

Règlement du Jeu GALLIMARD JEUNESSE « Concours de l'avent »

Article 1 – Société Organisatrice

La société GALLIMARD JEUNESSE, Société par Actions Simplifiée au capital de 648 125 euros, 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 JEUNESSE – 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/gallimard-jeunesse-calendrierdelavent2024> (ci-après la « Page »)

2.2 Le Jeu sera notamment relayé via les réseaux sociaux de GALLIMARD JEUNESSE.

2.3 Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue à partir du 1^{er} décembre 2024 et se terminera le 31 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 :

- Se connecter sur le site <https://storise.co/gallimard-jeunesse-calendrierdelavent2024> du 1er/12/2024 au 31/12/2024 23h59, heure française ;

- Cliquer sur le bouton « JE JOUE » ;

- Le participant accédera à une page d'inscription qu'il devra remplir les champs obligatoires du formulaire d'inscription (adresse électronique) et valider pour pouvoir tenter sa chance;

- Chaque Participant a la possibilité, s'il le souhaite, de s'inscrire aux actualités de GALLIMARD JEUNESSE qu'il recevra de la part de GALLIMARD JEUNESSE par 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 envoyée.

- Le participant doit cocher la case « J'ai lu attentivement et J'accepte le règlement » et cliquer sur « VALIDER » ;

- Le participant accédera à une page où il aura une vue globale de toutes les cases du calendrier de l'avent, dont seule la case du jour sera active (indication par un clignotement).

Il devra alors cliquer sur la case du jour pour accéder à l'instant gagnant.

- Le participant accédera à une page où il devra « gratter » l'image pour faire apparaître la mention « GAGNÉ » ou « PERDU ».

- La participation sera prise en compte au moment où la personne clique « VALIDER ».

Les participants sauront immédiatement s'ils ont gagné l'une des dotations en jeu.

Toutefois, cette réponse est donnée à titre purement informatif et ne saurait engager la Société Organisatrice, la confirmation réelle de l'obtention du gain étant validée par la Société Organisatrice après vérification, dans le cadre de la procédure de remise des lots.

Toute inscription, incomplète, frauduleuse et/ou non conforme au présent règlement et/ ou comportant des informations inexactes ne pourra être prise en compte et entraînera la nullité de la participation.

Tout participant ainsi disqualifié ne pourra prétendre à aucune dotation.

La Société Organisatrice se réserve alors le droit de remettre en jeu la dotation qui lui aurait été indûment attribuée.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des gagnants.

Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du gagnant.

Chaque participant peut jouer autant de fois qu'il veut mais la participation à l'instant gagnant sera prise en compte qu'une seule fois par jour. Il ne sera attribué qu'un seul lot par foyer (même nom, même adresse postale et ou électronique).

Article 5 – Désignation du gagnant

5.1 Les « Instants gagnants » qui déclenchent l'attribution d'une des dotations à un participant sont prédéterminés de façon aléatoire par le logiciel STORISE, à raison d'un gagnant par jour, sur toute la période de validité du Jeu (entre le 01/12/2024 et le 31/12/2024 inclus 23h59 (date et heure française de connexion faisant foi)).

Ces « Instants gagnants » sont « ouverts ». Est ainsi déclaré gagnant un participant qui joue au moment de l'instant gagnant (date, heure, minute, seconde du serveur du Jeu) ou, si aucun participant ne joue à ce moment, le participant qui joue le premier après cet instant gagnant.

5.2 Le gagnant ou les gagnants (ci-après désigné 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 à partir du 02 12 2024 pour le jeu du 1^{er} décembre, à partir de 3 décembre pour le jeu du 2 décembre etc, pour l'informer de son succès et des modalités d'obtention de son lot, par courrier électronique à l'adresse email renseignée via le formulaire d'inscription.

Article 6 – Attribution du lot

6.1 Le gagnant quotidien se verra attribuer le lot indiqué pour chaque date dans la liste suivante :

- Lot 1, du 1^{er} décembre : un exemplaire du livre *Mon grand cherche et trouve des sons*
- Lot 2 du 2 décembre : un exemplaire du livre *Sortilèges - Un guide de la magie à Poudlard*
- Lot 3, du 3 décembre : un exemplaire du livre *À qui appartient Mimicha ?*
- Lot 4, du 4 décembre : un exemplaire du livre *L'odyssée des graines*
- Lot 5, du 5 décembre : un exemplaire du livre *La petite forêt de Trotro*
- Lot 6, du 6 décembre : un exemplaire du livre *Les Royaumes de feu - Au cœur du monde des dragons*
- Lot 7, du 7 décembre : un exemplaire du livre *DJ Paco*
- Lot 8, du 8 décembre : un exemplaire du livre *Le monde de Lucrèce – tome 9*
- Lot 9, du 9 décembre : un exemplaire du livre *L'encyclopédie Minecraft - Des idées à construire*
- Lot 10, du 10 décembre : un exemplaire du livre *Mon grand imagier animé*
- Lot 11, du 11 décembre : un exemplaire du livre *La petite fée des bois*
- Lot 12, du 12 décembre : un exemplaire du livre *Ma mini compil : Dalida*
- Lot 13, du 13 décembre : un exemplaire du livre *Gruffalo - L'édition des 25 ans*
- Lot 14, du 14 décembre : un exemplaire du livre *La Terre expliquée aux enfants*
- Lot 15, du 15 décembre : un exemplaire du livre *PIRATES – OMY les Ateliers*
- Lot 16, du 16 décembre : un exemplaire du livre *L'alphabet des Drôles de Petites Bêtes*
- Lot 17, du 17 décembre : un exemplaire du livre *Mon encyclopédie animée - Animaux*
- Lot 18, du 18 décembre : un exemplaire du livre *Lightfall (tome 3)*
- Lot 19, du 19 décembre : un exemplaire du livre *Les Royaumes de feu – BD- tome 7*
- Lot 20, du 20 décembre : un exemplaire du livre *ALMA 3 la liberté*
- Lot 21, du 21 décembre : un exemplaire du livre *La grande encyclopédie pour tout savoir sur tout*
- Lot 22, du 22 décembre : un exemplaire du livre *Le grand livre pop-up des créatures magiques*
- Lot 23, du 23 décembre : un exemplaire du livre *Loups de Elena Selena*
- Lot 24, du 24 décembre : un exemplaire du livre *Coucou père Noël !*
- Lot 25, du 25 décembre : un exemplaire du livre *Noël à Poudlard*

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 JEUNESSE, 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

12.1 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : https://storise.s3.amazonaws.com/1174_pdf_1731573484.pdf

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