur plusieurs Salons.

Dans l'hypothèse où le participant est mineur, il déclare et reconnaît avoir l'autorisation de son représentant légal pour participer au Jeu. Toute participation d'une personne mineure est effectuée sous l'entière responsabilité de son représentant légal. LCL se réserve le droit, à tout moment, de vérifier la véracité des informations fournies sur le bulletin de participation relatives à l'identité et à l'autorisation expresse préalable du représentant légal du mineur qui participe au jeu, et a fortiori lors de l'éventuelle attribution des lots.

LCL est contraint de disqualifier tout mineur participant qui serait dans l'incapacité de fournir les justificatifs probants dans les délais qui lui seraient impartis.

Si le participant mineur accepte de recevoir par voie postale des offres commerciales de la part de LCL, celles-ci seront envoyées à l'attention de son représentant légal et libellées ainsi « A l'attention du Représentant légal de ».

Si les participants le souhaitent, ils peuvent accepter de recevoir des propositions commerciales par e-mail ou voie postale de la part de LCL, en cochant la case correspondante sur le bulletin de participation.

Les participants peuvent exercer leurs droits d'accès, d'opposition et de rectification relatifs à leurs données à caractère personnel selon les modalités décrites dans le bulletin de participation ainsi que dans le présent règlement (ci-après le « Règlement ») (article 7).

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

En cas de suspicion de fraude, la Société Organisatrice se réserve la possibilité d'exclure sans motif ni préavis le participant mis en cause.

Sont exclus de la participation au Jeu, outre les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées, le personnel de LCL (dirigeants, salariés, administrateurs et collaborateurs permanents et occasionnels salariés ou non), ainsi que les membres de leur famille (conjoint, concubin, ascendants, descendants) vivant au foyer familial, le personnel de l'étude de l'huissier auprès de laquelle le Règlement est déposé, et de manière générale toute personne impliquée directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du Jeu.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du Règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (étiquette, charte de bonnes conduites,...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

Les différentes étapes de participation au Jeu sont les suivantes :

- 1 – Le participant se préenregistre sur la tablette qui lui est présentée sur le stand LCL.
- 2 – Le participant reçoit un SMS qui lui permettra de transférer ses données sur la borne de jeu.
- 3 – Le participant se connecte à la borne de jeu au moyen du code reçu par SMS.
- 4 – Le participant coche la case : « J'ai lu et j'accepte le Règlement du Jeu ».
- 5 – Le participant répond à un maximum de questions en une minute afin de valider sa participation au Jeu. Celles-ci sont issues aléatoirement d'une base de 100 questions. 100 points seront attribués par bonne réponse.

La participation au Jeu est limitée à certaines périodes de temps, ci-après « les Sessions de Jeu ». Ces Sessions de Jeu sont définies en fonction des dates d'ouverture des Salons pour la période de novembre 2015 à mars 2016. Les Sessions de Jeu sont donc les suivantes :

Session 1 : le samedi 14 novembre 2015 de 9h00 à 18h00

Session 2 : du vendredi 08 janvier 2015 à 09h00 au dimanche 10 janvier 2016 à 18h00

Session 3 : du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au dimanche 17 janvier 2016 à 18h00

Session 4 : du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au samedi 16 janvier 2016 à 18h00

Session 5 : du jeudi 14 janvier 2016 à 09h00 au samedi 16 janvier 2016 à 18h00

Session 6 : le vendredi 22 janvier 2016 de 09h00 à 18h00

Session 7 : du vendredi 26 février 2016 à 09h00 au samedi 27 février 2016 à 18h00

Session 8 : du vendredi 11 mars 2016 à 09h00 au dimanche 13 mars 2016 à 18h00

2.2 Le Jeu Fast and Quiz LCL Web

Le Jeu Selfie Salon LCL est réservé aux lycéens et étudiants, mineurs de plus de 13 ans et majeurs capables juridiquement, domiciliés en France (Corse et DROM COM compris).

Ce Jeu n'est pas accessible aux mineurs de moins de 13 ans en raison des conditions d'utilisation de Twitter et de Facebook. Une seule participation par personne est acceptée (même nom, même prénom, même date de naissance, même adresse e-mail et même adresse postale). Un participant peut jouer une fois par jour pendant toute la durée du Jeu.

La participation d'un mineur, requiert l'autorisation de son représentant légal. Les gagnants devront justifier de leur âge avant de recevoir leur prix. Pour tout gagnant mineur, LCL pourra demander la preuve du consentement de son représentant légal, confirmant son accord pour la participation du mineur au Jeu ainsi que pour l'attribution du lot par LCL. LCL se réserve le droit de sélectionner un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

Par conséquent, LCL est contraint de disqualifier tout mineur participant qui serait dans l'incapacité de fournir les justificatifs probants dans les délais qui lui seraient impartis.

Le participant devra être en mesure de prouver son statut de lycéen ou d'étudiant tout au long du Jeu pour pouvoir recevoir ses lots éventuels. Seront demandés, a minima, le scan de la carte d'identité et de la carte d'étudiant ou du certificat de scolarité en cours de validité.

Les participants peuvent exercer leurs droits d'accès, d'opposition et de rectification relatifs à leurs données à caractère personnel selon les modalités décrites dans le bulletin de participation ainsi que dans le Règlement (article 7).

Sont exclus de la participation au Jeu, outre les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées, le personnel de LCL (dirigeants, salariés, administrateurs et collaborateurs permanents et occasionnels salariés ou non), ainsi que les membres de leur famille (conjoint, concubin, ascendants, descendants) vivant au foyer familial, le personnel de l'étude de l'huissier auprès de laquelle le Règlement est déposé, et de manière générale toute personne impliquée directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du Jeu.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du Règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonnes conduites,...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler automatiquement la participation au Jeu si ces conditions ne sont pas respectées.

La participation est strictement nominative, et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes 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, entrer en possession du lot.

Il est indispensable de disposer d'un accès Internet et d'une adresse e-mail valide pour participer au Jeu.

Le Jeu est accessible sur ordinateur et sur mobile.

Les différentes étapes de participation au Jeu sont les suivantes :

1 – Se rendre sur le site fastandquiz.lcl.fr

2 – Se connecter via son compte Facebook ou Twitter ou son adresse e-mail.

2.1 – Valider l'accès à ses données personnelles du compte Facebook, qui constitue une contrainte inhérente à Facebook ou l'accès à ses données personnelles du compte Twitter, qui constitue une contrainte inhérente à Twitter.

2.2 - Le participant est redirigé sur le site fastandquiz.lcl.fr sur la page d'explication du jeu.

2.3 - Si le participant se connecte via son adresse e-mail il complète le bulletin de participation en ligne (champs obligatoires à renseigner : pseudonyme, adresse e-mail, mot de passe et confirmation de mot de passe). Le participant déclare être majeur ou, à défaut, avoir l'autorisation de son représentant légal pour participer au Jeu.

3- Certifier avoir lu et accepter le règlement en cliquant sur le bouton de jeu pour commencer la partie.

4- Répondre à un maximum de questions en trente secondes afin de valider sa participation au Jeu. Celles-ci sont issues aléatoirement d'une base de 100 questions.

100 points seront attribués par bonne réponse.

5- Des points boosters seront attribués si le participant saisit à la fin de sa partie le code booster communiqué sur le compte Twitter et Facebook de LCL. Une fois le code saisi le participant se verra attribuer 600 points supplémentaires à son score du jour.

Les codes boosters ne seront utilisables qu'une fois par semaine par le participant.

Sessions Codes Booster

Session 1 : 14 novembre au 30 novembre 2015 : 2 codes Booster

Session 2 : 1 décembre au 31 décembre 2015 : 5 codes Booster

Session 3 : 1 janvier au 31 janvier 2016 : 4 codes Booster

Session 4 : 1 février au 29 février 2016 : 4 codes Booster

Session 5 : 1 mars au 31 mars 2016 : 2 codes Booster

Chaque participant n'a la possibilité de jouer qu'une fois par jour durant la durée du Jeu et cumulera ses points pendant une durée d'un mois.

Tout bulletin de participation rempli de façon incomplète ou incompréhensible ou comportant des mentions inexactes, ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

Le déroulement du Jeu ainsi que la participation s'effectuent exclusivement sur Internet. A ce titre, toute participation par téléphone et tout envoi du bulletin de participation par télécopie, courrier postal ou courrier électronique, ne pourront être pris en compte.

2.3 Le Jeu Selfie Salon LCL

Le Jeu Selfie Salon LCL est réservé aux lycéens et étudiants, mineurs de plus de 13 ans et majeurs capables juridiquement, domiciliés en France (Corse et DROM COM compris).

Ce Jeu n'est pas accessible aux mineurs de moins de 13 ans en raison des conditions d'utilisation de Twitter et de Snapchat.

Une seule participation par personne est acceptée toutes Sessions de jeu confondues (même nom, même prénom, même date de naissance, même adresse e-mail et même adresse postale).

La participation d'un mineur requiert l'autorisation de son représentant légal. Les gagnants devront justifier de leur âge avant de recevoir leur prix. Pour tout gagnant mineur, LCL pourra demander la preuve du consentement de son représentant légal, confirmant son accord pour la participation du mineur au Jeu ainsi que pour l'attribution du lot par LCL. LCL se réserve le droit de sélectionner un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

Par conséquent, LCL est contraint de disqualifier tout mineur participant qui serait dans l'incapacité de fournir les justificatifs probants dans les délais qui lui seraient impartis.

Les participants peuvent exercer leurs droits d'accès, d'opposition et de rectification relatifs à leurs données à caractère personnel selon les modalités décrites dans le Règlement (article 7).

Le participant devra être en mesure de prouver son statut de lycéen ou d'étudiant tout au long du Jeu pour pouvoir recevoir ses lots éventuels. Seront demandés, a minima, le scan de la carte d'identité et de la carte d'étudiant ou du certificat de scolarité en cours de validité.

Sont exclus de la participation au Jeu, outre les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées, le personnel de LCL (dirigeants, salariés, administrateurs et collaborateurs permanents et occasionnels salariés ou non), ainsi que les membres de leur famille (conjoint, concubin, ascendants, descendants) vivant au foyer familial, le personnel de l'étude de l'huissier auprès de laquelle le Règlement est déposé, et de manière générale toute personne impliquée directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du Jeu.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du Règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonnes conduites,...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler automatiquement la participation au Jeu si ces conditions ne sont pas respectées.

La participation est strictement nominative, et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes 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, entrer en possession du lot.

Il est indispensable de disposer d'un accès Internet et d'une adresse e-mail valide pour participer au Jeu ainsi qu'un compte Twitter ou Snapchat.

Le Jeu est accessible via un ordinateur, via l'internet mobile et via l'application mobile Twitter ou Snapchat.

Pour participer au Jeu et au tirage au sort, le participant doit :

Jeu Twitter :

1 – Suivre le compte Twitter @LCLetudiants en cliquant sur le bouton « suivre » qu'il trouvera sur la page Twitter du compte @LCLetudiants.

2 – Se prendre en photo sur le stand LCL et l'envoyer dans un tweet en mentionnant le compte de LCL Etudiants (@LCLetudiants) et le hashtag du Jeu durant la Session de Jeu déterminée.

Huit hashtags seront créés :

- Hashtag 1 : #SalonNantes le samedi 14 novembre 2015 de 09h00 à 23h59
- Hashtag 2 : #SalonBordeaux du vendredi 08 janvier 2015 à 09h00 au dimanche 10 janvier 2016 à 23h59

- Hashtag 3: #SalonLyon du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au dimanche 17 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 4: #SalonNice du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au samedi 16 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 5: #SalonMontpellier du jeudi 14 janvier 2016 à 09h00 au 16 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 6: #SalonDijon le samedi 23 janvier 2016 de 9h00 à 23h59
- Hashtag 7: #SalonLille du vendredi 26 février 2016 à 09h00 au samedi 27 février 2016 à 23h59
- Hashtag 8: #SalonParis du vendredi 11 mars 2016 à 09h00 au dimanche 13 mars 2016 à 23h59

Jeu Snapchat :

1 – Ajoutez le compte Snapchat lcl-ba en cliquant sur le bouton « Ajouter des amis » puis « Ajouter par nom d'utilisateur ».

2 – Se prendre en photo et l'envoyer au compte Snapchat en mentionnant le hashtag du Jeu durant la période déterminée.

Huit hashtags seront créés :

- Hashtag 1 : #SalonNantes le samedi 14 novembre 2015 de 09h00 à 23h59
- Hashtag 2 : #SalonBordeaux du vendredi 08 janvier 2015 à 09h00 au dimanche 10 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 3: #SalonLyon du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au dimanche 17 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 4: #SalonNice du vendredi 15 janvier 2016 à 09h00 au samedi 16 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 5: #SalonMontpellier du jeudi 14 janvier 2016 à 09h00 au 16 janvier 2016 à 23h59
- Hashtag 6: #SalonDijon le samedi 23 janvier 2016 de 9h00 à 23h59
- Hashtag 7: #SalonLille du vendredi 26 février 2016 à 09h00 au samedi 27 février 2016 à 23h59
- Hashtag 8: #SalonParis du vendredi 11 mars 2016 à 09h00 au dimanche 13 mars 2016 à 23h59

Le participant est invité à être créatif, inventif et les tweets et les Snapchats peuvent avoir une valeur humoristique.

Le participant garantit détenir tous les droits de propriété intellectuelle et de droits de la personnalité de la photo qu'il télécharge.

Sera notamment refusée de plein droit, mais sans que cette liste ne soit limitative, toute photo :

- à caractère vulgaire, pornographique, raciste, pédophile ou portant atteinte aux mineurs ;

- à caractère diffamatoire, injurieux, calomnieux à l'égard de tiers, personnes physiques ou morales ;
- portant atteinte à la vie privée, aux droits à l'image des tiers et/ou en contradiction avec les lois en vigueur ;
- contraire aux bonnes mœurs et/ou à l'ordre public ;
- reproduisant un élément soumis à des droits de propriété intellectuelle ou industrielle, telle que mais sans que cette liste ne soit exhaustive, une œuvre originale, une marque, un modèle déposé, un brevet etc.

A ce titre, LCL se réserve le droit de demander au participant de retirer toute mention du hashtag ou du compte Twitter @LCLetudiants en commentaire de cette photo et/ou de refuser de plein droit sa participation au Jeu.

Les photos prises par le participant avant le début du Jeu ne seront pas prises en compte. De même, les photos qui seront publiées après la fin du jeu ne seront pas prises en compte.

Le participant accepte alors le Règlement du Jeu dès lors qu'il y participe.

La participation au Jeu est limitée à certaines périodes de temps, ci-après « les Sessions de Jeu ». Ces Sessions de Jeu sont définies en fonction des dates d'ouverture des Salons pour la période de novembre 2015 à mars 2016. Les Sessions de Jeu sont donc les suivantes :

Session 1 : le samedi 14 novembre 2015

Session 2 : du vendredi 08 janvier 2015 au dimanche 10 janvier 2016 inclus

Session 3 : du vendredi 15 janvier 2016 au dimanche 17 janvier 2016 inclus

Session 4 : du vendredi 15 janvier 2016 au samedi 16 janvier 2016 inclus

Session 5 : du jeudi 14 janvier 2016 à 00h01 au samedi 16 janvier 2016 inclus

Session 6 : samedi 23 janvier 2016

Session 7 : du vendredi 26 février 2016 au samedi 27 février 2016 inclus

Session 8 : du vendredi 11 mars 2016 au dimanche 13 mars 2016 inclus

Chaque participant ne peut jouer qu'une seule fois par Session de Jeu mais peut jouer à chaque Session de Jeu.

Sur Twitter :

Afin que la participation soit prise en compte, le tweet doit impérativement comporter les mentions suivantes :

- #(Session de Jeu) tel qu'indiqué ci-dessus
- @LCLetudiants
- Une photo du participant prise sur le stand LCL

Tout tweet ne respectant pas les conditions susmentionnées ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

Sur Snapchat :

Afin que la participation soit prise en compte, le Snapchat doit impérativement comporter les mentions suivantes :

- #(Session de Jeu) tel qu'indiqué ci-dessus.
- Une photo du participant prise sur le stand LCLet être adressé au Snapchat Lcl-ba.

Tout Snapchat ne respectant pas les conditions susmentionnées ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

Il est précisé que les commentaires doivent être en lien direct avec la dotation et la publication d'annonce du Jeu. Tout commentaire constituant une injure, un dénigrement, une diffamation de la Société Organisatrice, des autres participants, de tout tiers ou de la dotation ou encore contraire aux lois en vigueur sera exclu.

Le déroulement du Jeu ainsi que la participation s'effectuent exclusivement sur Internet. A ce titre, toute participation par téléphone et tout envoi du bulletin de participation par télécopie, courrier postal ou courrier électronique, ne pourront être pris en compte.

ARTICLE 3 : MODALITES DE DESIGNATION DES GAGNANTS ET D'ATTRIBUTION DES LOTS

3.1 Jeu Fast and Quiz LCL Salon

Les participants doivent répondre à un maximum de questions en trente secondes sur le stand et réaliser le meilleur score possible. Un tirage au sort sera effectué entre les participants ayant réalisé les 10 (dix) meilleurs scores sur le Salon concerné, dans les 15 jours suivant la fin de chacun des Salons sous le contrôle d'un huissier de justice de la SCP Nadjar & associés. Il n'y aura qu'un seul gagnant par Salon. Il sera informé de son gain par e-mail à l'adresse indiquée sur le bulletin de participation dans un délai de 15 (quinze) jours à compter de la date de tirage au sort.

Pour le participant mineur, l'attribution du lot est subordonnée à l'accord de son représentant légal.

Si le gagnant ne se manifeste pas pour récupérer son lot dans un délais de 15 jours celui-ci reste la propriété de la Société Organisatrice.

3.2 Jeu Fast and Quiz LCL Web

Les participants doivent répondre à un maximum de questions en trente secondes et réaliser le meilleur score possible. Un tirage au sort sera effectué entre les participants ayant réalisé les 10 (dix) meilleurs scores au cours du mois calendaire. Dans le cas de score ex aequo c'est l'heure de jeu qui déterminera le classement. Chaque tirage au sort sera réalisé par un huissier de justice de la SCP Nadjar & associés.

Les dates de tirage au sort sont les suivantes :

02/12/15; 02/01/16; 02/02/16 ; 02/03/16 ; 02/04/16

Le Jeu aura 3 (trois) gagnants par mois selon les modalités indiquées à l'article 4.2.

Les personnes désignées gagnantes seront informées par e-mail à l'adresse électronique indiquée sur le bulletin de participation dans un délai de 15 (quinze) jours à compter de la date de chaque tirage au sort.

Chaque gagnant devra répondre à la Société Organisatrice sous un délai maximum de 2 (deux) semaines pour confirmer qu'il accepte le lot et communiquer l'adresse postale où adresser son lot. Tout gagnant qui ne se sera pas manifesté avant cette date sera considéré comme ayant définitivement renoncé à son lot.

A chaque tirage, 3 (trois) participants sont tirés au sort, le premier tiré au sort est le gagnant du lot 1, le deuxième tiré au sort est le gagnant du lot 2 et le troisième tiré au sort est le gagnant du lot 3. Si l'un des gagnants ne se manifeste pas dans les délais ou qu'il ne répond pas aux contraintes d'éligibilité citées dans l'article 2.2, son lot sera attribué à un autre participant tiré au sort parmi les 10 (dix) meilleurs scores du mois et ainsi de suite jusqu'à ce que les 10 (dix) meilleurs participants aient été tirés au sort. Si un ou plusieurs lots n'a pu être attribué à l'un des 10 (dix) meilleurs participants il ne pourra pas être attribué à un autre participant et restera la propriété de LCL.

3.3 Le Jeu Selfie Salon LCL

Pour Twitter

Chaque tirage au sort sera réalisé dans les 7 jours suivants la fin de la Session de Jeu qui désignera le gagnant parmi l'ensemble des participants de la Session de Jeu, qui, dans le respect des modalités de participation visées dans l'article 2.3 ci-dessus, seront devenus « followers » (en cliquant sur « suivre » le compte @LCLÉtudiants), et auront mentionné ce compte ainsi que le hashtag dédié à la période et au Jeu dans un tweet contenant une photo d'eux prise sur le stand LCL.

Le Jeu aura 1 (un) gagnant par Session de Jeu ayant participé au Jeu Selfie Salon LCL selon les modalités indiquées à l'article 2.3.

Le gagnant sera prévenu par un message privé sur sa messagerie Twitter au plus tard 72 heures après le tirage au sort. Le gagnant sera informé qu'il a gagné puis contacté directement par la Société Organisatrice, afin de confirmer, dans un délai de 2 semaines suivant cette prise de contact, via la messagerie Twitter du gagnant qu'il accepte son lot et de communiquer ses coordonnées postales pour que la Société Organisatrice puisse lui faire parvenir son lot. A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse du gagnant dans ledit délai, le lot sera perdu sans qu'il puisse en aucun cas faire l'objet d'une réclamation ultérieure.

Tout gagnant qui ne se sera pas manifesté avant cette date sera considéré comme ayant définitivement renoncé à son lot.

Pour le participant mineur, l'attribution du lot est subordonnée à l'accord de son représentant légal, titulaire de l'autorité parentale.

A chaque tirage, 3 (trois) participants sont tirés au sort, le gagnant est le premier tiré au sort. S'il ne se manifeste pas dans les délais alors le lot sera remis au deuxième participant tiré au sort et ainsi de suite.

Pour Snapchat

Chaque tirage au sort sera réalisé dans les 7 jours suivants la fin de la Session de Jeu qui désignera le gagnant parmi l'ensemble des participants de la Session de Jeu, qui, dans le respect des modalités de participation visées dans l'article 2.3 ci-dessus, seront devenus « ami » (en ajoutant le compte Snapchat LCL-ba), et auront envoyé sur ce compte une photo d'eux prise sur le stand LCL avec le hashtag dédié à la période et au Jeu.

Le Jeu aura 1 (un) gagnant par Session de Jeu ayant participé au Jeu Selfie Salon LCL selon les modalités indiquées à l'article 2.3.

Le gagnant sera prévenu par un message privé sur sa messagerie Snapchat au plus tard 72 heures après le tirage au sort. Le gagnant sera informé qu'il a gagné puis contacté directement par la Société Organisatrice, afin de confirmer, dans un délai de 2 semaines suivant cette prise de contact, via la messagerie Snapchat du participant, qu'il accepte son lot de communiquer ses coordonnées postales pour que la Société Organisatrice puisse lui faire parvenir son lot. A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse du gagnant dans ledit délai, le lot sera perdu sans qu'il puisse en aucun cas faire l'objet d'une réclamation ultérieure.

Tout gagnant qui ne se sera pas manifesté avant cette date sera considéré comme ayant définitivement renoncé à son lot.

Pour le participant mineur, l'attribution du lot est subordonnée à l'accord de son représentant légal, titulaire de l'autorité parentale.

A chaque tirage, 3 (trois) participants sont tirés au sort, le gagnant est le premier tiré au sort. S'il ne se manifeste pas dans les délais alors le lot sera remis au deuxième participant tiré au sort et ainsi de suite.

3.4 Concernant les trois Jeux

LCL se réserve le droit de substituer à tout moment à l'un des lots proposés un autre lot de valeur équivalente ou de caractéristiques proches.

LCL ne saurait être tenu responsable de tout incident/accident pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des lots.

Les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de LCL en ce qui concerne les lots notamment leur livraison, leur état, leurs qualités ou toute conséquence engendrée par la possession ou l'utilisation du ou des lots.

ARTICLE 4 : DOTATIONS

4.1 Jeu Fast and Quiz LCL Salon

Principe : 1 lot par Salon soit 8 lots

Lot : Une tablette iPad Air 2 16 Go Wifi + 4G Gris Sideral 9.7 MGGX d'une valeur unitaire de 619€ TTC.

La nature et la valeur des lots (correspondant au prix public TTC susceptible de variation) sont déterminées au moment de la rédaction du Règlement et ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte.

Les présents lots ne peuvent donner lieu à la remise de leur contre-valeur en argent ni à leur remplacement, échange ou reprise pour quelque cause que ce soit.

Aucun document ou photographie faisant référence aux lots n'a de valeur contractuelle.

4.2 Jeu Fast and Quiz LCL Web

Principe : Pyramide de dotation de 3 dotations par mois.

Mois 1 : Novembre

Lot 1 : Un smartphone Apple iPhone 6, 128 GO, 4.7" or d'une valeur unitaire de 869 € TTC

Lot 2 : Une enceinte Bluetooth Bose SoundLink Mini II Noir d'une valeur unitaire de 199,91€ TTC
Lot 3 : Un mini drone Parrot Airborne Night McClane d'une valeur unitaire de 123,48 € TTC

Mois 2 : Décembre

Lot 1 : Un ordinateur portable PC Ultra-Portable Asus Zenbook UX305FA-DQ261T 13.3" Tactile d'une valeur unitaire de 749,92€ TTC.
Lot 2 : Un chèque cadeau Cadhoc d'une valeur unitaire de 100€ TTC.
Lot 3 : Une machine à café expresso à capsules Krups Nespresso Inissia d'une valeur unitaire de 118,8€ TTC.

Mois 3 : Janvier

Lot 1 : Une montre intelligente Apple Watch 42mm acier blanc bracelet milanais d'une valeur unitaire de 799€ TTC.
Lot 2 : Un casque d'écoute Parrot Zik By Starck Yellow Gold d'une valeur unitaire de 149,9€ TTC.
Lot 3 : Une carte cadeau Adidas d'une valeur unitaire de 100€ TTC.

Mois 4 : Février

Lot 1 : Une TV Samsung incurvée d'une valeur unitaire de 539,90€ TTC
Lot 3 : Une GoPro Hero+ d'une valeur unitaire de 229,90€TTC
Lot 3 : Un bracelet Connectée Jawbone UP3 Noir d'une valeur unitaire de **179,99 €**

Mois 5 Mars

Lot 1 : Apple iPad Air 2 Wi-Fi 16 Go - Or d'une valeur de 499€TTC.
Lot 2 : Un appareil photo instantané Polaroid Socialmatic Noir d'une valeur unitaire de 299,89 €TTC
Lot 3 : Une carte iTunes d'une valeur unitaire de 100€ TTC.

La nature et la valeur des lots (correspondant au prix public TTC susceptible de variation) sont déterminées au moment de la rédaction du Règlement et ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte.

Les présents lots ne peuvent donner lieu à la remise de leur contre-valeur en argent ni à leur remplacement, échange ou reprise pour quelque cause que ce soit.

Aucun document ou photographie faisant référence aux lots n'a de valeur contractuelle.

4.3 Jeu Selfie Salon LCL

Snapchat :

Principe : 1 lot par Session de Jeu soit 8 lots

Lot : 1 chèque cadeau d'une valeur unitaire de 100€ TTC.

La nature et la valeur des lots (correspondant au prix public TTC susceptible de variation) sont déterminées au moment de la rédaction du présent Règlement et ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte.

Les présents lots ne peuvent donner lieu à la remise de leur contre-valeur en argent ni à leur remplacement, échange ou reprise pour quelque cause que ce soit.

Aucun document ou photographie faisant référence aux lots n'a de valeur contractuelle.

Il ne sera attribué qu'une dotation par personne (même nom, même prénom et même adresse postale).

Twitter :

Principe : 1 lot par Session de Jeu soit 8 lots

Lot : 1 chèque cadeau d'une valeur unitaire de 100€ TTC.

La nature et la valeur des lots (correspondant au prix public TTC susceptible de variation) sont déterminées au moment de la rédaction du Règlement et ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. Les présents lots ne peuvent donner lieu à la remise de leur contre-valeur en argent ni à leur remplacement, échange ou reprise pour quelque cause que ce soit.

Aucun document ou photographie faisant référence aux lots n'a de valeur contractuelle.

Il ne sera attribué qu'une dotation par personne (même nom, même prénom et même adresse postale).

ARTICLE 5 : RESPONSABILITÉ DE LCL

LCL ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, il était amené à écourter les présents Jeux, les proroger, les reporter ou en modifier les lots ou les conditions, ou les annuler. Dans ce dernier cas, les lots ne seraient en aucun cas remis ou remboursés aux gagnants, la responsabilité de LCL ne pouvant être engagée de ce fait. LCL se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation aux Jeux.

En particulier, LCL décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du procédé de tirage au sort ou pour le cas où les informations fournies par des participants venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

Toute déclaration mensongère d'un participant entraîne son exclusion du Jeu et la non-attribution du lot qu'il aurait pu éventuellement gagner, sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse être engagée. Tout bulletin de participation sur lequel les coordonnées du participant seraient illisibles, incorrectes ou incomplètes sera considéré comme nul.

Toute tentative de participations multiples d'une personne physique avec des adresses e-mails différentes ou toute autre tentative de fraude entraînera l'exclusion définitive de leurs auteurs et l'annulation immédiate de tout lot potentiellement obtenu par eux durant les Jeux. Tout participant qui tenterait de porter atteinte au bon déroulement des Jeux, serait immédiatement disqualifié et sa participation annulée.

LCL pourra annuler tout ou partie des Jeux s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation aux Jeux et/ou de la détermination des gagnants. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. LCL ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises ou tentées.

En aucun cas la responsabilité de LCL ne pourra être engagée au titre de la qualité des lots attribués aux gagnants des Jeux.

La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre un accès aux Jeux à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès aux Jeux.

La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences. La Société Organisatrice s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des gagnants et l'attribution des lots soit conforme au présent Règlement. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de détermination des gagnants, la Société Organisatrice ne saurait être engagée à l'égard des participants au-delà du nombre de dotations annoncé dans le Règlement des Jeux et dans la publicité relative aux Jeux.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique (notamment en ce qui concerne l'acheminement des dotations).

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du réseau Internet, ni de retard, perte ou avaries résultant des services postaux et de gestion.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation du lot attribué.

Enfin, en aucun cas la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée au titre de la qualité des lots qu'elle attribue aux gagnants des Jeux.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le site fastandquiz.lcl.fr.

Plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site fastandquiz.lcl.fr ou à jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

Par ailleurs, il ne sera attribué qu'une dotation par gagnant dans l'hypothèse où un bug informatique entraînerait par erreur la délivrance de plusieurs messages « gagnants » à un seul et même destinataire.

En outre, si une défaillance dans le système de détermination des gagnants survenait entraînant la désignation d'un nombre excessif de gagnants, la Société Organisatrice ne saurait être engagée à l'égard de l'ensemble des participants au-delà du nombre total de dotations annoncées dans le présent

Règlement et dans la publicité. Dans l'hypothèse d'une telle défaillance, la Société Organisatrice pourra décider de déclarer nul et non avenu l'ensemble du processus de détermination des gagnants et d'annuler le Jeu, et à son choix, d'organiser à nouveau le Jeu à une période ultérieure. La Société Organisatrice se réserve toutefois la possibilité de ne pas procéder à l'annulation du Jeu et d'attribuer les dotations valablement gagnées si la détermination des gagnants effectifs est techniquement réalisable dans des conditions équitables pour tous les participants.

ARTICLE 6 : ACCEPTATION DU REGLEMENT ET RESPECT DES REGLES

La participation aux Jeux implique l'acceptation pleine et entière du participant au présent Règlement, des modalités de déroulement des Jeux, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes applicables en France. Le Règlement s'applique par conséquent à tout participant.

Le Règlement est déposé en l'étude SCP Nadjar & associés Huissiers de Justice Associés, située au 164, avenue Charles de Gaulle, 92523 Neuilly sur Seine Cedex. Le Règlement des opérations est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande par courrier à : LCL Direction de la Communication, 20 avenue de Paris 94811 Villejuif Cedex, dans la limite de un par participant (même nom, même prénom et même adresse postale).

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération si les circonstances l'y obligent sans avoir à justifier de cette décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

Toute modification du Règlement fera l'objet d'un avenant au Règlement et sera déposé auprès de la SCP Nadjar & associés Huissiers de Justice située au 164, avenue Charles de Gaulle, 92523 Neuilly sur Seine Cedex. Les participants seront réputés l'avoir accepté du simple fait de leur participation aux Jeux.

Le Règlement est disponible sur les stands LCL sur simple demande, sur www.facebook.com/LCLEtudiants et sur www.twitter.com/LCLEtudiants ou sur fastandquiz.lcl.fr. Il ne sera répondu à aucune demande écrite ou orale concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les modalités ou le mécanisme des Jeux et la liste des gagnants.

Toute fraude ou tentative de fraude aux présents Jeux par un participant entraînera l'annulation de sa participation et pourra donner lieu à des poursuites judiciaires.

ARTICLE 7 - LOI « INFORMATIQUE ET LIBERTES »

Les données à caractère personnel des participants recueillies, dans le cadre des Jeux par LCL, en sa qualité de responsable du traitement, seront utilisées pour les finalités suivantes : l'organisation des Jeux, l'établissement de statistiques et la réalisation d'actions de prospection commerciale en cas d'acceptation par le participant. La communication des données indiquées par un astérisque est obligatoire pour la prise en compte de la participation aux Jeux. Le défaut de communication de ces données aura pour seule conséquence d'entraîner la nullité de la participation.

En complétant les bulletins de participation, le participant pourra accepter, sous réserve de l'exercice de ses droits d'accès, de rectification et d'opposition dans les conditions définies ci-après, que ses

données soient communiquées à la Société Organisatrice à des fins de prospection commerciale le cas échéant.

Conformément à la Loi du 6 janvier 1978 modifiée, les participants pourront, à tout moment, accéder aux informations les concernant, les faire rectifier, s'opposer, sans frais, à leur traitement, à leur communication à des tiers ou à leur utilisation commerciale, en adressant un courrier à l'adresse suivante : LCL Direction de la Communication - Immeuble Rhône - 20 avenue de Paris - 94811 Villejuif Cedex.

ARTICLE 8 – CONVENTION DE PREUVE POUR LA PARTICIPATION ELECTRONIQUE

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve, de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, 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 des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, 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.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

ARTICLE 9 - PUBLICITE ET PROMOTION DES GAGNANTS

Le nom des gagnants du Fast and Quiz LCL Salon sera communiqué sur la page Facebook LCL Etudiants / Twitter @LCLetudiants / Snapchat lcl-ba.

Le nom des gagnants du Fast and Quiz LCL Web sera communiqué sur la page Facebook LCL Etudiants / Twitter @LCLetudiants / Snapchat lcl-ba.

Le nom des gagnants du Selfie Salon LCL sera communiqué sur le compte Twitter @LCLetudiants et Snapchat lcl-ba.

Du seul fait de l'acceptation de leur lot, les gagnants, ou les représentants légaux si les gagnants sont mineurs, autorisent la Société Organisatrice, à compter de l'obtention de leur lot, à utiliser en tant que tel leur nom, leur prénom, leur ville de résidence, dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées aux présents Jeux, en France métropolitaine (Corse comprise) et aux DROM-COM, et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation.

Dans le cas où un gagnant ou son représentant légal s'il est mineur, ne le souhaiterait pas, il devra le stipuler par courrier recommandé à l'adresse suivante : LCL Direction de la Communication - Immeuble Rhône 20 avenue de Paris - 94811 Villejuif Cedex dans un délai de 8 (huit) jours à compter de la confirmation de son gain.

A défaut de l'accord exprès des gagnants sur la citation de leur prénom et nom complet sur la Page Facebook / le compte Twitter et le compte Snapchat LCL et/ou de la Société Organisatrice, la Société Organisatrice pourra y citer le prénom ainsi que la première lettre du nom de famille de chaque gagnant ou le pseudonyme de son profil Twitter, Facebook ou Snapchat.

ARTICLE 10 : MODALITES DE PARTICIPATION ET RESPECT DES REGLES

Les participants s'interdisent de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du Jeu et du Règlement. L'Organisateur se réserve le droit d'écarter toute personne ne respectant pas totalement le Règlement. L'Organisateur se réserve également le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement du Jeu.

Convention de preuves :

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif aux Jeux organisés par la Société Organisatrice.

ARTICLE 11 : FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, il était amené à annuler, écourter, prolonger, reporter le présent Jeu ou à en modifier les conditions.

ARTICLE 12 : PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE

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

Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques ou noms de produits déposés de leur propriétaire respectif.

ARTICLE 13 : LITIGES ET DROIT APPLICABLE.

Le Règlement est exclusivement soumis à la loi française. Tout litige né à l'occasion des Jeux sera porté devant les tribunaux compétents.