

<b>Règlement du jeu</b> <b>Concours Deep Blue – Site Lecture Academy</b>
-----------------------------------------------------------------------------

### **Article 1 - Organisation**

La Société Hachette Livre, société anonyme au capital de 6.260.976 euros, dont le siège social est sis 43 quai de Grenelle – 75905 Paris cedex 15 et immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro B 602 060 147 organise un jeu-concours qui aura lieu du 24 septembre au 24 novembre à minuit sur le site Lecture Academy (<http://www.lecture-academy.com>).

### **Article 2 - Participation**

Ce jeu-concours est gratuit, sans obligation d'achat. Il a pour objet l'organisation d'un quiz constitué de plusieurs questions.

Il est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine, en Belgique et en Suisse à l'exception du personnel des sociétés du groupe Hachette Livre ainsi que des membres de leur famille et de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou à la gestion du jeu-concours.

La participation au jeu est effectuée sous le contrôle des parents ou des représentants légaux.

### **Article 3 - Modalités d'inscription**

#### **Pour participer, les candidats doivent :**

Les candidats doivent, pour s'inscrire se connecter au site Internet [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com) et remplir le formulaire d'inscription au site dans la zone « Mon Espace » / « Pas encore inscrit ».

Ils devront inscrire sur l'écran leurs coordonnées : pseudo, adresse de courrier électronique, sexe et date de naissance avant le 24 novembre à minuit. Ils doivent ensuite confirmer leur inscription au site Lecture Academy en cliquant sur le lien indiqué dans le mail de confirmation qu'ils recevront sur l'adresse de courrier électronique qu'ils auront indiquée dans le formulaire d'inscription. Le candidat doit ensuite s'identifier sur le site Internet accessible via l'URL [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com) et remplir le formulaire « mon profil » en inscrivant sur l'écran : Nom, prénom, adresse, code postal et ville.

Si le candidat est déjà inscrit au site, il doit simplement s'identifier sur le site Internet accessible via l'URL [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com) avec son pseudo et son mot de passe. Le candidat doit ensuite aller dans la zone Concours du site.

Pour valider sa participation, le candidat doit répondre aux questions du quiz.

Il est nécessaire de posséder une adresse de courrier électronique valide pour valider la participation au jeu-concours. Toute réponse dont les coordonnées seraient incorrectes ou incomplètes ne sera pas prise en compte. Les participants ne pourront, dans ce cas, prétendre à aucune dotation.

#### **Article 4 - Exclusion de participation**

**Il n'est admis qu'une seule participation par individu (même nom, même adresse).**

Les candidats doivent répondre au quiz afin de participer au tirage au sort.

A partir de la base de données établie parmi les bonnes réponses, une vérification manuelle des gagnants pourra être effectuée. En cas de pluralité de participations, les candidats seront exclus du jeu-concours.

Toute déclaration mensongère d'un participant entraînera son exclusion du jeu-concours et la non attribution du lot qu'il aurait pu éventuellement gagner, ou encore, sa restitution immédiate, sans que la responsabilité de la Société Hachette Livre S.A puisse être engagée.

Les réponses seront évaluées et le gagnant sera désigné le 25 novembre.

Aucune inscription violant les articles 2 à 4 du présent règlement ne pourra être retenue.

#### **Article 5 - Désignation des gagnants**

Chaque participant devra répondre correctement aux questions du quiz suivant pour gagner un lot :

- Dans quel royaume vit Serafina ?
- Qui est la meilleure amie de Serafina ?
- Quel est l'animal de compagnie de Serafina ?
- Qui est l'auteur de Deep Blue ?
- Qui chante dans le trailer de Deep Blue ?

Le quiz sera posté sur le site Internet [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com).

Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses sous le contrôle de la SCP Gaultier et Mazure, Huissiers de justice, 51 rue Sainte Anne, 75002 Paris. Les gagnants seront tirés au sort de manière totalement aléatoire par un logiciel sécurisé.

#### **Article 6 - Dotations**

Le jeu concours est doté de :

- 1 excursion sous-marine (d'une valeur maximale de 120€)
- 3 GoPro HERO3 White (d'une valeur unitaire de 220€)
- 10 exemplaires de Deep Blue (d'une valeur unitaire de 15,90€)

Soit une dotation d'une valeur totale de 940€.

#### **Article 7 - Information des gagnants**

Seuls les gagnants seront informés des résultats de leur participation au jeu-concours : ils seront avisés par l'envoi d'un courrier électronique à l'adresse de courrier électronique indiquée lors de l'inscription, par la société Hachette Livre. Il est rappelé qu'un participant est identifié par les coordonnées qu'il a lui-même indiquées lors de son inscription. En cas de contestations, seuls les listings feront foi.

Les résultats du jeu-concours seront également publiés sur le site Internet [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com) avant le 30 novembre 2014.

Il ne sera adressé aucun courrier, même en réponse, aux participants qui n'auront pas gagné, sauf pour répondre aux demandes de règlement complet. Les lots seront envoyés aux gagnants à l'adresse indiquée lors de leur inscription.

#### **Article 8 - Responsabilité de l'Organisateur**

La participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet, notamment en ce qui concerne les performances ou dysfonctionnements techniques, les 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.

La Société Hachette Livre ne pourra notamment être tenue pour responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une raison quelconque dont elle ne pourrait être tenue responsable (à titre d'exemples, problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, défaillance momentanée des serveurs pour une raison quelconque, etc...) ou lui arriveraient illisibles ou impossible à traiter (à titre d'exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...)

La Société Hachette Livre ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, ce jeu-concours devait être modifié, reporté ou annulé. En cas de force majeure et si les circonstances l'exigent, la Société Hachette Livre se réserve le droit d'annuler le concours sans dédommagement. Il n'est pas possible d'obtenir la contre-valeur des lots en espèce ou de demander un échange contre d'autres prix.

De surcroît, les lots ne sont pas cessibles.

#### **Article 9 - Acceptation du règlement**

La participation au jeu-concours entraîne des participants l'acceptation pleine et entière du présent règlement déposé à la SCP Gaultier et Mazure, Huissiers de justice, 51 rue Sainte Anne, 75002 Paris.

Le présent règlement est adressé à titre gratuit à toute personne en faisant la demande à l'adresse suivante avant la clôture du concours (le cachet de la poste faisant foi) : Société Hachette Livre – Hachette Jeunesse Roman - 43 quai de Grenelle - 75905 Paris cedex 15.

Les frais d'affranchissement seront remboursés sur la base du tarif en vigueur de la poste pour l'acheminement à vitesse réduite (base : 20g).

Le règlement complet est également disponible à titre gratuit sur la page concours du site Internet [www.lecture-academy.com](http://www.lecture-academy.com) où il peut être consulté et imprimé.

En cas de différence entre la version du règlement déposé chez l'huissier de justice et la version accessible en ligne, seule la version déposée chez l'huissier de justice prévaudra dans tous les cas de figure. De même, la version déposée chez l'huissier de justice fait foi au regard des informations divulguées sur le site Internet et en contradiction avec le présent règlement.

Tout différend quel qu'il soit pouvant naître du présent règlement sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

### **Article 10 - Remboursement des frais de participation**

Le remboursement des frais de participation (coût d'une communication locale téléphonique française d'une durée maximum de 5 minutes) et des frais de timbres engagés pour les demandes de règlement et de remboursement peut-être obtenu sur demande écrite adressée dans les quatre mois qui suivent la clôture de la participation au jeu-concours telle qu'indiquée à l'article 3, à l'adresse du jeu-concours suivante : Société Hachette Livre – Hachette Jeunesse Roman - 43 quai de Grenelle – Concours Deep blue – 75905 Paris cedex 15.

Il ne sera effectué qu'un seul règlement par participant sous la forme d'envoi de timbres au tarif lent en vigueur (maximum 1,37 euros couvrant les frais de participation au jeu-concours et les frais de timbres des demandes de règlement et de remboursement).

La demande devra être faite sur papier libre indiquant, pour permettre toute vérification : nom, prénom, adresse postale du participant, ainsi que la date, l'heure d'envoi du formulaire de participation et le support utilisé pour participer au jeu-concours (Internet, WAP ou I-Mode). Elle devra être accompagnée de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique, quel que soit le support utilisé pour participer. Toute demande de remboursement ne sera prise en compte que si elle émane du participant ayant participé au jeu-concours pour lequel il est demandé le remboursement des frais de connexion.

Un quelconque remboursement ne peut, par définition, intervenir que s'il y a eu un débours réel de la part du participant. N'est notamment pas considéré comme un débours réel, le fait pour un participant, de demander un remboursement de connexion, alors même qu'il avait accès à Internet au moyen d'un abonnement forfaitaire tel que notamment un abonnement « illimité », l'ADSL ou le câble.

### **Article 11 - Informatique et libertés**

La participation au jeu-concours donne lieu à l'établissement d'un fichier automatisé à des fins promotionnelles ou publicitaires. Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données collectées à l'occasion de leur participation au présent jeu-concours. Les participants peuvent exercer ce droit, ou s'opposer à ce que les dites données soient cédées à des tiers ou exploitées hors Union européenne par demande écrite adressée à la société organisatrice à l'adresse visée au préambule du présent règlement.

**Article 12 - Autorisation - Utilisation des coordonnées et de l'image des participants**

Les gagnants et les représentants légaux des gagnants mineurs s'engagent à autoriser les organisateurs du concours à utiliser, notamment lors des reportages photographiques, leur image et leur nom, dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent jeu-concours. La présente autorisation est donnée pour une durée de 1 an à partir de l'annonce des résultats du concours qui pourra être renouvelé par la suite. Elle entraîne renonciation de la part des gagnants à toutes actions ultérieures en réclamation quant à l'utilisation de ces prises de vue, dès lors que cette utilisation sera conforme aux précédents alinéas.