REGLEMENT COMPLET JEU CONCOURS
« Dessine la mer telle que tu la rêves»

ARTICLE 1 - Organisation

La société Fleur d'Armille - Société par Actions Simplifiée au capital de 80 000 euros - SIRET 338 777 121 00058 dont le siège social est situé au Parc d'activité des 3 routes – 9 rue Paul-Henri Spaak - 49120 Chemillé-en-Anjou organise du 1/07/2020 au 31/08/2020 inclus, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé : *«Dessine la mer telle que tu la rêves ».*

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du règlement (disponible exclusivement sur www.etrepure.fr) par les participants et son application par la société organisatrice.

Le jeu est porté à la connaissance du public par des affiches présentées par les conseillers en atelier, par le dépliant promo « les bons plans du moment du 01/07 au 31/08/2020 », sur internet et les réseaux sociaux. La société Fleur d'Armille se réserve le droit de l'annoncer sur tout autre support.

Ce jeu se déroulera exclusivement sur le site internet de l'opération : www.etrepure.fr

ARTICLE 2 – DATES

Le jeu débutera le 1er juillet 2020 et se prolongera jusqu'au 31 août 2020 à minuit. Fleur d'Armille se réserve le droit d'arrêter, annuler, écourter, reporter ou proroger le jeu à tout moment pour cause de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté, sans qu'aucune indemnité ne soit exigible de sa part. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation à ce jeu concours est ouverte aux enfants âgés de moins de 14 ans, résidant en France Métropolitaine. Une participation par enfant est autorisée. La participation aux concours s'effectue grâce et sous la responsabilité pleine et entière des parents ou, le cas échéant, des titulaires de l'autorité parentale, pouvant en justifier.

Pour participer au jeu, les parents ou le cas échéant les autres titulaires de l'autorité parentale des candidats mineurs, doivent donner leur accord à la participation de leur enfant en cochant la case suivante sur le Site lors de l'inscription au jeu.

[X] J'ai lu et j'accepte le règlement du concours.

Cette étape est obligatoire. A défaut, le candidat mineur ne pourra pas participer au jeu. Fleur d'Armille se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et / ou électronique des participants au jeu et de contacter les parents via les adresses mentionnées lors de l'inscription, pour vérifier leur accord ainsi que leur qualité de titulaire de l'autorité parentale.

ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

Pour participer aux concours, les parents du participant doivent :

- Télécharger le dessin de leur enfant sur le site : www.etrepure.fr
- Les parents du participant devront remplir un formulaire avec leur nom, prénom, coordonnées postales, adresse mail ainsi que le prénom et l'âge de leur enfant.

Une fois le dessin téléchargé, il sera reçu par Fleur d'Armille. Il sera publié, après vérification. Si le dessin contient des obscénités, des mots vulgaires à caractère raciste, antisémites ou homophobes ou toutes autres discriminations, le dessin ne sera pas publié sur internet et sera exclu définitivement du jeu concours.

Ne seront pas prises en considération les candidatures dont les coordonnées à renseigner de manière obligatoire seront incomplètes, celles adressées après les délais prévus ci-dessus, ou celles contraires aux dispositions du présent règlement. La participation à ce jeu concours implique pour tout participant et ses représentants légaux titulaires de l'autorité parentale, l'acceptation entière et sans réserve du Règlement. Le non-respect du règlement entraîne la disqualification automatique de la participation et de l'attribution éventuelle des lots.

ARTICLE 5 - DESIGNATION DES GAGNANTS ET PUBLICATION DES DESSINS
Les 5 plus beaux dessins, originaux et inventifs seront sélectionnés par un jury, composé de salariés de Fleur d'Armille. Ses décisions seront souveraines. Les délibérations auront lieu le 1er septembre et prendront en compte des critères d'esthétisme et d'originalité.

Les gagnants seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain de la dotation les concernant. Ils seront contactés au numéro de téléphone ou à l'adresse e-mail de leurs parents renseignés lors de l'inscription.

Tous les dessins gagnants seront publiés (après vérification) sur le site www.etrepure.fr
A ce titre, les participants au jeu autorisent gracieusement et par avance la société Fleur d'Armille à reproduire et représenter leurs dessins sous ses formes imprimées et numériques, quels qu'en soient le mode de diffusion, de consultation et de commercialisation ainsi que sur le Site, de même que sur tout support destiné à leur promotion et/ou leur publicité. Ces autorisations qui sont données pour toute la durée légale des droits consentis valent pour le monde entier, compte tenu du caractère transfrontalier du réseau Internet.
En parallèle, durant la durée du jeu concours précisée ci-dessus, Fleur d'Armille s'engage à verser 2 € par dessin publié à l'association Rêves, association qui œuvre pour réaliser les rêves des enfants très malades, avec un montant maximal de 1500 €.

ARTICLE 5 - Dotations
5-1 Présentation des dotations
Les dotations mises en jeu sont les suivantes :

- Du 1er au 5ème lot : 1 album « Océans, comment les sauver » d'Amandine Thomas (autrice, illustratrice) - édition Sarbacane d'une valeur unitaire de 16.90 €.
- **5-2 Attribution des dotations**

Fleur d'Armille informera les gagnants par courrier électronique. A cette occasion les gagnants se verront avisés des modalités de mise en possession de leur dotation.
Les lots seront envoyés aux coordonnées postales indiquées par les participants. En cas de retour non délivré, le lot restera à disposition du participant pendant 15 jours.
Après ce délai, il ne pourra plus y prétendre et restera la propriété de l'Organisateur. Le gagnant s'engage à accepter le lot tel que proposé sans possibilité d'échange, notamment contre des espèces ou toutes autres dotations, de quelque nature que ce soit. De même, ce lot ne pourra faire l'objet d'une demande de compensation.
Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession de la dotation est à l'entière charge du gagnant sans que celui-ci ne puisse demander une quelconque compensation à l'Organisateur, ni aux sociétés prestataires ou partenaires. L'Organisateur se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer le lot annoncé par un lot de valeur équivalente. Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.
ARTICLE 6
Il ne sera répondu à aucune demande (écrite, téléphonique ou orale) concernant le mécanisme du jeu, l'interprétation ou l'application du règlement.
ARTICLE 7
Les gagnants autorisent la Société Organisatrice, à compter de l'obtention de leur gain, à utiliser à titre publicitaire, en tant que tel leur nom, leur prénom et département de leur lieu d'habitation, sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de sa dotation. Dans le cas où un gagnant ne le souhaiterait pas, il devra le stipuler par courrier recommandé à l'adresse suivante :
PURE – Fleur d'armille
« Dessine la mer telle que tu la rêves »
Parc d'activité des 3 routes – 9 rue Paul-Henri Spaak - 49120 Chemillé-en-Anjou

ARTICLE 8
Les frais de participation autres que ceux liés à l'achat du produit (frais postaux, frais de connexion internet …) ne seront pas remboursés.
ARTICLE 9
Les données à caractères personnel collectées font l'objet d'un traitement dont le responsable est FLEUR D'ARMILLE. Les traitements informatisés des données personnelles recueillies ont pour finalité l'envoi des dotations aux gagnants ayant participé au jeu « Dessine la mer telle que tu la rêves ». Il ne fera pas l'objet de sollicitations commerciales. Ces données ne seront pas transférées vers un Etat non membre de l'Union Européenne.
Conformément à la loi, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation du traitement, d'effacement et de portabilité des données vous concernant que vous pouvez exercer auprès des responsables des traitements, par tout moyen écrit en précisant vos coordonnées. En cas de difficultés avec la gestion de vos données personnelles, vous pouvez adresser une réclamation auprès du délégué à la protection des données personnelles (dpo@etrepure.fr) ou après de la CNIL ou toute autre autorité compétente. Vos données seront conservées au maximum pour une durée de trois mois à compter du 1er septembre 2020.
ARTICLE 10
Toute contestation sur l'interprétation et l'application du présent règlement devra être transmise à la société organisatrice dans un délai d'un mois maximum après la clôture du jeu. Les décisions de la société organisatrice seront sans appel.
Ce jeu et le présent règlement sont soumis à la loi française.