

JEU-CONCOURS « ENTREZ DANS LA MÊLÉE »

ARTICLE 1 : Organisateur du jeu

L'Association Adphile, association pour le développement de la philatélie, immatriculée sous le numéro 344 272 208 00051 dont le siège social est situé Immeuble ORSUD - 3-5 avenue Galliéni - 94250 Gentilly, (ci-après désignée « la Société Organisatrice ») organise, du 20 août 2015 au 17 septembre 2015 inclus, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Entrez dans la mêlée » sur la fanpage « Adphile » du site Internet Facebook à l'adresse <https://www.facebook.com/Adphile>

ARTICLE 2 : Les participants

Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France Métropolitaine, à l'exception des membres du personnel de la Société Organisatrice ou de toute autre société participant ou ayant participé à la conception, à l'organisation et à la réalisation du jeu, ainsi que des membres de leurs familles. Une seule participation par foyer fiscal (même nom, même adresse).

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier que les gagnants répondent bien aux conditions stipulées ci-dessus. En particulier, les gagnants seront tenus de prouver qu'ils étaient âgés de plus de 18 ans au jour de leur participation sous peine d'annulation de leur participation et détermination d'un autre gagnant.

ARTICLE 3 : Annonce du jeu

Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est annoncé sur la fanpage « Adphile » du site Facebook à l'adresse suivante : <https://www.facebook.com/Adphile>

ARTICLE 4 : Modalités de participation

Pour participer au jeu, il suffit :

- de disposer d'un compte sur le site communautaire www.facebook.com ;
- de se connecter au site Facebook : www.facebook.com ;
- de se rendre sur la fanpage « Adphile » sous l'adresse <https://www.facebook.com/Adphile> ;
- de cliquer ensuite sur le bouton « Participez » ;
- de remplir le formulaire d'inscription en indiquant ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse e-mail, adresse postale complète, date de naissance) ;

- d'accepter le règlement du jeu en cochant la case et de cliquer sur le bouton « Validez ».
- de cliquer sur le ballon pour jouer à l'instant gagnant et découvrir sur le champs si gain de lot ou pas.

Les gagnants sauront instantanément s'ils ont gagné un lot ou pas. Trois (3) gagnants seront désignés au total sur toute la période du jeu et seront contactés par la Société Organisatrice dans un délai de dix (10) jours à compter de la date de fin du jeu, soit 20 (vingt) jours après la fin du jeu à l'adresse e-mail indiquée sur le formulaire.

Il ne sera accepté qu'une seule participation par foyer (même nom, même département) et/ou par adresse e-mail. Toute participation présentant une anomalie (coordonnées inexactes ou incomplètes, personne de moins de 13 ans, etc.) ne sera pas prise en considération.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler ou de modifier les règles du jeu si des fraudes venaient à être constatées.

ARTICLE 5 : Lots

Les lots mis en jeu sont :

- 1^{er} lot : le Livre des Timbres 2014, d'une valeur de 83 Euros
- 2^e lot : un kit philatélique (pince, loupe, album de timbres, guide de l'Univers du timbre) d'une valeur unitaire de 40 Euros
- 3^e lot : un (1) ballon de rugby officiel RWC 2015 Gilbert d'une valeur unitaire de 35 Euros TTC

Les lots seront expédiés aux gagnants par envoi postal avec accusé de réception avant le 15/10/2015 sous réserve que les participants aient dûment indiqué à la Société Organisatrice, via la messagerie privée Facebook ou par email, l'adresse postale à laquelle le lot devra être adressé. Tout envoi non réceptionné par le destinataire, refusé ou retourné pour adresse inexacte reviendra à la Société Organisatrice, qui pourra en disposer librement.

Les lots ne pourront en aucun cas être échangés contre leur valeur en espèces, ni remplacés par d'autres lots. Toutefois, si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots annoncés par d'autres lots de valeurs équivalentes ou de caractéristiques proches. La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée de ce fait.

Sans préjudice de toute action judiciaire et de sa faculté de résiliation de l'inscription du participant, la Société Organisatrice n'est pas tenue de faire parvenir un quelconque lot aux gagnants si ceux-ci n'ont pas saisi correctement leurs coordonnées lors de

l'inscription, ou s'ils ont manifestement, et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat du jeu ou ne sont pas conformés au présent règlement.

La Société Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'un retard dans l'expédition des lots lorsque ce retard ne lui est pas imputable, mais est le fait du prestataire de services auquel elle recourt pour réaliser cette expédition.

ARTICLE 6 : Responsabilité

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être engagée en cas d'éventuel dysfonctionnement du mode de participation au présent jeu, lié aux caractéristiques même de l'Internet. Dans ces cas, les participants ne pourront prétendre à aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

La participation par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, le temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations. L'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau, ne peuvent en aucun cas entraîner la mise en jeu de la responsabilité de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable d'un incident ou d'un accident survenu lors de la jouissance du lot. En outre, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable en cas de retard ou de perte du lot et/ou des dommages causés lors de son acheminement.

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'évènements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger ou de reporter ou de réduire la période de participation.

ARTICLE 7 : Règlement

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement déposé chez Maître Quentin DURIAUD, Huissier de Justice, situé 71 boulevard Richard Lenoir, 75011 Paris.

Le règlement est consultable et imprimable à tout moment sur la fanpage « Adphile » à l'adresse <https://www.facebook.com/Adphile> et peut être obtenu gratuitement sur simple demande écrite à l'adresse de la Société Organisatrice figurant en tête du présent règlement (timbre remboursé au tarif lent en vigueur sur simple demande à cette même adresse).

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice dont la décision s'imposera immédiatement.

ARTICLE 8 : Données personnelles

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Elles sont utilisées par la Société Organisatrice ou ses prestataires pour la gestion du jeu et, le cas échéant, pour toute opération de marketing direct réalisée par la Société Organisatrice pour informer les participants de ses offres et services.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, telle que modifiée, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des informations nominatives le concernant sur simple demande écrite à l'adresse de la Société Organisatrice figurant en tête du présent règlement.

ARTICLE 9 : Autorisation des gagnants

Les gagnants du jeu autorisent la Société Organisatrice à utiliser et diffuser leur nom et prénom, et plus généralement tout élément de leur personnalité, sur tout support, pour une durée de un (1) an à compter de la date de fin du jeu, pour toutes les communications concernant le jeu, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir droit à une rémunération ou à un avantage quelconque.

ARTICLE 10 : Litiges

Le jeu et le présent règlement sont soumis à la loi française.

Tout litige concernant la portée, l'existence, la validité, l'interprétation et l'application du présent règlement sera réglé amiablement entre les parties ou, à défaut, par les tribunaux compétents.

En cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'huissier et la version du règlement accessible en ligne ou celle obtenue par toute personne qui en aurait fait la demande, c'est la version déposée chez l'huissier qui prévaudra dans tous les cas de figure. De même, la version déposée chez l'huissier fait foi face aux informations divulguées sur tous supports et en contrariété avec le présent règlement.

Les parties s'efforceront de résoudre à l'amiable tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent règlement. En cas de désaccord définitif, et sous réserve des dispositions légales, les tribunaux de Paris seront seuls compétents.