

Grand Jeu : CALENDRIER DE L'AVENT

RÈGLEMENT DU JEU: «CALENDRIER DE L'AVENT»

ART. 1 Objet

L a Société Dreamweb, SARL au capital de 50 000 euros identifiée sous le numéro RCS 44063101800031 dont le siège social est situé, CS 50760 13681 Aubagne organise sur son site internet www.maisondugsm.com, en France Métropolitaine (Corse, et Monaco inclus), jusqu'au 24 décembre 2015 un jeu sans obligation d'achat (ci-après dénommé « Calendrier de l'Avent »)

ART. 2 Conditions relatives aux participants

La participation au jeu est ouverte à toute personne physique âgée de 18 ans à l'exception des membres du personnel de la société organisatrice et des membres de leur famille en ligne directe ainsi que toute personne qui aurait participé directement ou indirectement à l'élaboration du présent jeu.

L'organisateur se réserve la faculté à tout moment de procéder à toutes les vérifications qui s'imposeraient. Participer au Jeu implique une attitude loyale, signifiant le respect des règles ainsi que des droits des autres participants. L'organisateur pourra décider d'exclure un participant et, de fait, annuler l'attribution éventuelle du lot s'il apparaît que le dit participant a fraudé ou tenté de frauder, ou confié à l'organisateur des données erronées, incomplètes ou inexactes et ce, sous quelle que forme que ce soit.

ART. 3 Principe et durée

Le jeu est ouvert à compter du 01 décembre 2015 jusqu'au 24 décembre 2015.

La participation au concours est soumise aux conditions suivantes :

- 1) Le participant doit se rendre à l'adresse URL suivante :
<http://www.maisondugsm.com/>
- 2) Suivre les instructions et participer aux différents jeux chaque jour (jeu gratuit sans obligation d'achat).

Chaque joueur ne pourra tenter sa chance qu'une seule fois par jour sauf en cas de partage du jeu qui lui donnera une chance supplémentaire. Il devra dûment avoir pris connaissance du règlement. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisateur » sans que celle-ci n'ait à en justifier.

ART. 4 Dotations

- ! Supertooh Disco 3
- ! Supertooh Disco 4
- ! Supertooh Buddy
- ! Supertooh HD Voice
- ! Enceinte Polaroid Power

- ! Batterie de Secours X-moove Rugged Adventure
- ! Batterie de Secours X-moove Powergo Monster
- ! Prise usbepower
- ! Casque Xqisit LZ380
- ! Sacoche Quicksilver
- ! Kit piéton Jabra Pace
- ! Tour bluetooth Polaroid
- ! Divers codes promotionnels valables sur Maisondugsm.com
- ! Un Smartphone Wiko Pulp 4G

ART. 5 Annonce des gagnants

Pour l'instant gagnant et les remises :

L'annonce du gagnant se fait instantanément ainsi que le lot qu'il aura alors gagné.

Par la suite il sera tenu informé par e-mail (à l'adresse indiquée lors de sa participation au jeu-concours) du mode d'envoi de son gain.

Pour le Quiz :

Le gagnant sera averti directement par eMail à la fin du jeu.

ART. 6 Limite des responsabilités

Les gagnants déclarent être informés et accepter expressément que la société Dreamweb ne pourra être tenue pour responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière), de tout incident survenu à l'occasion de la participation au présent jeu et de ses suites. La société décline toute responsabilité en cas de dommage qui pourrait être causé au gagnant à l'occasion d'une utilisation ou de la jouissance de la dotation. La société Dreamweb ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écarter, prolonger le présent Jeu. En cas de force majeure ou de circonstances indépendantes de sa volonté, la société se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de valeur équivalente et/ou de caractéristiques proches. Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement du jeu étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

ART. 7 Loi «Informatique et Libertés»

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Conformément à la loi «Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou même de radiation des informations nominatives le concernant en écrivant à l'adresse du jeu précisée à l'article 1.

ART. 8 : Limitation lié à l'utilisation d'Internet

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Les organisateurs ne sauraient donc être tenus pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu Concours et déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le site.

La société Dreamweb ne pourra être tenu pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, dûs notamment à des actes de malveillance externe, qui empêcheraient le bon déroulement du concours et l'information des participants. Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, email, numéros de clients autres que ceux correspondant à leur identité et adresse et plus généralement par tous moyens non conformes au

respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de concours seraient automatiquement éliminés.

Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. Une même personne physique ne peut jouer avec plusieurs adresses email ainsi ni jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle même.

Un seul et unique compte de joueur sera ouvert par une même personne possédant les mêmes nom, prénom et adresse email et domicile. Plus particulièrement, la société Dreamweb ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

La société Dreamweb ne saurait davantage être tenu pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du jeu concours ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié aux serveurs ou hébergeurs du site.

ART. 9 Propriété intellectuelle

Les images utilisées sur le site www.maisondugsm.com, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le site www.maisondugsm.com, ainsi que tout ou partie des éléments composants ce Jeu, sont la propriété de la société et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de cette dernière, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

ART. 10 Loi applicable et attribution de juridiction

Le présent règlement est soumis au droit français.

En cas de litige les parties s'efforceront en priorité de tout mettre en œuvre pour trouver une solution amiable. A défaut d'accord amiable entre les parties mentionnées, les tribunaux du lieu du siège social de DreamWeb seront seuls compétents sans aucune exception.

Tout différend lié à l'interprétation, l'exécution ou la validité du présent contrat sera soumis à la compétence exclusive de la juridiction compétente dans le ressort de la Cour d'Appel d'Aix en Provence (13), nonobstant pluralité de défendeurs ou appel en garantie.

Articles du Code Pénal

Art. 323-1 - Le fait d'accéder ou de se maintenir, frauduleusement, dans tout ou partie d'un système de traitement automatisé de données est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 250 € (100 000 francs) d'amende. Lorsqu'il est résulté soit la suppression ou la modification de données contenues dans le système, soit une altération du fonctionnement de ce système, la peine est de deux ans d'emprisonnement et de 30 490 € (200 000 francs) d'amende.

Art. 323-2 - Le fait d'entraver ou de fausser le fonctionnement d'un système de traitement automatisé de données est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 735 € (300 000 francs) d'amende.

Art. 323-3 - Le fait d'introduire frauduleusement des données dans un système de traitement automatisé ou de supprimer ou de modifier frauduleusement les données qu'il contient est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 735 € (300 000 francs) d'amende.

Art. 323-4 - La participation à un groupement formé ou à une entente établie en vue de la préparation, caractérisée par un ou plusieurs faits matériels, d'une ou de plusieurs des infractions prévues par les articles 323-1 à 323-3 est punie des peines prévues pour l'infraction elle-même ou pour l'infraction la plus sévèrement réprimée.

Fait à Aubagne, le 01 décembre 2015