

Règlement du Jeu *«Grand jeu Futur Jump»*

Article 1 – Objet

L'Association ATOUT +3 est une association Loi 1901 dont le siège social est situé 3 rue Armand Moisant - 75015 Paris et représenté par Christian CHENEL, Délégué Général Atout+3

ci-après « **Atout+3** » ou « **L'organisateur** »

Organise un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat s'intitulant «Grand jeu Futur Jump» (Ci-après le « **Jeu** »).

Le Jeu est organisé du **16 février 2015 au 9 mars 2015 à minuit inclus** (date et heure de connexion faisant foi). Ces dates pourront être décalées à des dates ultérieures si l'organisation du Jeu l'impose. Dans cet article et dans l'ensemble du règlement, les dates et heures seront celles de Paris, France.

Il est entendu que Facebook ne peut, en aucun cas, être considéré comme sponsor et/ou organisateur de ce Jeu et ne pourra être tenu responsable de toute réclamation relative à l'organisation, la participation et le déroulement du Jeu.

Le présent règlement a pour objet de définir les droits et obligations d'Atout+3 et des participants au Jeu (ci-après le ou les « **Participant(s)** »).

Article 2 – Acceptation du règlement / participation

La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité et des modalités de déroulement du Jeu ainsi que de la loi et de la réglementation française. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement entraînera la nullité de la participation.

Ce jeu est ouvert à toute personne physique âgée entre seize (16) ans et vingt-cinq (25) ans (ci-après le(s) "Participant(s)"), résidant en France métropolitaine (Corse inclus).

Tout Participant âgé de moins de 18 ans doit obtenir l'autorisation préalable d'un parent ou tuteur pour participer au Jeu et accepter le présent règlement. Les Participants de moins de 18 ans à la date de lancement du jeu et qui participent au concours en candidat(s) libre(s) devront recueillir l'accord préalable des parents. Un courrier électronique envoyé automatiquement à l'adresse électronique des parents qui sera indiquée par le participant vaudra acceptation de leur part. En l'absence d'adresse électronique des parents le candidat pourra faire signer *une lettre d'accord parental, le scanner et nous le retourner par voie électronique*. A défaut d'une autorisation des parents à la date de clôture du jeu, le participant sera automatiquement désinscrit. L'accord parental stipulera explicitement l'acceptation de la participation du mineur, et l'acceptation que le participant reçoive, le cas échéant, un des prix du concours. On entend par « parents », la ou les personnes titulaires de l'autorité parentale à l'égard du mineur participant (père et/ou mère, ou représentant légal). Les Organisateur se réservent le droit d'opérer toutes vérifications, notamment d'identité et/ou d'autorité parentale, avant toute acceptation de participation ou attribution de prix.

L'Organisateur pourra demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation et, le cas échéant, disqualifier un Participant ne pouvant justifier de cette autorisation. Tout mineur participant qui ne serait pas en mesure de fournir cette justification dans un délai de 30 jours sera exclu du Jeu et son éventuel gain redeviendra automatiquement la propriété de la société organisatrice, et aucune réclamation ne sera acceptée.

L'accès au Jeu est interdit aux personnes ayant participé à l'organisation et à la diffusion du Jeu, ainsi qu'aux personnes ayant des liens de parenté directs avec celles-ci.

L'inscription est limitée à une par foyer (même nom, même adresse postale, même adresse email). Il est rigoureusement interdit de jouer avec plusieurs adresses e-mail ainsi que de jouer à partir du compte ouvert au bénéfice d'une autre personne.

L'organisateur se réserve le droit d'annuler les participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts. Les Participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et domicile : l'organisateur se réserve le droit de requérir de tout Participant la communication d'une copie des documents attestant de ces éléments.

La participation au Jeu s'effectue exclusivement par voie électronique, sur le site Internet précisé à l'**article 3.1**. Elle nécessite que le Participant dispose d'une connexion internet et d'une adresse électronique valide. Toute participation par voie postale est exclue.

Chaque Participant doit jouer en personne et s'interdit en conséquence de recourir, directement ou indirectement, à tout mode d'interrogation ou de requête automatisé du site.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeux proposés, notamment afin d'en modifier les résultats du tirage au sort final. L'organisateur se réserve le droit de faire respecter l'égalité de chance entre tous les Participants, notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance. L'organisateur se réserve également le droit d'écarter toute personne ne respectant pas le présent règlement.

Toute information inexacte ou mensongère entraînera la disqualification du Participant. Toute inscription incomplète, illisible ou reçue après la date et l'heure limite de participation (date et heure de réception de l'inscription sur le site faisant foi) ou ne remplissant pas les conditions du présent règlement, sera considérée comme nulle.

L'organisateur se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, tout Participant qui, par son comportement, nuirait au bon déroulement du Jeu.

Seront notamment jugés comme suspects, et de manière non exhaustive, les critères suivants :

- (i) inexactitude ou incohérence des données fournies lors de l'inscription,
- (ii) incohérence des emails de filleuls parrainés,
- (iii) similarité des prénoms et des noms entre celui du parrain et/ou de ses filleuls parrainés.

Article 3 – Modalités du Jeu

3.1. Détails de la participation

Pour participer au Jeu, il suffit au Participant de :

- (i) Être titulaire d'un compte utilisateur sur le site internet Facebook
- (ii) Se connecter sur la page Facebook du Concours Atout +3 :
(www.facebook.com/concoursatoutplus3), aux dates indiquées dans l'**article 1**.
- (iii) Cliquer sur l'onglet « Grand jeu Futur Jump » pour accéder à l'application,
 - a. Autoriser ensuite Atout+3 à accéder à ses informations de base, son e-mail et sa date de naissance
- (iv) Cliquer sur le bouton « JOUEZ »
- (v) puis compléter correctement l'ensemble des champs du formulaire d'inscription : Civilité, Nom, Prénom, Email, Date de naissance, et cocher s'il accepte ou non de recevoir par mail l'actualité du Concours Atout +3.

Le Participant s'engage à remplir en bonne et due forme tous les champs obligatoires du formulaire nécessaires à son inscription puis cliquer sur le bouton "JOUEZ". Tout formulaire d'inscription incorrectement complété sera automatiquement considéré comme nul.

Une fois son inscription validée, le Participant accède au jeu.

Une page présentant les instructions s'affiche et le joueur doit cliquer sur le bouton « JOUEZ » pour accéder au jeu. Suite au compte à rebours « 3,2,1,GO », le jeu démarre et le personnage à diriger saute automatiquement.

Le joueur doit alors utiliser les touches directionnelles gauche et droite de son clavier pour faire sauter le personnage de plateforme en plateforme. Le joueur doit aller le plus haut possible et attraper des bonus, représentés par les logos des différentes écoles ou des étoiles, pour collecter des points. Chaque étoile attrapée rapporte 5 points et chaque logo école rapporte 3 points. Attention toutefois, il ne faut pas faire tomber le personnage dans le vide sinon le jeu s'arrête. Tout au long du jeu, le joueur peut voir son score en bas à gauche de la page de jeu.

Le jeu se termine lorsque le joueur fait tomber le personnage dans le vide. Il est alors redirigé sur une page de fin lui indiquant le score qu'il a fait ainsi que son meilleur score.

Un joueur a trois essais par jour pour tenter d'améliorer son score. Pour rejouer, le joueur doit cliquer sur le bouton « REJOUER » de la page de fin. Le joueur peut revenir tous les jours puisqu'il a trois chances par jour.

Le joueur peut, s'il le souhaite, effectuer des actions de parrainage en page de fin. Il peut inviter des amis sur Facebook, publier le jeu sur son mur Facebook ou envoyer un mail de parrainage. Chaque action de parrainage effectuée confère 10 points supplémentaires au joueur dans la limite de 3 actions d'invitations Facebook par jour, d'une publication Facebook par jour et de deux amis parrainés par mail et par jour soit un total de points supplémentaires maximum de 60 points par jour.

Cette promotion n'est pas gérée ou parrainée par Facebook. Les informations que vous communiquez sont fournies au Concours Atout +3 et non à Facebook.

3.2. Parrainage

Chaque Participant pourra inviter des amis à découvrir le Jeu en indiquant leurs adresses email. Chaque adresse e-mail communiquée confère au parrain 10 points supplémentaires dans la limite de deux amis parrainés par jour. Le parrain reconnaît avoir obtenu le consentement préalable du titulaire de chaque adresse email communiquée.

Chaque Participant aura la possibilité de partager le Jeu directement sur son profil Facebook en cliquant sur le bouton relatif à cet effet après sa course. Il devra par la suite se connecter avec ses identifiants Facebook et pourra alors écrire librement le commentaire qu'il souhaite afficher puis le publier sur son profil. Cette action de partage Facebook confère 10 points supplémentaires au joueur dans la limite d'un partage par jour.

Chaque Participant aura la possibilité d'inviter ses amis Facebook à jouer en cliquant sur le bouton relatif à cet effet après sa course. Il devra par la suite se connecter avec ses identifiants Facebook et pourra alors choisir librement les personnes à qui il souhaite envoyer des invitations. Cette action d'invitations Facebook validée confère 10 points supplémentaires au joueur dans la limite de 3 actions d'invitations par jour.

Pour chaque type d'actions de parrainage possible, Il n'est pas possible de parrainer plusieurs fois une même personne.

3.3. Newsletter

Le Participant au Jeu a le choix d'accepter ou non de recevoir par mail l'actualité du Concours Atout+3. Pour cela, le Participant devra cocher la case relative à cet effet et située sur le formulaire d'inscription du Jeu.

3.4 Rappel des règles de gain

Le Participant participera au tirage au sort final s'il fait partie des 20 meilleurs participants.

Les 20 meilleurs participants sont déterminés en faisant le cumul du meilleur score avec les points bonus cumulés grâce aux différentes actions de parrainage.

À tout moment, le joueur peut regarder sa position dans le classement en cliquant sur le lien « Classement » du footer.

Article 4 – Dotations mises en jeu

Dotation du Tirage au sort Final

1^{er} prix :

Apple iPad Mini 7.9” LED 16 Go WIFI
D’une valeur unitaire de 249.90€ TTC*

2^{ème} prix :

Caméscope GoPro Hero
D’une valeur unitaire de 124.90€ TTC*

3^{ème} prix :

Liseuse numérique Kobo by Fnac – Kobo Touch Noir/Noir
D’une valeur unitaire de 79.90€ TTC*

**Prix publics constatés au moment de la rédaction du présent règlement. Ces lots sont soumis aux conditions générales de vente attachées aux produits.*

Article 5 – Désignation des gagnants

5.1 – Gagnants du Tirage au sort final

Tout Participant ayant correctement rempli le formulaire d’inscription et faisant partie des 20 meilleurs participants participera au tirage au sort final qui déterminera les gagnants.

Les 20 meilleurs participants sont déterminés en faisant le cumul du meilleur score avec les points bonus cumulés grâce aux différentes actions de parrainage.

Les Participants n’ayant pas complété correctement un ou plusieurs champs du formulaire d’inscription ne seront pas inscrits au tirage au sort final.

Le Tirage au sort final sera effectué dans le mois suivant la fin du Jeu par l’étude SCP Level – Bornecque Winandy - Bru Nifosi, huissiers de justice associés - 15, Passage du Marquis de la Londe - 78000 – Versailles, afin de désigner les trois gagnants du tirage au sort (ainsi que trois suppléants) et leur dotation respective.

Les gagnants seront informés des résultats à l’issue du tirage au sort par courrier électronique aux coordonnées qu’ils auront indiquées dans le formulaire de participation au Jeu. L’organisateur se mettra en contact avec les gagnants par courrier électronique et ces derniers disposent d’un délai de sept (7) jours pour y répondre. Le défaut de réponse dans le délai de sept (7) jours précité entraîne la perte du bénéfice du prix, sans que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée à ce titre. Dans ce cas précis, le suppléant sera alors contacté dans les mêmes conditions précitées ci-dessus. Le défaut de réponse dans le délai de sept (7) jours précité entraîne la perte du bénéfice du prix, sans que la responsabilité de l’organisateur ne puisse être engagée à ce titre. Le prix sera perdu et ne sera pas remis en jeu

5.2– Généralités

Un prix ne peut faire l'objet d'aucun remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit et est non cessible et non échangeable.

Toutefois, en cas de force majeure, L'organisateur se réserve le droit de remplacer les prix annoncés par des prix de valeur équivalente.

Du fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'organisateur à utiliser son prénom associé à la première lettre de son nom dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au Jeu sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné.

Article 6 - Dépôt légal

Le présent règlement est déposé via www.reglement.net, à la SCP Bornecque Winandy - Bru Nifosi, huissiers de justice associés, 15, Passage du Marquis de la Londe – 78 000 – VERSAILLES

Le règlement est adressé à titre gratuit à toute personne en faisant la demande écrite pendant la durée du Jeu à l'adresse suivante : La Fabrique à Jeux et à Buzz, Jeu « Grand jeu Futur Jump » -36 rue du Sentier, 75002 Paris. La demande doit être effectuée avant la fin du Jeu, cachet de la poste faisant foi.

Le règlement complet peut être également consulté en ligne à l'adresse suivante www.facebook.com/concoursatoutplus3 pendant toute la durée du Jeu.

Article 7 - Remboursement des frais

Le timbre nécessaire à la demande par courrier du règlement sera remboursé sur simple demande écrite, jointe à la demande de règlement et adressée à La Fabrique à Jeux et à Buzz, Jeu « Grand jeu Futur Jump » 36 rue du sentier 75002 Paris, sur la base du tarif lent "Lettre" en vigueur.

Conformément aux dispositions de l'article L. 121-36 du Code de la consommation, l'accès au site et la participation aux jeux qui y sont proposés sont entièrement libres et gratuits, en sorte que les frais de connexion au site, exposés par le Participant, lui seront remboursés selon les modalités ci-dessous.

Une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse postale) est admise, à la condition que le Participant soit résidant en France et dans les conditions d'utilisation normales du site, étant précisé qu'il est expressément convenu qu'une utilisation normale du site ne peut excéder 15 minutes par jour. La demande de remboursement des frais de participation doit être envoyée avant la fin du Jeu, cachet de la poste faisant foi.

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 site 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 au site et de participer aux jeux ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

En cas de connexion payante facturée au prorata de la durée de communication, les frais de connexion sur le site pour la participation aux jeux seront remboursés par chèque, sur demande du Participant adressée dans le mois du débours de ces frais, le cachet de la poste faisant foi, dans les deux (2) mois de la réception de la demande du Participant.

Dans l'hypothèse d'une connexion faisant l'objet d'un paiement forfaitaire pour une durée déterminée et, au-delà de cette durée, facturée au prorata de la durée de communication, les frais de connexion au site seront remboursés au Participant dès lors qu'il est établi que le Participant a excédé le forfait dont il disposait et que ce forfait a été dépassé du fait de la connexion au site.

Pour obtenir le remboursement de ses frais de connexion, ainsi que les frais d'affranchissement de sa demande de remboursement, le Participant doit adresser à La Fabrique a Jeux et à Buzz, Jeu « Grand jeu Futur Jump », 36, Rue du Sentier 75002 Paris, une demande écrite, établie sur papier libre, contenant les éléments suivants :

- l'indication de ses nom, prénom et adresse postale personnelle ;
- l'indication des dates, des heures et des durées de ses connexions au site ;
- la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès auquel il est abonné, faisant apparaître les dates et heures de ses connexions au site;

Les frais d'affranchissement nécessaires à la demande de remboursement des frais de connexion seront remboursés, sur demande écrite jointe à la demande de remboursement, sur la base du tarif postal lent en vigueur.

Article 8 - Litiges et responsabilités

Le présent règlement est régi par la loi française.

Toute question d'application ou d'interprétation du règlement ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, devra être transmise à l'organisateur dans un délai maximum de trente (30) jours à compter de la clôture du Jeu, à l'adresse indiquée dans l'article 1 du présent règlement.

Les questions seront tranchées souverainement, selon leur nature, par l'organisateur ou l'étude SCP dans le respect de la législation française.

L'organisateur se réserve le droit en cas de circonstances indépendantes de sa volonté, de modifier, suspendre, annuler le Jeu, ou toute condition de participation.

L'organisateur pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La responsabilité de l'organisateur ne saurait être engagée si par suite de fraudes, cas de force majeure ou d'événement imprévu, le tirage au sort devait être annulé, reporté ou modifié ou la durée du Jeu écourtée.

En outre, l'organisateur ne saurait être tenue pour responsable

- (i) en cas d'incident de quelque nature que ce soit lié à l'utilisation de l'ordinateur et/ou de la ligne téléphonique, à l'accès à Internet et/ou de tout autre incident technique,
- (ii) des retards ou avaries occasionné(e)s par la poste lors de la livraison des lots,
- (iii) de tout autre cas de force majeure.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu et sur la liste des gagnants.

Article 9 - Convention de preuve

Il est convenu que, excepté dans les cas d'erreurs manifestes, l'organisateur pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, des données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par elle, notamment dans ses systèmes d'information.

Les Participants au Jeu s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments sous format ou support informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition 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 l'organisateur 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 10 - Informatique et Libertés

Les informations recueillies dans le cadre du présent Jeu par Atout+3 à l'exception des adresses emails éventuelles dont les ami(e)s du Participant sont titulaires, sont nécessaires à la prise en compte de la participation de chaque Participant.

Elles ne seront pas utilisées à une autre fin ni transmises à des tiers, autres que les prestataires de l'organisateur ayant besoin de les connaître pour les stricts besoins de l'organisation du Jeu, sans une autorisation expresse des Participants.

Conformément à la loi " Informatique et Libertés " du 6 janvier 1978 modifiée par la loi du 6 août 2004, chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui les concernent auprès de l'Association Atout +3 – « Grand jeu Futur Jump » à l'adresse indiquée dans l'article 1 du présent règlement.

Le Participant a le choix de s'abonner ou non à la newsletter de l'organisateur qui lui est proposée dans le cadre de sa participation, en choisissant de cocher ou non la case relative à la newsletter. L'organisateur, seule destinataire de ces informations dans le cadre de l'abonnement à la newsletter, s'engage à ne pas céder ni transmettre ces informations à des tiers.