

RÈGLEMENT DU DU JEU « INSTANT GAGNANT CHAUSSURE » ARPENAZ 50 JR

ARTICLE 1 : ORGANISATEUR

La société DECATHLON, Société Anonyme, immatriculée au R.C.S. de Lille sous le n° 306.138.900, ayant son siège social 4 bd de Mons, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ, prise notamment en son établissement secondaire de Quechua, situé Avenue Lemans Mont-Blanc – 74190 PASSY, (ci-après désignée « l'Organisateur »), organise du : **28 août 2015 à 8H00 au 10 septembre 2015 à 23h59** un jeu gratuit et de type "instant gagnant" sans obligation d'achat sur la page Facebook des marques Quechua et Decathlon, ce jeu sera décliné en plusieurs langues en fonction des pays participants à l'opération.

Pour les besoins du présent règlement, il est précisé que le Groupe DECATHLON comprend DECATHLON SA et toute filiale de DECATHLON SA, détenue directement ou indirectement à hauteur d'au moins 10% des droits de vote exprimés en assemblée seule ou conjointement avec toute autre société elle-même détenue

ARTICLE 2 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

Toute personne prenant part au jeu doit prendre connaissance et accepter sans aucune réserve le présent règlement et le principe de ce jeu en ligne.

L'Organisateur se réserve le droit en cas de toute contravention à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement de priver le Participant de la possibilité de participer au jeu en ligne mais également du gain qu'il aurait pu éventuellement gagner.

ARTICLE 3 : CONDITIONS GÉNÉRALES DE PARTICIPATION

La participation à ce jeu rentrant dans le cadre de la campagne de communication « chaussure Arpenaz 50 Junior » du **28 août 2015 à 8H00 au 10 septembre 2015 à 23h59** date et heure française de connexion faisant foi, est entièrement gratuite et n'est liée à aucune obligation d'achat.

Le jeu est ouvert à toute personne physique de 13 ans et plus, disposant d'un compte Facebook et d'un accès internet fixe ou mobile ainsi que d'une adresse électronique valide, à l'exception des membres du personnel des sociétés ayant participé directement ou indirectement à l'organisation ou à la réalisation du jeu. (Ci après désigné « le Participant »).

La participation est strictement nominative, et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs comptes ou avec des adresses emails différentes ou encore pour le compte d'autres participants. Toute participation multiple ou toute autre tentative de fraude entrainera l'exclusion définitive de tous les participants identifiés et l'annulation immédiate de tout gain potentiellement obtenu durant le jeu.

La participation des mineurs et/ou de personnes sous régime spécifique notamment de type tutelle ou curatelle est exclusivement conditionnée à l'accord exprès des représentants légaux, pouvant

justifier de l'autorité parentale. Une autorisation écrite du représentant légal sera nécessaire avant toute réception éventuelle de lot.

L'accès au jeu se déroule de la façon suivante :

L'organisateur publie l'Annonce du Jeu sur la Page Facebook concernée.

A partir de l'Annonce, le joueur est invité à s'inscrire au Jeu en suivant le lien vers l'Application mis à sa disposition puis en complétant le formulaire de participation apparaissant à l'écran en remplissant les champs demandés : nom, prénom et adresse e-mail.

L'utilisateur peut demander un nouveau mot de passe en cas d'oubli. Pour ce faire, il doit saisir son adresse mail. Si celle-ci est bien présente en base de données (preuve d'une participation antérieure), un email lui sera alors envoyé avec un nouveau mot de passe généré automatiquement.

Une fois le formulaire complété, le joueur est invité à valider ses données personnelles et accepter le règlement du jeu afin de valider sa participation et pouvoir commencer « à jouer ».

Les règles de participation sont les suivantes :

Le jeu est limité à une participation par jour (de 00h00 à 23h59) et par adresse email, qu'il y ait eu gain ou non, et quel que soit le support.

Si le joueur a perdu, et qu'il partage le jeu avec ses amis sur Facebook, il gagne une chance supplémentaire de participer à nouveau dans la même journée (entre 00h00 et 23h59).

Un joueur ne peut partager l'expérience qu'une fois par jour pour tenter de rejouer.

Si le joueur découvre 3 symboles identiques : il gagne le lot décrit à l'article 5. Il peut rejouer dès le lendemain.

ARTICLE 4 : PRINCIPE DE JEU

Le jeu est basé sur un principe « d'instantanés gagnants », matérialisé par le fait de gratter virtuellement un élément du jeu permettant de gagner plusieurs lots par jour.

L'unité de jeu est représentée à l'écran par la forme du rocher.

Les éléments à découvrir au sein de la zone de jeu sont des symboles représentant une paire de chaussure Arpenaz 50 Junior. Il y a 3 symboles à découvrir par zone de jeu.

Pour révéler les symboles dissimulés dans la zone de jeu, l'utilisateur incarne un enfant qui doit briser le caillou pour découvrir s'il a remporté un lot.

Pour briser le rocher, il doit :

- utiliser le clic de sa souris ou du clavier, s'il utilise un ordinateur,
- cliquer avec son doigt sur la zone du rocher sur l'écran de son périphérique, si il utilise un mobile ou une tablette.

L'utilisateur doit répéter l'opération à plusieurs reprises sur la zone afin de détruire 80% de la zone de jeu.

Une fois la destruction du rocher, le joueur découvre alors les 3 symboles.

La partie est gagnée uniquement si les 3 symboles sont identiques, le joueur gagne le lot représenté par le symbole, il recevra son lot selon les modalités définies à l'article 5.

Le jeu est perdu dans tous les autres cas.

ARTICLE 5 : La dotation du jeu instant gagnant « Arpenaz 50 Junior »

Le jeu est basé sur une mécanique d'instants gagnants « ouverts » (" I.G. ").

La règle de gain est la suivante :

le lot est attribué au joueur qui accède au jeu le plus rapidement après un IG donné.

La date de participation est définie en jour/mois/année - heure/min/sec.

Si le joueur découvre 3 symboles identiques, il gagne le produit correspondant aux symboles.

Les lots sont :

- 50 paires de chaussure Arpenaz 50 Junior, d'une valeur de 8,95 € TTC, prix de vente conseillé dans les magasins en France métropolitaine.

Pour recevoir son lot, le gagnant recevra :

- La livraison de son cadeau : s' il n'habite pas dans un pays du réseau partenaire de la société SPOREKA (*France, Monaco, Royaume-Uni, Allemagne, Belgique, Espagne, Italie, Portugal, Hongrie, Pays-Bas, Suède, Pologne, Roumanie or Turquie*), il recevra un e-mail l'invitant à transmettre à l'Organisateur ses informations complètes : nom, adresse, choix de la taille et du coloris du cadeau, afin de lui faire parvenir son cadeau. Le gagnant aura jusqu'au 30 septembre 2015 pour retourner ses informations à l'Organisateur. Sans nouvelles de sa part, avant le 30 octobre 2015 l'Organisateur décline toute responsabilité quant à la non réception du gain par le gagnant et ne pourra en être tenu responsable.

OU

- L'envoi d'une e-Carte cadeau : S'il habite dans un pays du réseau partenaire de la société SPOREKA : (*France, Monaco, Royaume-Uni, Allemagne, Belgique, Espagne, Italie, Portugal, Hongrie, Pays-Bas, Suède, Pologne, Roumanie or Turquie*). Cette e-Carte cadeau sera de la valeur du produit gagné et le gagnant pourra l'utiliser pour retirer le produit :
 - en magasin : en imprimant cette e-Carte Cadeau et en communiquant les 16 chiffres au magasin
 - Sur internet : en renseignant les 16 chiffres de la e-carte et les 4 chiffres du code internet.

Cette e-carte cadeau est un bon d'achat qui permet à son titulaire de régler ses achats, en 1 ou plusieurs fois, en complétant si nécessaire avec un autre moyen de paiement, jusqu'à l'épuisement du solde ou de l'arrivée du terme de validité : dans les magasins Decathlon, Decathlon Easy dans certains pays (notamment France, Monaco, Allemagne, Belgique, Espagne, Hongrie, Italie, Pays-Bas, Pologne, Roumanie, Royaume-Uni et Turquie) sur www.decathlon.com (indiquez le N° de la carte cadeau et le code internet).

Liste complète des magasins et pays, et consultation du solde et de la date de validité sur www.sporeka.com . Aucun remboursement même partiel ou remplacement en cas de perte, vol ou fin de validité ne peut avoir lieu // Sporeka SAS - 4 Bd de Mons 59 650 Villeneuve d'Ascq - FRANCE

Les modalités d'utilisation et la date de validité seront précisées sur la e-Carte, la e-Carte sera valable jusqu'au 06 août 2017 à compter de son activation, c'est à dire la réception de l'email.

Aucun remboursement même partiel ou remplacement en cas de perte, de vol ou fin de validité ne peut avoir lieu.

ARTICLE 6 : INFORMATION DU GAGNANT

Le joueur découvre en direct si il a gagné ou non la partie.

Si la partie est gagnante, un message de confirmation s'affichera à l'écran du gagnant lui indiquant qu'il recevra une e-Carte cadeau de la valeur du produit sur sa boîte mail, à l'adresse mail qu'il aura indiqué lors de son inscription au jeu. L'envoi s'effectuera entre la date du 28 août 2015 et le 11 septembre 2015 inclus.

Si le nom ou l'adresse e-mail sont erronés ou inexploitables le gagnant perdra la possibilité de recevoir son e-Carte cadeau sur sa boîte email et l'Organisateur ne pourra en être tenu responsable. Le gagnant s'engage à ce titre à fournir à l'Organisateur à sa demande toutes pièces justificatives de son identité.

ARTICLE 7 : INFORMATIQUE ET LIBERTE

En application des articles 38, 39 et 40 de la loi n° 78-17 Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, modifiée le 06 août 2004, il est précisé que les informations nominatives communiquées par les Participants seront sauvegardées et feront l'objet d'un traitement informatisé dont la finalité est le bon déroulement du présent jeu.

Les informations nominatives communiquées par le participant sont nécessaires à la gestion du jeu et feront l'objet d'un traitement informatique.

Les données personnelles enregistrées sont les suivantes : Email / Mot de passe (crypté) / Adresse IP
Nous enregistrons également : la date d'inscription, toutes les dates de participation et les gains remportés.

Tout Participant bénéficie du droit de s'opposer au traitement ou à la cession des données nominatives le concernant lors de la collecte.

Il dispose également d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition sur les données qu'il aura communiquer dans le cadre de la participation à ce jeu. Le Participant pourra ainsi exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou supprimées les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques et/ou dont la collecte ou l'utilisation, la communication ou la conservation seraient interdite.

Le Participant pourra exercer son droit d'accès, de rectification et/ou d'opposition auprès de l'Organisateur par e-mail email accompagné d'une copie de sa carte d'identité à l'adresse suivante contact@quechua.com. Les données nominatives des Participants pourront être utilisées à des fins commerciales que s'ils ont donné leur accord exprès lors de la validation de participation.

Enfin, si le formulaire en ligne d'inscription n'est pas validé pour quelques raisons que ce soit, l'adresse e-mail et les autres données personnelles du Participant ne sont ni conservées, ni exploitées par l'Organisateur.

Les destinataires des données sont la société DECATHLON SA, ayant son siège social 4 bd de Mons, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ, le Groupe DECATHLON ainsi que tout les partenaires autorisés par le Groupe DECATHLON.

ARTICLE 8 : RESPECT ET OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS

La participation à ce jeu implique le respect des principes de l'opération du jeu et l'acceptation pleine et entière de ce présent règlement, des lois et règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France et des règles de déontologie en vigueur sur Internet.

Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans appel par la Société Organisatrice.

L'Organisateur se réserve également le droit de disqualifier tout Participant qui altère le fonctionnement de l'opération. L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement de cette opération.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout Participant ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'il ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des connexions / formulaires d'inscription et/ou des formulaires d'inscription complémentaires reçus, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux formulaires des gagnants potentiels.

ARTICLE 9 : FORCE MAJEURE

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, si le jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux Participants.

ARTICLE 10: RESPONSABILITÉ DE L'ORGANISATEUR

10.1 – Facebook :

L'Organisateur indique au Participant que le présent jeu n'est ni géré, ni parrainé par Facebook. En conséquence, toutes réclamations, questions concernant le présent jeu devront être directement adressées à l'Organisateur : contact@quechua.com

10.2 – Limitation de responsabilité de l'Organisateur :

La responsabilité de l'Organisateur ne peut être recherchée en cas d'utilisation par les Participants de coordonnées / interventions de personnes tiers non consentantes.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau via le Site pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à QUECHUA.

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du jeu ou la liste des gagnants, ainsi que tout problème survenant lors du déroulement du jeu (notamment à raison de tous problèmes techniques tels que virus ou intervention d'un tiers non autorisé), lors de l'acheminement des lots, en cas de mauvais acheminement du courrier électronique ou postal ou en cas d'interruption des communications internet ou d'altération des participations.

La participation au présent jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies inhérentes à l'internet mobile, notamment en ce qui concerne les temps de réponse pour consulter ou interroger le serveur hébergeant le jeu, les performances techniques, les risques d'interruption, le non fonctionnement de l'application en mode hors connexion et plus généralement tout risque encouru lors de la transmission des données.

Par conséquent, l'Organisateur ne saurait en aucune circonstance être tenu responsable, sans que cette liste ne soit limitative :

- de la transmission et/ou de l'exploitation de toute donnée et/ ou information sur internet par un tiers non autorisé
- de tout dysfonctionnement du réseau empêchant le bon déroulement du jeu
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication
- de perte de toute donnée
- du dysfonctionnement de tout logiciel
- des conséquences de tout virus informatique, bug, anomalie ou défaillance
- de tout dommage causé à l'ordinateur / smartphone du Participant
- de toute défaillance ayant empêché ou limité la possibilité pour un Participant de s'inscrire au jeu.

Le Participant s'assurera également que les emails qui pourront lui être envoyés ne soient pas assimilés à des spams par sa messagerie électronique.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable, si en cas de force majeure, pour des raisons indépendantes de sa volonté ou si les circonstances l'exigent, le jeu devait être, en totalité ou partiellement, modifié, annulé, interrompu ou reporté.

L'Organisateur se réserve le droit de mettre à tout moment un terme à ce jeu, et ce, sans qu'il puisse être tenu à une quelconque réparation à quelque titre que ce soit, notamment s'il apparaît que des fraudes manifestes sont intervenues sous quelque forme que ce soit dans le déroulement du jeu.

Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelques dotations que ce soit. L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de vol, mauvais acheminement du courrier ou détérioration des dotations pas les services postaux.

ARTICLE 11 : APPLICATION DU RÈGLEMENT

La participation à ce concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement et la renonciation à tout recours fondé sur le déroulement du concours, les résultats et l'attribution du lot. Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement.

Toute contestation ou réclamation relative à ce concours devra être formulée par écrit et ne pourra être prise en considération au-delà du délai d'un mois à compter de la Date de Clôture du concours.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement, ainsi que tous les cas non prévus, seront tranchés souverainement par les organisateurs.

Toute fraude ou non respect de celui-ci pourra donner lieu à l'exclusion du concours de son auteur, les Organisateurs se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

ARTICLE 12 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE CONNEXION

Les frais de connexions exposés par le Participant pour participer au jeu seront remboursés suivant les modalités ci-dessous : Les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet mobile ainsi que le matériel informatique ou électronique (ex : smartphones, ordinateurs) ne seront pas remboursés. Les Participants déclarent et reconnaissent en avoir déjà la disposition pour leur usage. A l'exception des connexions illimitées (ADSL, câble...) qui n'entraient pas de sur-coût pour participer au jeu concours en ligne, les montants de remboursement correspondant aux durées moyennes d'inscription et de participation sont calculés sur la base d'un montant forfaitaire correspondant à 3 minutes de connexion mobile, appel local en heure pleine, selon les tarifs France Télécom en vigueur le jour de la demande.

Les personnes désirant le remboursement de la connexion nécessaire à la participation au jeu devront fournir une demande de remboursement précisant leur nom, prénom, adresse postale et adresse email, un RIB ou un RIP, la date et l'heure de sa participation et dès sa disponibilité, d'une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès indiquant les dates et heures de connexion en les soulignant. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile. Le nom et l'adresse de la personne demandant le remboursement doivent être les mêmes que ceux mentionnés sur la facture de l'opérateur téléphonique. Toute demande de remboursement contenant les informations et documents décrits ci-dessus devra être adressée à : Quechua, Nicolas Mignot, Avenue Lemman Mont Blanc 74190 PASSY.

Cette demande doit être adressée par courrier impérativement avant le 01 janvier 2016, cachet de la Poste faisant foi. Les frais engagés (timbre tarif lent en vigueur base 20g) par le Participant pour cette demande seront remboursés sur simple demande (sur la base de 0,65€ correspondant au tarif lent en vigueur). Toute demande incomplète, illisible ou erronée ne pourra être prise en compte, aucune réclamation ne pourra être acceptée. Le remboursement sera effectué par virement, adressé dans un délai de 3 mois à compter de la date de réception de la demande, après vérification du bien fondé de la demande, et notamment de la conformité des informations contenues dans la lettre de demande de remboursement. Une seule demande de remboursement par personne sera acceptée.

ARTICLE 13 : CONSULTATION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est consultable intégralement en ligne et sera adressé par e-mail à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante : contact@quechua.com.

Aucun renseignement ne sera donné par téléphone, aucune demande d'envoi postal ne sera prise en compte.

Toute modification du présent règlement et toute décision de l'Organisateur feront l'objet d'un avenant au présent règlement.

ARTICLE 14 : CONVENTION DE PREUVES

Les informations contenues dans les systèmes d'information de l'Organisateur ont force probante quant aux données de connexion des Participants et leurs données personnelles relatives au jeu-concours.

ARTICLE 15 : INDIVISIBILITE

Si l'une ou plusieurs des stipulations du présent règlement est déclarée non valide, nulle ou non écrite en application de la réglementation en vigueur ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et portée, l'Organisateur s'engage dans les plus brefs délais à mettre en place une disposition de remplacement valide et d'une portée équivalente la plus proche possible de l'esprit des présentes.

ARTICLE 16 : COMPETENCE ET JURIDICTION

Toute participation au présent jeu est soumise à la loi française.

Toute demande concernant l'interprétation ou l'exécution du règlement doit parvenir par écrit à l'Organisateur afin que soit résolu le différend à l'amiable

Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent règlement qui parviendra chez l'Organisateur plus de 15 jours après la fin du jeu.

Tout litige né à l'occasion du présent jeu-concours et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux juridictions compétentes.