

<p style="text-align: center;">REGLEMENT DU JEU-CONCOURS LIRE EN LIVE (ÉDITIONS NATHAN)</p>
--

ARTICLE 1 – ORGANISATION

Nathan, une maison d'édition d'Editis – SEJER, dont le siège social est situé au 30, place d'Italie, 75013 PARIS, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B393291042, organise des jeux-concours, qui seront annoncés sur la page «Lire en Live» du site www.facebook.fr. Elle se réserve le droit de les annoncer sur tout autre support.

Ces jeux concours débuteront à partir du 1^{er} janvier 2015, à raison d'un jeu-concours par mois minimum, jusqu'à fin décembre 2015. Le jeu pourra être renouvelé en 2016.

ARTICLE 2 – QUI PEUT PARTICIPER ?

Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine. Les mineurs devront être autorisés à participer au concours par leurs représentants légaux.

Ne peuvent participer les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus, et en tout état de cause :

- les membres de la direction et du personnel SEJER ;
- les personnes qui, d'une façon générale, participent à la mise en œuvre de ce jeu ;
- les membres de leurs familles respectives.

ARTICLE 3 – PRINCIPE DU JEU

Pour participer à ces jeux-concours, il suffit de se connecter à la page Lire en Live sur Facebook (<https://www.facebook.com/LireEnLive>), et de répondre aux questions posées.

A chaque concours, une seule participation est autorisée par personne. Dans le cas où une personne participerait plusieurs fois au même concours, seule sa première participation sera prise en compte.

Les participations incomplètes ou inexactes pourront être déclarées nulles.

ARTICLE 4 – DESIGNATION DES GAGNANTS

Le gagnant sera désigné parmi les participants, par tirage au sort, par instant gagnant ou par vote des fans de la page Lire en Live, selon la règle annoncée au départ du concours.

Nathan Jeunesse – SEJER se réserve le droit de procéder aux vérifications de participation concernant l'article 2, sans que ce droit soit une obligation. Toute personne désignée gagnante ne remplissant pas les conditions décrites à l'article 2 pourra être éliminée, sans qu'aucune réclamation ne soit possible.

ARTICLE 5 – LES PRIX

Les lots offerts varient en fonction des mois et seront annoncés avant chaque concours. Leur valeur commerciale sera comprise entre 5 et 30€.

Les prix 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 espèces, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

La société organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots indiqués ci-dessus par un autre lot de valeur équivalente, en cas de difficulté pour obtenir ce qui a été annoncé.

ARTICLE 6 – PUBLICATION DES RESULTATS / REMISE DES LOTS

Le gagnant du mois sera annoncé sur la page Facebook « Lire en Live » dans les 15 jours suivant la fin du concours. Le gagnant sera ensuite contacté directement. Il ne sera adressé aucun courrier ni courrier électronique, même en réponse, aux participants qui n'auront pas gagné ou aux gagnants ayant laissé des coordonnées incomplètes ou inexploitable.

Les gagnants recevront leur prix par courrier. L'envoi en sera fait dans les 30 jours suivant le concours. La société organisatrice n'est pas responsable des retards ou pertes du fait de La Poste.

Cette opération est soumise aux dispositions de la *Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978*, comportant notamment au profit des participants droit d'accès, de rectification et d'opposition aux données personnelles les concernant, en écrivant à :

Nathan Jeunesse - Service Marketing

25 avenue Pierre de Coubertin

75211 PARIS Cedex 13

(* timbre remboursé au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite et en joignant un RIB)

ARTICLE 7 – ACCEPTATION DU REGLEMENT - DEPOT

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité.

Le règlement complet est consultable sur la page facebook Lire en Live.

ARTICLE 8 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

En cas de débours, les participants accédant au jeu au moyen d'un modem et de lignes téléphoniques, et qui sont facturés au prorata du temps de communication, peuvent se faire rembourser le coût de leur connexion au réseau Internet sur la base de 0,12 Euro TTC par minute pour une durée maximale de 2 minutes.

Il est convenu que toute connexion au moyen d'une ligne gratuite, en accès illimité ou forfaitaire (ADSL, câble, ...) ne donnera lieu à aucun remboursement, étant donné que la participation au jeu n'entraîne aucun coût supplémentaire pour l'Internaute.

La demande de remboursement doit être envoyée par courrier, auprès de Nathan Jeunesse – Service marketing – 25 avenue Pierre de Coubertin – 75211 Paris Cedex 13, accompagnée d'un RIB, et d'un courrier indiquant la date et l'heure de la connexion, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi. La demande de remboursement devra comporter le nom, le prénom, l'adresse postale et l'adresse e-mail du participant (tous ces éléments doivent être identiques à ceux saisis sur le formulaire d'inscription au jeu-concours). Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur. Une seule demande de remboursement par participant inscrit au jeu-concours et par enveloppe (même nom, même adresse). Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

ARTICLE 9 : CONNEXION ET UTILISATION

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

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

ARTICLE 10 : PROMOTION

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent la société Nathan à utiliser leur nom, commune de résidence ou adresse Internet dans toute manifestation publicitaire promotionnelle liée au présent jeu sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné, et ceci pour une durée maximale de 2 ans.

Nathan ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, avaries, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux, intervenus lors de la livraison. Les lots retournés seront perdus pour le participant et demeureront acquis à Nathan. Les gagnants renoncent à réclamer à la société organisatrice tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du lot.

ARTICLE 11 : DROITS DE PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

ARTICLE 12 - LITIGES

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Toute difficulté pratique d'application ou d'interprétation du présent règlement sera tranchée par la société en premier lieu. Tout litige né à l'occasion du jeu-concours sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

ARTICLE 13 – CAS DE FORCE MAJEURE – RESERVE DE PROLONGATION

Des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés à tout moment pendant la durée du jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.