

RÈGLEMENT JEU-CONCOURS **« CAPITAINE FLAM – vol 2 »**

ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE ET PRESENTATION DU JEU

La société AB SAT SAS (ci-après dénommée « Société Organisatrice »), dont le siège est situé au 132 avenue du Président Wilson - 93210 Saint Denis La Plaine, organise via le site mangas.fr un jeu-concours web « CAPITAINE FLAM – vol 2 », du 15 février au 15 mars 2017.

La participation à ce jeu (ci-après dénommé « Jeu-concours ») est gratuite et sans obligation d'achat, selon les modalités décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 2 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au jeu-concours implique de la part du participant l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et du principe du Jeu-concours. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu-concours, et par conséquent ne pourra se voir sélectionné pour remporter un des lots mis en jeu (pour la description des lots voir Article 6 - Dotations)

ARTICLE 3 : PARTICIPATION

La participation à ce jeu-concours est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France **Métropolitaine** disposant d'un ordinateur connecté à Internet, à l'exclusion des membres du personnel de la (des) Société(s) Organisatrice(s) du Jeu, ou des sociétés ayant participé à sa promotion et/ou à sa réalisation ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoints, ascendants, descendants, frères et sœurs).

Exclusions :

- le jeu-concours est réservé aux personnes physiques et en aucun cas une personne morale et/ou une organisation professionnelle de quelque nature que ce soit ne peut prétendre être désignée gagnante à ce jeu-concours.

- Le jeu-concours est ouvert à tous

La participation au jeu-concours se fait sous l'entière responsabilité du participant et/ou avec l'accord au préalable de ces parents ou de ces tuteurs légaux. Sans cet accord, le participant ne peut prétendre être désigné comme gagnant à ce jeu-concours.

Le jeu-concours consiste, pendant la période du 15 février au 15 mars 2017, à accéder la page présente sur le site mangas.fr à compléter un formulaire d'inscription et ensuite à suivre les instructions.

Ne seront pas prises en considération au titre de ce jeu-concours et ne pourront être prises en compte pour la sélection de ce jeu-concours, les participations dont les coordonnées sont incomplètes ou inexactes, celles adressées en dehors des périodes d'ouverture du jeu-concours, après la fin de la période du jeu-concours ou en dehors des délais impartis, celles ne respectant pas la (ou les) forme(s) prévue(s) ci-dessous ou celles contraires aux dispositions du présent règlement.

Ils auront la possibilité de participer au jeu-concours en s'inscrivant sur le site mangas.fr et en répondant aux questions posées sur la page du jeu-concours, soumise aux règles de l'article 4.

ARTICLE 4 : PRINCIPE ET MODALITES DU JEU-CONCOURS

La participation au jeu-concours s'effectue par les moyens décrits ci-après :

Participation depuis le site internet mangas.fr ou via les bannières promotionnelles des sites partenaires.

Pour participer, le participant est invité à s'inscrire au jeu-concours et à suivre les instructions.

Le jeu-concours est réservé aux adultes et enfants de tout âge.

Pour s'inscrire et participer au jeu-concours, le participant doit renseigner une fiche d'inscription avec son adresse e-mail, son nom, son prénom, son adresse, sa date de naissance, et son téléphone.

Ces informations sont nécessaires pour valider la participation au jeu-concours et pour permettre, le cas échéant, à la (aux) Société(s) Organisatrice(s) de prendre contact avec le participant s'il est sélectionné pour remporter un des lots mis en jeu.

Si le participant a correctement validé sa participation, il pourra donc répondre à un questionnaire en rapport avec l'opération « Le Bal de la Magie avant Minuit ». Seuls les participants ayant répondu correctement aux questions et se rapprochant au plus près de la réponse à la question subsidiaire se verront remettre l'une des dotations au jeu.

Une fois validation des réponses aux questions, le participant a alors terminé le jeu-concours.

Ces coordonnées seront intégrées dans une base à partir de laquelle la direction des programmes de la chaîne MANGAS pourra sélectionner le gagnant du jeu-concours.

Le responsable légal du PARTICIPANT reconnaît par ailleurs que le PARTICIPANT n'est lié à aucun contrat exclusif sur l'utilisation de son image ou de son nom.

Toute participation sur papier libre, sous toute autre forme, par toute autre voie ou par tout autre moyen que ceux proposés ne pourra être prise en compte.

Chaque inscription d'un participant correspond à un enregistrement (horodatage) sur les systèmes informatiques de la (des) Société(s) Organisatrice(s) ou de ses prestataires.

De convention expresse avec les participants, il est entendu les données contenues dans les systèmes et fichiers informatiques de la (des) Société(s) Organisatrice(s) ou de ses prestataires techniques ont seules force probante quant aux éléments de connexion, quant à la participation et quant à la détermination du (des) gagnant(s).

ARTICLE 5 : RESULTATS- GAGNANTS

La direction des programmes de la chaîne MANGAS désignera les gagnants selon les réponses communiquées sur le site mangas.fr , 30 gagnants qui sera classé du rang 1 au rang 30. Les gagnants du jeu-concours seront désignés par voie d'email et/ou téléphone à compter du 16 mars 2017.

Il y aura 30 gagnant pour ce jeu-concours.

Il ne sera adressé aucun message aux perdants.

Dans le cas où la (les) Société(s) Organisatrice(s) ne parviendrait (ent) pas à prendre contact avec le(s) participant(s) sélectionnés dans un délai raisonnable laissé à la seule discrétion de la (des) Société(s) Organisatrice(s) et notamment lié aux impératifs d'organisation du jeu-concours, le bénéfice de la dotation sera définitivement perdu. Le(s) participant(s) désigné(s) comme gagnant au jeu-concours ne pourra (ont) justifier d'aucun préjudice et renonce en conséquence expressément à toute réclamation au titre de ce qui précède. La (les) Société(s) Organisatrice(s) se réserve(nt) alors la possibilité de contacter un ou d'autres participant(s) sélectionnés dans les mêmes conditions que celles décrites ci-dessus, si celui (ceux)-ci remplit (ssent) l'ensemble des conditions permettant de le(s) déclarer comme gagnant(s).

Toute indication d'identité ou d'adresse fausses entraîne automatiquement la disqualification du participant.

Du seul fait de leur participation au jeu-concours, les participants autorisent toutes vérifications d'usage concernant leur identité et leur domicile.

ARTICLE 6 : DOTATIONS

Suite à la sélection des gagnants selon les bonnes réponses aux questions formulées, les gagnants se verront obtenir selon leur rang :

Rang 1 à 30 : 1 coffret DVD remasterisé de Capitaine Flam vol 2

Les éventuelles réclamations concernant la mise à disposition du (des) prix ne pourront consister en une contrepartie financière et/ou équivalent financier.

ARTICLE 7 : JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

Les participants pourront demander le remboursement des frais occasionnés par leur participation au Jeu.

Le participant pourra solliciter auprès de la Société Organisatrice le remboursement de sa participation au jeu-concours (frais de connexion au jeu-concours).

Connexion Internet :

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 précisé 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 joueur de se connecter au site de la Société Organisatrice ou de ses partenaires et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Frais Postaux :

Toutes demandes devant être effectuées par l'envoi d'email à l'adresse [contact\[at\]groupe-ab\[dot\].fr](mailto:contact@groupe-ab.fr), aucune demande de remboursement de frais postaux ne pourra être acceptée.

ARTICLE 8 : VALIDATION ET ACCES AU REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

Il est rappelé que le simple fait de participer au jeu-concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Ce règlement est disponible sur le site internet mangas.fr et fait foi face aux informations divulguées sur l'e-mailing et sur le site internet qui pourrait être en contrariété avec le présent règlement.

ARTICLE 9 : RESPONSABILITES ET RESERVES

La participation au jeu-concours implique la reconnaissance et l'acceptation pleine et entière par le participant, des caractéristiques et des limites des réseaux et des services de communications électroniques notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger, transmettre ou transférer des informations, les risques d'interruption, les risques liés à la connexion, les problèmes liés à l'encombrement des réseaux ou des systèmes informatiques, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur les réseaux et dont la(les) Société(s) Organisatrice(s) ne pourra(ont) être tenue(s) responsable(s).

La(les) Société(s) Organisatrice(s) ne pourra (ont) être tenue(s) pour responsable(s) notamment des dysfonctionnements pouvant affecter les réseaux ou services de communications électroniques.

La(les) Société(s) Organisatrice(s) ne garantit(ssen)t pas que le jeu-concours fonctionne sans interruption, défaillance, ou sans dysfonctionnement, ni l'absence d'erreurs informatiques ou autres, ni que les défauts constatés seront corrigés, ce que le participant reconnaît expressément.

La(les) Société(s) Organisatrice(s) ne pourra(ont) être tenue(s) responsable(s) notamment en cas d'erreurs, omissions, imperfections, interruptions, effacements, pertes d'informations ou de données, délais de transmission, défaillances du jeu-concours, ou si le participant ne parvient pas à accéder ou à participer au jeu-concours, à transmettre sa réponse, à recevoir des informations, s'il reçoit des informations erronées ou tardivement, ou si les données relatives au(x) participant(s) ne parvenaient pas à la (aux) Société(s) Organisatrice(s) ou à ses (leurs) prestataires ou lui(leurs) arriverai(en)t illisibles, impossible à traiter, tardivement, ou en cas de dysfonctionnement, de difficultés techniques ou autres affectant le bon fonctionnement du jeu-concours, et liés notamment mais non limitativement à (aux):

- l'encombrement du réseau ;
- une erreur humaine ;
- systèmes informatiques, environnement logique ou matériel du Jeu ;
- réseaux de communications électroniques ;
- cas de force majeure ou cas fortuit ; ...

La(es) Société(s) Organisatrice(s) ne saurai(en)t de la même manière être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux participants, à leurs matériels et équipements et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale ainsi que d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation au jeu-concours, les participant étant invités à prendre toutes les précautions nécessaires concernant leurs matériels et leurs données.

Aucune réclamation ne sera acceptée au titre de ce qui précède et le participant ne pourra prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle que nature que ce soit, ce que le participant reconnaît expressément.

ARTICLE 10 : DONNEES ET INFORMATIONS- LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les informations relatives aux participants recueillies sur les systèmes informatiques directement par la(les) Société(s) Organisatrice(s) ou via ses prestataires techniques sont nécessaires pour permettre la prise en compte de leur participation, la détermination du(es) gagnant(s), l'attribution ou l'acheminement des prix, à défaut de quoi la participation du participant ne pourra être prise en compte. Ces informations sont destinées à la (aux) Société(s) Organisatrice(s) et pourront être transmises à un prestataire assurant l'envoi ou la remise des prix.

Les gagnants ou les participants autorisent expressément et gracieusement l'utilisation des informations laissées lors de l'inscription à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle organisée par l'organisateur du jeu ou ses partenaires.

Conformément aux dispositions de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants dûment inscrits au Jeu disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition sur les informations les concernant. Pour exercer ces droits, les participants devront envoyer un courrier à l'adresse suivante :

AB SAT SAS
Service Internet – Jeu-concours « Capitaine Flam – vol 2 »
132 Avenue du Président Wilson
93210 Saint Denis – la Plaine

ARTICLE 11 : DECISION DES ORGANISATEURS

La (les) Société(s) Organisatrice(s) se réserve(nt) la possibilité de modifier, à tout moment, le présent règlement, de prendre toutes décisions qu'elle(s) pourra (ont) estimer utiles pour l'application et l'interprétation du règlement et portera (ont) ces modifications à la connaissance des participants par tout moyen de son (leur) choix.

La (les) Société(s) Organisatrice(s) se réserve(nt) le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler le Jeu, une ou plusieurs des participations au jeu-concours à tout moment et sans préavis, notamment s'il lui(leur) apparaît que les circonstances l'exigent ou empêchent le bon déroulement ou le déroulement normal du jeu-concours, en totalité ou en partie, ou si la (les) Société(s) Organisatrice(s) ou ses éventuels prestataires ne sont pas ou plus en mesure plus assurer la continuité du service nécessaire au bon déroulement du jeu-concours.

La (les) Société(s) Organisatrice(s) se réserve(nt) également le droit s'il y a lieu d'invalidier et/ou d'annuler tout ou partie du jeu-concours, une ou plusieurs des participations au jeu-concours ou l'attribution de tout ou partie des dotations, s'il lui(leur) apparaît que des dysfonctionnements et/ou des fraudes sont intervenus sous quelle que forme et de quel qu'origine que ce soit, notamment technique, électronique ou informatique, dans le cadre de la participation au jeu-concours ou de la détermination du(des) gagnant(s). Elle(s) se réserve(nt) également le droit d'exclure de la participation au présent jeu-concours toute personne troublant le bon déroulement du jeu-concours, et de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement ou aurait tenté de le faire. La fraude entraîne la disqualification immédiate de son auteur. Un gagnant qui aurait triché, tenté de le faire, ou bénéficié de manœuvre de ce type sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir la(les) dotations mises en jeu.

La responsabilité de la (des) Société(s) Organisatrice(s) ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et le participant ne pourra donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle que nature que ce soit, ce que le participant reconnaît expressément.

ARTICLE 12 : DROIT APPLICABLE

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu doivent être formulées au plus tard quinze (15) jours à compter de la clôture du Jeu, formulée par écrit uniquement et transmise à l'adresse ci-dessous :

AB SAT SAS
Service Internet – Jeu-concours « Capitaine Flam - vol 2 »
93210 Saint Denis – la Plaine

La(les) Société(s) Organisatrice(s) tranchera (ont) toute question relative à l'application du présent règlement ou non réglée par celui-ci. Toute contestation qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent règlement se résoudra de manière amiable entre la(les) Société(s) Organisatrice(s) et le(s) participant(s).