

Règlement du Jeu Gallimard Jeunesse « Lightfall », par Tim Probert

Article 1 – Société Organisatrice

La société Gallimard Jeunesse, Société par Actions Simplifiée au capital de 648 125€, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le n° 381 624 139, dont le siège est situé 5 rue Gaston-Gallimard – 75007 Paris (ci-après dénommée « Gallimard Jeunesse »), organise, un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après dénommé le « Jeu »).

Article 2 – Objet

2.1 Le Jeu sera accessible via l'url : <https://storise.co/concours-lightfall> (ci-après la « Page »).

2.2 Le Jeu sera notamment relayé via les réseaux sociaux de Gallimard Bande dessinée.

2.3 Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue à partir du lundi 2 décembre 2024 et se terminera le mercredi 25 décembre 2024 à 23h59.

2.4 La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant (le « Participant »).

2.5 La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes applicables en France.

Le Règlement s'applique par conséquent à tout Participant qui participe au Jeu.

Article 3 – Conditions de participation

3.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique domiciliée en France métropolitaine âgée de 15 (quinze) ans au moins à la date de sa participation.

Tout Participant de moins de 18 (dix-huit) ans ne pourra participer au Jeu qu'avec l'autorisation préalable de ses parents/représentants légaux.

Gallimard Jeunesse se réserve le droit de vérifier ladite autorisation et de déclarer nulle toute participation en l'absence d'une telle autorisation.

3.2 Ne peuvent participer au Jeu, outre les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées, les personnes suivantes :

i) les mandataires sociaux et employés de Gallimard Jeunesse, de toute société contrôlée par Gallimard Jeunesse, qui contrôle Gallimard Jeunesse ou sous contrôle commun avec Gallimard Jeunesse ;

ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu ainsi que les membres de leurs familles (conjoint(e)s, concubin(e)s, ascendants et descendants directs).

3.3 Gallimard Jeunesse se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier des conditions ci-dessus et de déclarer nulle toute participation d'un Participant qui ne remplirait pas ces conditions.

3.4 Une participation par personne physique (même nom, même adresse postale, même adresse e-mail) est autorisée au Jeu et ce pour toute la durée du Jeu.

Article 4 – Déroulement du Jeu

4.1 Pour participer au Jeu, le Participant doit se rendre sur la Page et suivre les étapes ci-dessous :

1°/ Le Participant doit s'inscrire et s'identifier pour participer.

Pour se faire il s'identifie à l'aide du formulaire en renseignant son adresse e-mail.

2°/ [Étape facultative] Chaque Participant a la possibilité, s'il le souhaite, de s'inscrire aux actualités de Gallimard Bande dessinée qu'il recevra de la part de Gallimard Bande dessinée par e-mail.

Le Participant a été informé, ce qu'il reconnaît expressément, qu'il a la possibilité de se désinscrire à tout moment en envoyant un mail à dpo@madrigall.fr ou en utilisant la procédure de désinscription présente dans chaque newsletter envoyé.

3°/ Le Participant doit lire attentivement et accepter le présent règlement du Jeu.

4°/ Pour valider sa participation, le Participant est invité à cliquer sur « JE VALIDE ».

4.2 Il est précisé que les informations communiquées par le Participant dans le cadre du Jeu seront utilisées conformément à la politique de traitement des données de Gallimard Jeunesse, consultable via la Page <https://www.gallimard-bd.fr/politique-de-confidentialite.html>.

Les Participants valablement inscrits seront tirés au sort pour tenter de gagner les lots décrits à l'article 6 ci-dessous.

Article 5 – Désignation du gagnant

5.1 La désignation du gagnant s'effectuera via un tirage au sort parmi les Participants répondant aux conditions de participation précisées notamment à l'article 3 du Règlement, et ayant dûment rempli le formulaire en ligne.

5.2 Le tirage au sort sera effectué automatiquement par un logiciel de Storise à partir du jeudi 2 janvier 2025, pour désigner le gagnant ou les gagnants (ci-après désigné le « Gagnant »).

Le Gagnant se verra attribuer un des lots décrits à l'article 6 du présent Règlement.

5.3 Il sera également désigné 1 (un) gagnant de remplacement éventuel pour chaque lot (ci-après le « Gagnant de Remplacement »).

Dans le cas où il s'avérerait après vérification que le Gagnant n'avait pas la qualité pour participer, qu'il n'a pas respecté les conditions du présent Règlement, qu'il ne souhaite pas bénéficier de son lot, voire que ses coordonnées sont inexploitables (incomplètes, erronées...),

ce dernier perdra le bénéfice de son lot au profit d'un Gagnant de Remplacement, dans les conditions visées au présent article.

5.4 Le Gagnant sera contacté par Gallimard Jeunesse après le tirage au sort à partir du jeudi 26 décembre 2024, pour l'informer de son succès et des modalités d'obtention de son lot, par courrier électronique à l'adresse e-mail renseignée via le formulaire d'inscription.

Article 6 – Attribution du lot

6.1 Le Gagnant se verra attribuer un lot parmi les lots suivants (ci-après le « Lot ») :

Lot :

Ce lot comprend dix exemplaires d'une superbe édition collector grand format, avec fer à dorer, gaufrage et embellissements, du premier tome de « Lightfall » de Tim Probert.

6.2 Chaque Lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Le Lot ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni au remplacement ou échange du Lot pour quelque cause que ce soit.

6.5 Nonobstant ce qui précède, Gallimard Jeunesse se réserve le droit de remplacer les Lots par tout lot de valeur équivalente le cas échéant.

Article 7 – Limitation de responsabilité

7.1 La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

7.2 En conséquence, Gallimard Jeunesse ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- du contenu des services consultés sur la Page et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur la Page ;

- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;

- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu ;

- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;

- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;

- des problèmes d'acheminement ;

- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant.

7.3 Il est précisé que Gallimard Jeunesse ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion à la Page. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne à la Page et la participation des Participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

Article 8 – Convention de preuve

8.1 Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, Gallimard Jeunesse 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 Gallimard Jeunesse, notamment dans ses systèmes d'information.

8.2 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 Gallimard Jeunesse 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 – Modification du Règlement

9.1 La responsabilité de Gallimard Jeunesse ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de leur volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée.

Toute modification du Règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de

la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

9.2 Gallimard Jeunesse se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire.

Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

9.3 Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant s'inscrire et participer au Jeu sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

9.4 En cas de manquement de la part d'un Participant, Gallimard Jeunesse se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

Article 10 - Données personnelles

Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions du Règlement Général sur la Protection des Données n°2016/679 du Parlement européen et du Conseil (« RGPD ») et de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978 dans sa version en vigueur.

Chaque Participant dispose (dans les conditions et limites prévues par les lois et règlements) d'un droit d'accès, de rectification ou d'effacement des informations le concernant, ou de limitation du traitement des informations qui le concerne, ou d'opposition à ce traitement, ou encore d'un droit à la portabilité de ses informations. Cette demande sera adressée le cas échéant à l'adresse suivante : dpo@madrigall.fr.

Ainsi, vous pouvez notamment choisir à tout moment de ne plus recevoir de communications à caractère promotionnel de la part de Gallimard Bande dessinée, soit en utilisant le mécanisme de désinscription figurant dans les courriers électroniques que vous recevez, soit en nous adressant un courrier électronique à cet effet à l'adresse suivante : dpo@madrigall.fr. Chaque Participant a le droit, s'il considère que le traitement des informations personnelles le concernant viole les lois et règlements en vigueur, d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Article 11 – Loi applicable et interprétation

11.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

11.2 Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement par Gallimard Jeunesse dans le respect de la législation française.

Article 12 – Consultation du Règlement

Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu.