

| |
|--|
| Règlement du jeu-concours Astérix - Site Bibliothèque Rose et Verte (N°135) |
|--|

Article 1 - Organisation

La Société Hachette Livre, société anonyme au capital de 6.260.976 euros, dont le siège social est situé 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 8 décembre 2014 au 11 janvier 2015 à minuit sur le site de la Bibliothèque Rose (www.bibliothequerose.com).

Article 2 - Participation

Ce jeu-concours est gratuit, sans obligation d'achat. Il a pour objet l'organisation d'un quiz de 4 questions.

Il est ouvert à toute personne physique mineure résidant en France métropolitaine, Belgique et 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 :

- Se connecter au site Internet de la Bibliothèque Rose et Verte accessible par les URL www.bibliothequerose.com et www.bibliothequeverte.com;
- Remplir, au plus tard le 11 janvier à 23h59, le formulaire d'inscription au site Bibliothèque Rose en inscrivant sur l'écran leurs coordonnées : Nom, prénom, pseudo, date de naissance, adresse complète, code postal, ville, pays, adresse de courrier électronique, mot de passe ;
- Confirmer leur inscription au site Bibliothèque Rose et Verte 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 ;
- S'identifier sur le site Internet accessible via l'URL www.bibliothequerose.com,
- Se rendre sur la page concours du même site, et répondre aux quatre questions.

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 tirage au sort.

A partir de la base de données établie, 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.

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 4 questions suivantes, qui lui seront posées sur le site Internet www.bibliothequerose.com ou www.bibliothequeverte.com :

1. Parmi les titres suivants, lequel n'existe pas dans la Bibliothèque Verte ?

Astérix et Obélix au service de sa Majesté

Astérix – Le Domaine des dieux

Astérix et Obélix ont perdu Idéfix

2. Quelle est la fameuse expression utilisée par les Gaulois lorsqu'ils sont surpris ?

Sacrebleu !

Par Toutatis !

Abracadabra

3. Quel est le nom du druide dans la série Astérix et Obélix ?

Panoramix

Assurancetourix

Abraracourcix

4. Quel effet a la fameuse potion préparée par ce druide sur celui qui la boit ?

Elle le transforme en serpent

Elle lui donne une force surhumaine

Elle rend invisible

Afin de désigner les gagnants du jeu-concours, 40 participants seront tirés au sort parmi ceux ayant donné les 4 bonnes réponses - sous le contrôle de la SCP Gaultier et Mazure, Huissiers de justice, 51 rue Sainte Anne, 75002 Paris-. Chaque questionnaire sera tiré au sort de manière totalement aléatoire par un logiciel sécurisé. Les 40 gagnants seront ceux dont le questionnaire contenant les 4 bonnes réponses aura été tiré au sort.

Article 6 - Dotations

Du 1^{er} au 15^{ème} prix : Un jeu Nintendo 3DS Astérix – Le Domaine des dieux (Big Ben Interactive) d'une valeur commerciale unitaire de 39.90€ (prix public TTC couramment pratiqué à la date de rédaction du règlement, donné à titre de simple indication et susceptible de variation).

Du 16^{ème} au 40^{ème} prix : Un album Panini Astérix – Le Domaine des dieux (Panini) d'une valeur commerciale unitaire de 2.50€ et une pochette de 5 stickers Astérix – Le domaine des dieux (Panini) d'une valeur commerciale unitaire de 0.60€ (prix publics TTC couramment pratiqués à la date de rédaction du règlement, donnés à titre de simple indication et susceptible de variation).

La valeur commerciale totale des dotations du présent jeu-concours est de 676€ (prix publics TTC couramment pratiqués à la date de rédaction du règlement, donnés à titre de simples indications et susceptibles de variation).

Article 7 - Information des gagnants

Seuls les gagnants seront informés des résultats de leur participation au jeu-concours.

Les gagnants du jeu-concours seront avisés par la publication des résultats du jeu-concours publiés sur le site Internet www.bibliothequerose.com ou www.bibliothequeverte.com qui interviendra avant le 11 février 2015.

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 de l'organisateur feront foi, ce que les participants et leurs représentants légaux acceptent expressément.

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 par voie postale à l'adresse indiquée lors de leur inscription, à leurs risques et périls. Les lots qui ne pourront être acheminés faute d'adresse valable et non réclamés à l'adresse dans le délai indiqué dans l'annonce des résultats, ou qui seront retournés à la société organisatrice pour quelque raison que ce soit, seront immédiatement retirés du jeu-concours et ne pourront être réclamés par les participants.

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 (à titre d'exemples, problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, défaillance momentanée de nos 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 de remplacer les lots par des lots de nature et de valeur commerciale similaire. 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 et/ou de leurs représentants légaux 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 Licences - Jeu concours Astérix n°135 - 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.bibliothequerose.com ou www.bibliothequeverte.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 Licences - 43 quai de Grenelle - Jeu-concours Astérix n°135 – 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 - sans que cette liste soit limitative : 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 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.