

Règlement jeu Coca-Cola canette 250ml

ARTICLE 1 - Qui organise le jeu ?

WEBEDIA au capital de 382.881 euros, dont le siège social est situé 3, avenue Hoche, 75008 Paris, (ci-après dénommée la « Société organisatrice »), immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 501 106 520, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat pour Coca-Cola à compter du mercredi 11 juin au 22 juin 2014 à 23h59.

Ce jeu est annoncé et accessible au sein d'un espace dédié à l'adresse suivante : http://www.purebreak.com/special/coca-cola_sp9/1 (ci-après dénommé le « Site »). Pour accéder et jouer au jeu l'utilisateur devra nécessairement utiliser avec une connexion internet.

Toute participation au Jeu implique l'acceptation du présent règlement, sans aucune réserve ni condition préalable du participant, le non-respect dudit règlement par l'internaute, entraînant la nullité pure et simple de sa participation et de l'attribution des gratifications.

ARTICLE 2 - Qui peut jouer ?

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique de plus de 13 (treize) ans résidant en France métropolitaine (y compris la Corse) (ci-après le « Participant »).

Pour participer ou bénéficier de leur place de concert, les mineurs ou majeurs protégés devront être munis d'une autorisation écrite des parents, curateur ou tuteur légal qui sera communiquée à première demande de la Société organisatrice. La Société organisatrice pourra demander à tout participant majeur protégé de justifier de cette autorisation et, le cas échéant, disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation.

Sont exclus de toute participation aux jeux-concours et du bénéfice de toute gratification, que ce soit directement ou indirectement et sous quelque forme que ce soit :

- les personnes âgées de moins de treize ans,
- les membres de la Société Webedia (organisatrice) et de Coca-Cola Services France, leurs sociétés sœurs, leurs salariés, leurs prestataires et leurs partenaires (en ce compris notamment les agences ayant participé à l'élaboration ou au suivi du Jeu) y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non),
- les personnes qui auront fraudé pour participer au Jeu en violation du règlement,
- les personnes qui n'auront aucunement justifié de leur nom, prénom, adresse légale et état civil complet sur demande de la Société organisatrice ou qui les auront fournis de façon inexacte.

ARTICLE 3 - Comment participer au jeu ? Comment gagner ?

3.1 Inscription

La participation au Jeu est subordonnée à l'inscription préalable du participant sur le Site du Jeu. Pour s'inscrire, le participant doit :

- se rendre sur l'espace dédié sur http://www.purebreak.com/special/coca-cola_sp9/1

- remplir intégralement les champs obligatoires du formulaire d'inscription électronique du Jeu disponible en ligne. Le participant devra indiquer son nom, prénom, adresse électronique, lire et accepter le présent règlement, attester de sa majorité ou de l'autorisation de ses parents (ou détenteur de l'autorité parentale) s'il est mineur âgé de plus de 13 ans. Tous les champs obligatoires doivent être correctement complétés pour que l'inscription du participant puisse être prise en compte dans le cadre du Jeu.

-valider son inscription au Jeu.

Une seule et unique adresse électronique par participant (même nom, même prénom, même adresse postale) sera admise dans le cadre du Jeu. Il est donc formellement interdit aux participants de participer au Jeu avec plusieurs adresses électroniques.

Le participant pourra avoir accès au formulaire d'inscription via l'espace dédié.

L'inscription sera prise en compte à réception d'un e-mail envoyé à chacun des utilisateurs inscrits.

3.2 Mécanique du jeu

Le jeu présent sur le Site se déroule de la manière suivante :

- L'utilisateur invité à jouer en cliquant sur le bouton « GO » dans l'encart jeu de l'espace dédié
- Au clic sur le bouton « GO » présent à l'écran, l'animation « jauge » déclenche une animation correspondant au premier module du jeu
- L'utilisateur devra être inscrit afin de découvrir s'il a gagné au jeu ;
- Si le participant est gagnant il est invité à confirmer sa participation au jeu via un e-mail de confirmation qui lui sera envoyé. Le participant a 48 heures (soit 2 jours à réception de l'e-mail) pour confirmer sa participation et son gain en cliquant sur le lien contenu dans l'e-mail envoyé. Passé ce délai, son gain sera remis en jeu. Le gagnant peut partager, son compte via Facebook ou via Twitter, l'url de l'espace dédié, pour inviter ses amis à jouer et tenter leur chance ;
- Si le participant est perdant il est invité à retenter sa chance en partageant, via son compte Facebook ou via Twitter, l'url de l'espace dédié. Cette étape correspond au second module de jeu.
- Si le participant est gagnant après avoir joué via ce second module, il est invité à confirmer sa participation au jeu via un e-mail de confirmation qui lui sera envoyé. Le participant a 48 heures (soit 2 jours à réception de l'e-mail) pour confirmer sa participation et son gain en cliquant sur le lien contenu dans l'e-mail envoyé. Passé ce délai, son gain sera remis en jeu. Le gagnant peut partager, via son compte Facebook ou via Twitter, l'url de l'espace dédié, pour inviter ses amis à jouer et tenter leur chance ;
- Si le participant est à nouveau perdant, il est invité à revenir tenter sa chance le lendemain. Le perdant peut partager, via son compte Facebook ou via Twitter, l'url de l'espace dédié, pour inviter ses amis à jouer et tenter leur chance ;
- Si le participant a déjà complété la mécanique des deux modules dans la journée, il est également invité à retenter sa chance le lendemain. Le gagnant peut partager, via son compte Facebook ou via Twitter, l'url de l'espace dédié, pour inviter ses amis à jouer et tenter leur chance ;
- Les gagnants du jeu via le premier module, n'auront pas d'accès au deuxième module

3.3 Détermination des gagnants

Dans le cadre du Jeu, 35 "Instants Gagnants" ont été prédéterminés de façon totalement aléatoire sur toute la période de validité du Jeu.

Le nombre d'instant gagnant prévu par jour est prédéfini à l'avance. Ces instants gagnants sont déclenchés différemment selon trois cas de figure :

Premier cas de figure :

Le participant joue pour la première fois sur l'espace dédié, il est invité à remplir le formulaire d'inscription pour déclencher l'instant gagnant au moment du clic sur le bouton « Go » lançant le module « jauge ». C'est avec cette interaction que l'instant gagnant est déclenché de manière aléatoire.

Second cas de figure :

Le participant s'est déjà inscrit sur l'espace dédié, il doit alors cliquer sur le champ « Déjà inscrit ? » et indiquer son adresse mail pour déclencher l'instant gagnant au moment du clic sur le bouton « Go » lançant le module « jauge ». C'est avec cette interaction que l'instant gagnant est déclenché de manière aléatoire.

Troisième cas de figure :

Le participant a perdu le jeu du premier module, il est invité à tenter sa chance une seconde fois. Pour cela, il doit partager via son compte Facebook ou Twitter, l'url de l'espace dédié. L'instant gagnant est déclenché lorsque le message est posté sur le compte Facebook ou Twitter du participant. Le déclenchement de cet instant gagnant est aléatoire.

Pour les trois cas de figure précédemment évoqués, le participant gagnant sera informé d'un message à l'écran, l'invitant à confirmer sa participation au jeu via un e-mail de confirmation qui lui sera envoyé. Le participant a 48 heures (soit 2 jours à réception de l'e-mail) pour confirmer sa participation et son gain en cliquant sur le lien contenu dans l'e-mail envoyé. Passé ce délai, son gain sera remis en jeu.

ARTICLE 4 - Que puis-je gagner ?

Le jeu se déroule du mercredi 11 juin au 22 juin 2014 à 23h59.

35 places de concert pour le Showcase Spotify/Coca-Cola, chaque place étant valable pour deux personnes, valeur du lot : événement privé – non commercialisé, valeur indicative 15€

Il y aura au total 35 gagnants.

Il est précisé s'agissant des places de concert « places de concerts » que si ces places de concert sont attribuées à un mineur, celui-ci devra fournir l'autorisation écrite et les coordonnées de ses parents (ou détenteur de l'autorité parentale) pour la participation au concert, et que la présence d'un adulte (titulaire de l'autorité parentale ou autorisé par le titulaire de l'autorité parentale) parmi les participants au concert est obligatoire.

De plus, il est précisé s'agissant des places de concert « places de concerts » que les éventuels frais de déplacement, hébergement ou toute autre dépense engagée par les gagnants ne seront pas pris en charge par la société organisatrice.

Il ne sera attribué qu'une seule place de concert par participant (même nom, même prénom, même adresse postale et électronique) pendant toute la durée du Jeu.

Les places de concert ne pourront être attribuées sous une autre forme que celle prévue par le présent Règlement.

Les places de concert ne sont ni reprises, ni échangées ou remplacées par un autre objet ou service pour quelque cause que ce soit. Il ne sera attribué aucune contre-valeur en espèces en échange de la place de concert gagnée.

Les places de concert ne pourront en aucun cas être reprises ou échangées contre leur valeur en espèce ou contre toute autre place de concert, ni transmises à des tiers.

Les places de concert sont attribuées de manière nominative et ne pourront en aucun cas être utilisées par un tiers qui ne serait pas le participant gagnant.

Dans le cas où le fournisseur modifierait un des lots mis en jeu, la responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée de ce fait. Toutefois, l'Organisateur s'efforcera de le remplacer par un lot équivalent de valeur égale ou supérieure.

Les gagnants seront informés par e-mail des modalités à prévoir pour profiter de leur place de concert. Les gains seront envoyés à l'adresse indiquée par ces derniers (postale ou e-mail). En cas d'impossibilité de contacter un gagnant, d'empêchement ou de renonciation d'un gagnant à la jouissance de sa place de concert, pour quelque cause que ce soit, le gagnant concerné sera réputé démissionnaire et sa participation au Jeu sera caduque.

Pour rappel, le participant a 48 heures (soit 2 jours à réception de l'e-mail) pour confirmer sa participation et son gain en cliquant sur le lien contenu dans l'e-mail envoyé. Passé ce délai, son gain sera remis en jeu.

L'Organisateur n'est pas tenu de répondre aux demandes des participants (écrite, e-mail, fax, réseau sociaux ou téléphonique) concernant le mécanisme du jeu, l'interprétation ou l'application du présent règlement, la liste des gagnants, même après la clôture du jeu.

Les places de concert ne peuvent donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne les places de concert notamment leurs qualités ou toute conséquence engendrée par la possession d'une place de concert. L'Organisateur se contente de délivrer les places de concert et ne revêt nullement la qualité de producteur, de fabricant, de fournisseur, de vendeur, de distributeur des produits, quel qu'il soit et ne saurait voir sa responsabilité engagée à aucun de ces titres.

L'Organisateur ne saura être tenu responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des places de concert. Le gagnant perd alors le bénéfice de sa place de concert sans que la responsabilité de l'Organisateur ne puisse être engagée.

ARTICLE 5. Quelles informations me concernant sont recueillies ?

Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales.

Les gagnants du jeu seront contactés par la société organisatrice qui sera en charge de vérifier l'identité et l'âge des gagnants. Un scan de leur pièce d'identité leur sera demandé par mail. Les gagnants peuvent être accompagnés d'une personne, à qui il sera également demandé de fournir son nom et le scan de sa pièce d'identité.

Le jour du concert, Spotify sera en charge de vérifier le nom des gagnants et de leur accompagnant. Leurs pièces d'identité leur seront demandées à l'entrée du concert.

Toute fausse déclaration concernant leur identité (en ce inclus leur date de naissance) entraîne l'élimination immédiate du participant. Le cas échéant, le participant gagnant pourra se voir refuser l'entrée dans la salle de concert.

L'Organisateur ne saura être tenu responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des places de concert.

En cas d'usurpation d'identité, ou de fausse déclaration par un participant, Webedia et ses partenaires sont exonérées de toute responsabilité en cas d'incident/accident qui surviendrait et dont le participant entendrait demander réparation.

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès de l'Organisateur :

Webedia (Jeu Coca-Cola)
3 avenue Hoche
75008 Paris.

Sous réserve de leur consentement explicite sur le Site, les informations collectées auprès des participants pourront être utilisées par l'Organisateur ou ses partenaires afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres susceptibles de les intéresser.

ARTICLE 6. Comment obtenir le règlement du jeu ?

Le présent règlement est déposé chez Maître Jean-Louis Hauguel, Huissier de Justice, 14, rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris.

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'Organisateur, à l'adresse suivante :

Webedia (Jeu Coca-Cola 250)
3 avenue Hoche
75008 Paris

Les frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement seront remboursés en nature sur la forme d'un timbre de la poste au tarif Ecopli en vigueur. La demande devra en être faite de façon écrite en n'omettant pas de préciser ses coordonnées complètes. Aucune demande de remboursement ne pourra être traitée si elle est illisible, incomplète ou ne correspondant pas aux conditions définies ci-dessus et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement seront honorées dans un délai moyen de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

Les frais engagés pour la participation au jeu seront remboursés sur demande adressée exclusivement par courrier à :

Webedia (Jeu Coca-Cola 250)
3, avenue Hoche, Hall 1, 5ème étage

ARTICLE 7. Modification, annulation, suspension, disqualification

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération en cas de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté. Des additifs, ou en cas de force majeure des modifications à ce règlement peuvent éventuellement intervenir pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et déposés à l'Etude d'huissiers dépositaire du présent règlement.

Le seul fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent règlement. Le gagnant doit accepter que son identité soit publiée, sans pouvoir exiger une contrepartie quelconque ou s'y opposer, à moins de renoncer au bénéfice de son lot.

Il est rappelé que les participants mineurs doivent avoir 13 ans révolus et avoir l'autorisation de leurs parents ou tuteur pour participer au Jeu. Les participants seront ainsi amenés à communiquer à la Société Organisatrice les coordonnées (notamment adresse électronique) de leurs parents ou tuteur afin que celle-ci puisse s'assurer de leur consentement. Tout participant qui aurait fourni des informations inexactes et/ou n'aurait pas l'autorisation parentale requise sera disqualifié de plein droit, perdant ainsi tout droit sur la place de concert éventuellement gagnée.

De manière générale, seules les inscriptions et/ou participations conformes aux dispositions du présent Règlement seront prises en compte dans le cadre du Jeu.

Toute inscription et/ou participation au Jeu par une personne ne répondant pas aux conditions de participation décrites au présent Règlement sera considérée comme nulle.

Toute inscription et/ou participation au Jeu incomplète, illisible, non conforme aux conditions exposées dans le présent Règlement, non validée et/ou non envoyée, validée et/ou envoyée après la date limite d'inscription et/ou de participation au Jeu ou comportant de fausses indications sera considérée comme nulle.

Toute inscription et/ou participation, sous une autre forme que celle prévue au présent Règlement, ne sera pas prise en considération et sera considérée comme nulle.

Toute fraude ou tentative de fraude d'un participant, et de manière générale toute violation d'une ou plusieurs dispositions du présent Règlement, entraîne automatiquement la disqualification du participant concerné.

L'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires (logiciel, outils de génération automatique de clics) permettant de trouver l'instant gagnant de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant la disqualification de son auteur, pour toute la période du Jeu

Par ailleurs, toute intention malveillante qui altérerait le déroulement du Jeu entraîne automatiquement la disqualification du participant concerné.

Les participants autorisent toutes les vérifications légales permettant à la Société Organisatrice de s'assurer de la conformité de la participation, et notamment leur identité et leurs coordonnées postales.

Toute indication d'identité ou d'adresse incomplète, fautive, usurpée et/ou erronée entraîne la disqualification immédiate du participant concerné.

En cas de disqualification d'un participant, celui-ci se trouve déchu de l'ensemble des droits à l'obtention d'une place de concert ou d'un remboursement.

En tout état de cause, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre, par tous moyens, tout participant contrevenant aux dispositions du présent Règlement.

ARTICLE 8. Responsabilité de la Société organisatrice

Webedia est chargé de vérifier l'adéquation entre l'identité du participant (comprenant notamment sa date de naissance) telle que déclarée spontanément lors de l'inscription au jeu et celle figurant sur le scan de sa pièce d'identité transmise par mail par lui s'il est gagnant.

Spotify est chargé de vérifier l'adéquation du nom figurant sur la liste communiquée par Webedia avec celui figurant sur la pièce d'identité que doit lui présenter l'intéressé le jour du concert.

Webedia serait tenu pour responsable s'il n'a pas effectué les vérifications requises et s'il transmet à Spotify le nom d'une personne qui n'a pas l'âge requis.

En revanche, Webedia ne saurait être tenu pour responsable en cas d'utilisation frauduleuse de l'identité d'un gagnant par un tiers se présentant le jour du concert.

Webedia et ses partenaires ne seront être tenu responsables pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des places de concert.

En cas d'usurpation d'identité, ou de fausse déclaration par un participant, Webedia et ses partenaires sont exonérées de toute responsabilité en cas d'incident/accident qui surviendrait et dont le participant entendrait demander réparation.

Webedia et ses partenaires ne sauraient encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de leur volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler le présent jeu, à l'écourter, le proroger ou à en modifier les conditions. Webedia et ses partenaires pourront annuler ou suspendre tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelle que forme que ce soit. Ils se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les places de concert aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

S'il était constaté un éventuel retard, des grèves ou faits perturbant l'acheminement des courriers électroniques, ainsi qu'une perte desdits courriers, Webedia et ses partenaires ne seront pas tenus responsables desdites conséquences. Les éventuelles réclamations devront être formulées par les destinataires directement auprès des entreprises ayant assuré l'acheminement.

Webedia et ses partenaires ne sont pas responsables dans les cas ci-dessous :

- Accident lié à l'utilisation des places de concert ;
- Encombrement du réseau,
- Intervention malveillante ;
- Problèmes de liaison téléphonique ;

- Problèmes d'accès à Internet ou d'acheminement du courrier ;
- Destruction des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à l'organisateur ;
- Dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ;
- Erreurs humaines ou d'origine électrique ;
- Perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu.

Si au terme du Jeu, l'ensemble des places de concert n'a pas été attribué, la Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger le Jeu.

ARTICLE 9. Remboursement des frais - jeu gratuit sans obligation d'achat

Pour rappel, il s'agit d'un jeu gratuit sans obligation d'achat.

Toute demande de remboursement devra être envoyée par courrier exclusivement dans les 10 jours suivant la participation.

Afin de bénéficier des remboursements de sa participation, le participant devra joindre à sa demande ou, dès la disponibilité des documents concernés :

- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique
- une photocopie de sa carte d'identité
- la date et l'heure de sa participation
- dès sa disponibilité, une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Pour l'inscription, le montant forfaitaire du remboursement sera de 0,61 € correspondant aux frais de communication occasionnés pour s'inscrire au jeu, y participer et se connecter pour consulter les résultats.

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 aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu 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 se connecter au Site et de participer aux jeux ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

ARTICLE 10. Dispositions générales

Le présent règlement est soumis à la législation française.

La participation au Jeu et l'acceptation du bénéfice indirect d'une gratification impliquent l'acceptation sans restriction ni réserve du présent règlement ainsi que des résultats.

Toute contestation sur le Jeu devra être faite par lettre recommandée avec A.R. à la Société organisatrice dans un délai d'un mois à compter du terme du présent Jeu (cachet de la poste faisant foi). Elle est à adresser à :

Webedia (Jeu Coca-Cola 250) - 3 avenue Hoche - 75008 Paris

Passé ce délai toute réclamation sera nulle et non avenue.

Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable par la Société organisatrice sera porté devant les Tribunaux compétents.

Toute annulation d'une clause ou partie de clause n'entraînerait pas la caducité du présent règlement et les autres clauses ou partie de clause demeurerait en vigueur, applicables et opposables aux participants.