

## **REGLEMENT DU JEU VERTBAUDET « L'Indestructible de vertbaudet »**

### **Article 1 : Société organisatrice**

SADAS, Société par Actions Simplifiée au capital de 21 281 200 €, dont le siège social est au 216 rue Winoc Chocqueel, 59200 Tourcoing, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 414 766 576 (la « Société organisatrice »), organise du 13 mars 2014 au 27 mars 2014 inclus, un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « L'indestructible de vertbaudet » (le « Jeu ») accessible sur le site internet [www.lejeu.vertbaudet.fr](http://www.lejeu.vertbaudet.fr) [développé en responsive design, le jeu s'adaptera donc au device utilisé : desktop, tablette, mobile], ainsi qu'en magasins vertbaudet situés en France Métropolitaine.

### **Article 2 : Participants et participation**

Le Jeu est ouvert du 13 mars 2014 au 27 mars 2014 inclus à toute personne physique majeure résidant en France Métropolitaine, en Corse et dans les DOM –TOM, à l'exception du personnel de la Société organisatrice, de celui des sociétés ayant participé à l'élaboration du Jeu et des membres de leur famille en ligne directe.

La participation s'effectue exclusivement par voie électronique sur les Sites et nécessite ainsi de disposer d'un accès au réseau Internet et/ou d'un smartphone équipé de l'application QR code.

Il ne sera accepté qu'une seule participation au Jeu par jour, quel que soit le support d'accès au Jeu, et par foyer (même nom et/ou même adresse postale et/ou même adresse IP) pendant toute la durée du Jeu.

Tout participant remportant un instant gagnant ne peut retenter sa chance à un autre instant gagnant et ce, pendant toute la durée du Jeu restant.

Toute participation au Jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation des Sites et du présent règlement.

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte. De même, toute participation reçue par courrier sera rejetée par la Société organisatrice.

Toute participation incomplète, inexacte, falsifiée, comportant de fausses indications, non conforme au règlement ou reçue après la date du Jeu sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du participant.

### Article 3 : Modalités du Jeu

La participation au Jeu peut se faire par deux moyens :

#### 3.1 – Participation via Internet :

Il suffit :

- De se connecter entre le 13 mars 2014 et le 27 mars 2014 inclus sur le Site [www.lejeu.vertbaudet.fr](http://www.lejeu.vertbaudet.fr)
- De s'inscrire à partir du formulaire de participation en remplissant les champs obligatoires et de cliquer sur « jouez » ;
- Et enfin, de « gratter » à l'aide de sa souris la zone prévue à cet effet qui dévoile la réponse de l'Instant gagnant (Gagné ou Perdu).
- Si l'écran « gagné » s'affiche, alors il faut renseigner son numéro de téléphone dans le champ prévu à cet effet sur la nouvelle page qui s'affiche et cliquer sur « validez ». Le gagnant reçoit alors un email automatique de confirmation de gain.
- Si le joueur a perdu, il reçoit un email de confirmation de participation au jeu et de remerciement l'invitant à retenter sa chance le lendemain.

#### 3.2 - Participation en magasins :

Il suffit :

- De se rendre entre le 13 mars 2014 et le 27 mars 2014 inclus dans l'un des magasins vertbaudet situés en France Métropolitaine ;
- De scanner à l'aide de son smartphone le QR code du jeu présent sur les affichages présentant le Jeu situés à l'intérieur du magasin et/ou en vitrine et/ou sur des cyclopousses dans les villes de Amiens, Lille, Lyon, Marseille et Toulouse et/ou dans les ascenseurs du parking des cordeliers à Lyon;
- D'accéder ainsi au Jeu ([www.lejeu.vertbaudet.fr](http://www.lejeu.vertbaudet.fr));
- De sélectionner :
  - Le nom du magasin dans la liste déroulante « vous êtes actuellement dans le magasin de » :
    - dans lequel il se trouve s'il se trouve à ce moment précis dans un magasin
    - de la ville dans laquelle il se trouve s'il joue après avoir scanné le QR code sur un cyclopousse (suivant les indications du conducteur du cyclopousse)
    - d'une boutique de Lyon s'il a scanné le QR code présent dans les ascenseurs du parking des cordeliers à Lyon (au choix)
  - « vous n'êtes pas dans un magasin »
    - pour les personnes ayant scanné le QR code dans la vitrine d'un magasin vertbaudet et mais qui ne sont pas en magasin.
    - Pour les personnes ayant scanné le QR code présent dans les ascenseurs du parking des cordeliers à Lyon (au choix)
- Et s'inscrire à partir du formulaire de participation en remplissant les champs obligatoires et de cliquer sur « jouez » ;
- Et enfin, de « gratter » à l'aide de sa souris la zone prévue à cet effet qui dévoile la réponse de l'Instant gagnant (Gagné ou Perdu).
- Si l'écran « gagné » s'affiche, une nouvelle page va s'ouvrir avec les informations personnelles du joueur, la date et l'heure du gain et le nom du magasin depuis lequel le joueur a joué. Le gagnant doit alors présenter le smartphone à une conseillère de vente présente dans le magasin. Il reçoit aussi un email automatique de confirmation de gain dans lequel les mêmes informations sont reprises.

- Si le joueur a perdu, il reçoit un email de confirmation de participation au jeu et de remerciement l'invitant à retenter sa chance le lendemain.

Cette participation nécessite de disposer d'un smartphone équipé de l'application QR Code et d'un accès au réseau Internet.

#### **Article 4 – Détermination des gagnants : Les Instants gagnants**

Est appelé « Instant gagnant », le jour et l'horaire (heure, minute, seconde du serveur en France) prédéfinis par la société ayant participé à la conception et à la réalisation du jeu « L'Indestructible de vertbaudet ».

Le participant qui déclenche un instant gagnant préprogrammé remporte une dotation. Si plusieurs participants se connectent lors d'un même instant gagnant, seul le premier à être enregistré par le serveur du Jeu recevra la dotation concernée. A défaut de participant pendant un instant gagnant, c'est le premier joueur qui validera sa participation après cet instant gagnant qui se verra attribuer la dotation.

Il a été prédéfini 10 instants gagnants par jour pendant toute la durée du Jeu, soit 150 instants gagnants au total.

#### **Article 5 : Dotations du Jeu**

Les dotations du Jeu sont les suivantes :

150 (cent cinquante) pantalons ou bermudas indestructibles de vertbaudet étant précisé que le gagnant aura le choix quant au modèle (un pantalon ou un bermuda – fille ou garçon) et quant à la taille (entre 2 et 14 ans) et coloris, avec en détails :

Modèle	Coloris/référence	Taille	Valeur commerciale unitaire
Pantalon transformable Indestructible de vertbaudet Fille	- Corail 277.8419 - Chocolat clair 277.7722	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €
Pantalon Indestructible de vertbaudet Fille	- Rose clair 245.8201 - Gris foncé 245.8198	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €
Pantalon Indestructible de vertbaudet Fille	Denim brut 245.8228	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €
Jeans Indestructible de vertbaudet denim transformable Fille	Denim brut 277.8532	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €
Bermuda Indestructible de vertbaudet transformable Garçon	- Rouge 212.8686 - Kaki 212.8694 - Camouflage 212.8651 - Gris 212.8678	2, 3, 4 ans	17.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	19.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	21.95 €
Bermuda Denim Indestructible de vertbaudet Transformable Garçon	Denim brut 206.5765	2, 3, 4 ans	17.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	19.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	21.95 €
Pantalon Indestructible de vertbaudet Transformable Garçon	- Rouge 245.9429 - Sable imprimé 245.9402 - Vert bronze 245.9437 - Gris moyen 245.9410	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €
Jean Indestructible de vertbaudet Transformable Garçon	Denim brut 245.9569	2, 3, 4 ans	19.95 €
		5, 6, 7, 8 ans	21.95 €
		9, 10, 12, 14 ans	23.95 €

#### Article 6 : Remise des lots

Il ne sera attribué qu'un seul lot par foyer (même nom et/ou même adresse postale et/ou même adresse IP) pendant toute la durée du Jeu.

##### **6.1- Si le gagnant a participé via internet :**

A l'issue de chaque instant gagnant, le gagnant sera contacté par téléphone dans un délai de 10 jours. Il aura alors 8 jours pour indiquer le lot choisi parmi ceux figurant à l'article 5 du règlement (modèle, coloris, taille) et confirmer son adresse postale exacte.

## **6.2 - Si le gagnant a participé via le QR Code :**

Le gagnant ayant participé en se rendant dans un magasin vertbaudet afin de flasher le QR Code doit choisir le jour même de l'Instant gagnant la dotation dans le magasin où il se trouve. Il lui suffit pour ce faire de se rapprocher d'un membre du personnel et de présenter son smartphone indiquant l'écran gagné et ses coordonnées personnelles. Il devra compléter et signer une confirmation de réception de lot auprès de la conseillère de vente qui lui remet son lot. Celle-ci pourra lui réclamer une pièce d'identité afin de vérifier l'identité du gagnant.

Pour le gagnant ayant scanné le QR code présent sur un cyclopusse dans les villes de Amiens, Lille, Lyon, Marseille et Toulouse : le conducteur du cyclopusse le conduira immédiatement au magasin vertbaudet situé dans la ville dans laquelle se trouve le cyclopusse afin qu'il puisse retirer son lot auprès du personnel de vente en lui présentant l'écran gagné sur leur smartphone. Le retrait du lot doit se faire le jour même de l'Instant gagnant.

Pour le gagnant ayant scanné le QR code présent dans les ascenseurs du parking des cordeliers à Lyon et qui a sélectionné le nom d'un magasin vertbaudet de Lyon dans la liste déroulante « vous êtes actuellement dans le magasin de » : il devra se rendre le jour même de l'Instant gagnant remporté dans la boutique vertbaudet préalablement sélectionnée afin qu'il puisse y retirer le lot auprès du personnel de vente en lui présentant l'écran gagné sur leur smartphone.

Pour le gagnant ayant scanné le QR code dans la vitrine d'un magasin vertbaudet et mais qui n'est pas en magasin et a sélectionné « vous n'êtes pas dans un magasin », il recevra le lot de la même manière que les gagnants ayant joué sur internet. (Voir article 6.1).

Les lots offerts, ne pourront donner lieu à aucune contestation, ni à la remise de leur contrepartie financière (totale ou partielle), ni à leur échange ou remplacement contre un autre lot de quelque valeur que ce soit, pour quelque cause que ce soit ; sauf échange relatif à la taille du modèle (cet échange ne donnera lieu à aucune contrepartie financière).

Les lots envoyés, n'ayant pas été réceptionnés, ne pourront donner lieu à aucune contestation.

Le lot qui n'aura pu être remis au gagnant, sera au choix de la Société organisatrice, remis en jeu dans le cadre du Jeu lui-même, ou remis (ou sa contre-valeur monétaire) à une œuvre de bienfaisance reconnue, dans un délai de six (6) mois après la date de clôture du Jeu et ce, conformément au Code Professionnel de la Fédération des Entreprises de Vente à Distance.

Si les circonstances l'exigent, la Société organisatrice se réserve le droit de remplacer un lot par un autre lot de valeur égale ou supérieure, notamment mais sans que cela ne soit exhaustif, en cas d'indisponibilité du lot initialement prévu.

### **Article 7 : Remboursement des frais de participation**

Les participants au Jeu peuvent obtenir le remboursement de leur frais de leur connexion Internet au tarif forfaitaire de soixante et un centimes d'euros (0,61 €).

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 (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée), dans un tel cas il ne pourra être procédé 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 participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Il ne peut y avoir qu'un seul remboursement par foyer et/ou même adresse IP (même nom et/ou même adresse) de la connexion Internet pendant toute la durée du Jeu. La demande de remboursement doit être envoyée par courrier mentionnant l'intitulé du Jeu, les coordonnées complètes du participant, les dates et heures de connexion et être accompagnée d'un RIB ou RIP, à l'adresse suivante :

Sadas / vertbaudet,  
216 rue Winoc Chocqueel,  
59200 Tourcoing,

dans un délai de quinze (15) jours suivant la participation pour laquelle le participant demande le remboursement, cachet de la poste faisant foi.

Le remboursement des frais engagés lors de l'envoi des demandes de remboursement sera effectué uniquement sur demande écrite, au tarif lent en vigueur.

Toute demande de remboursement présentant une anomalie, notamment incomplète, illisible, non conforme au règlement, reçue après la date limite ou insuffisamment affranchie ne sera pas prise en considération.

Les remboursements seront effectués par virement bancaire dans un délai d'environ trois (3) mois à compter de la réception de la demande de remboursement.

### **Article 8 : Responsabilité**

La Société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à écourter, prolonger, reporter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment si les circonstances l'exigent.

La Société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment en cas de mauvais acheminement du courrier, de mauvais fonctionnement des lignes téléphoniques, de l'indisponibilité du site Internet, de défaillance technique rendant impossible la poursuite du Jeu, des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement du Jeu, de toutes défaillances techniques, matérielles ou logicielles, de quelque nature que ce soit ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un participant, d'erreur d'acheminement des lots, de la perte de ceux-ci lors de leur expédition, de leur non réception ou de leur détérioration, de leur livraison avec retard.

Il appartient à chaque 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 Internet et la participation au Jeu se fait sous l'entière responsabilité des participants.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue du Jeu et ses gagnants.

La Société organisatrice se réserve le droit de faire respecter l'égalité des chances entre tous les participants, notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance.

La Société organisatrice se réserve le droit d'exclure du Jeu et de poursuivre en justice toute personne qui aurait triché ou troublé le bon déroulement du Jeu. Un gagnant qui aurait triché sera de plein droit déchu de tout lot.

#### **Article 9 : Informatique et Libertés**

Conformément à la loi Informatique et Liberté n°78-17 du 06 janvier 1978, les informations demandées sont obligatoires et nécessaires à la Société organisatrice pour la prise en compte et la validation de la participation et dans un but de prospection commerciale. Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition au traitement des données les concernant. Les participants peuvent exercer ce droit soit par courrier envoyé à l'adresse du Jeu énoncée à l'article 7 en indiquant leur nom, prénom, adresse, soit par mail en se connectant sur le site Internet de vertbaudet à l'adresse suivante : [www.vertbaudet.fr](http://www.vertbaudet.fr).

#### **Article 10 : Propriété Intellectuelle**

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs présents sur les Sites ainsi que sur les sites auxquels celle-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes, logiciels est interdite.

#### **Article 11 : Autorisations**

Les gagnants autorisent, à titre gracieux, la Société organisatrice à reproduire, publier et exposer leurs noms et lieu d'habitation, sur tous supports (et notamment mais non exclusivement : presse, mailing, affichage, édition, audiovisuel, Internet, cinéma, etc.), sauf s'ils renoncent à leur lot.

Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité et leurs coordonnées, toute indication d'identité ou d'adresse fautive ou erronée entraînant automatiquement l'élimination de la participation.

#### **Article 12 : Loi applicable et règlement**

Le présent Jeu est exclusivement soumis à la loi française.

La participation à ce Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement complet ainsi que l'arbitrage en dernier ressort de la Société organisatrice pour toutes les contestations relatives à l'interprétation ou à l'application du présent règlement.

Le règlement complet peut être obtenu gratuitement sur les Sites. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou modalités du Jeu ou sur la liste des gagnants.

Le règlement est déposé à la SCP WARLOP, MILLOIS et SPATARI, Huissiers de Justice, 6 rue Faidherbe, 1er étage, BP 335, 59336 TOURCOING Cedex, qui sera avertie en cas de modifications.