

## **ARTICLE 1 : Organisation et objet**

La société **EDLM, SARL** dont le siège social est situé 25 boulevard Romain Rolland, 75014 Paris – RCS Paris B 798 457 354 (ci-après la « société organisatrice »), propose un jeu de type « calendrier de l'avent » pour Noël, en décembre 2016.

Ce jeu « Calendrier de l'avent des Éditions De la Martinière » (ci-après le jeu) se déroule du 1<sup>er</sup> décembre 2016 00h01 au 24 décembre 2016 23h59 (date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue), à l'adresse Internet suivante :

<https://www.facebook.com/editionsdelamartiniere/>

Il ne sera ni géré, ni sponsorisé par Facebook.

**Le jeu vise à sélectionner, par « instant gagnant », 5 (cinq) gagnants par jour pendant 24 jours parmi les personnes ayant participé en cliquant sur la « case du jour ».**

## **ARTICLE 2 : Éligibilité au jeu**

La participation au jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (netiquette, charte de bonne conduite, etc.) ainsi que des lois et règlements applicables au jeu en vigueur en France.

La participation au jeu suppose la détention d'un compte personnel sur le réseau social Facebook.

Le jeu est ouvert à toute personne majeure ou mineure de plus de 13 ans (sous réserve de l'autorisation de ses parents ou des personnes détenant l'autorité parentale) résidant en France métropolitaine ou Belgique.

La société organisatrice pourra demander à tout gagnant mineur de justifier de ladite autorisation relative à sa participation au jeu. La société organisatrice se réserve le droit de déterminer un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial, s'il est mineur, n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

Ne peuvent participer le personnel de la société organisatrice, des sociétés partenaires, ainsi que les membres de leurs familles et toutes personnes ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la gestion du jeu.

## **ARTICLE 3 : Accès et période de jeu**

Le jeu est accessible, via une application dédiée, sur la page Facebook Éditions De la Martinière.

<https://www.facebook.com/editionsdelamartiniere/>

Le jeu se déroule du 1<sup>er</sup> décembre 2016 au 24 décembre 2016 (date et heure françaises de connexion faisant foi, de manière continue). Le participant sera amené à s'inscrire. L'enregistrement des participations s'effectue de façon continue pendant toute la période du jeu, l'heure de la réception de l'enregistrement de son inscription sur le serveur informatique dédié au jeu et hébergé chez le prestataire choisi par la société organisatrice, faisant foi.

La société organisatrice se réserve le droit d'annuler, de modifier, de reporter, d'écourter le jeu si les circonstances l'exigent par simple avis mis en ligne sur la page :

<https://www.facebook.com/editionsdelamartiniere/>

#### **ARTICLE 4 : Inscription et participation au jeu**

La participation au jeu est ouverte sur Internet.

##### **Déroulement du jeu:**

- Se connecter sur la page <https://www.facebook.com/editionsdelamartiniere/>
- Cliquez sur l'application « Calendrier de l'avent des Éditions De La Martinière »
- Cliquer sur le bouton « Jouer »
- Cliquer sur la case du jour pour découvrir immédiatement si le participant a gagné.

Les informations personnelles transmises par le participant l'engagent et doivent être valides pendant toute la durée du jeu, et le cas échéant, jusqu'à la remise de la dotation. Le participant est informé et accepte que les informations transmises valent preuve de son identité.

Les participations au jeu seront considérées comme nulles si elles sont erronées, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

**Plusieurs participations sont autorisées par personne sur toute la durée du jeu, à raison d'une participation par jour et par personne.** Il est formellement interdit au participant de participer, sur une même journée, au jeu avec plusieurs adresses électroniques et/ ou avec plusieurs comptes Facebook.

Il est formellement interdit au participant de participer au jeu à partir de l'adresse électronique d'un tiers ou du compte Facebook d'un tiers.

S'il est constaté qu'un participant a participé avec plusieurs adresses électroniques ou compte Facebook (sur une même journée) et/ou à partir de l'adresse ou du compte Facebook d'un tiers, cette (ou ces) participation(s) sera(ont) annulée(s).

L'utilisation de robots ou tous autres procédés similaires permettant de participer au jeu de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraîne l'élimination définitive de son réalisateur et/ou utilisateur.

La société organisatrice peut annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants. Elles se réservent, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes

## **ARTICLE 5 : Désignation des gagnants et lots**

### **5.1 Lots à gagner :**

**Cinq (5) exemplaires d'un livre** déterminé selon la date seront à gagner chaque jour, comme suit (un livre par gagnant) :

- **1<sup>er</sup> décembre 2016** : *Saltimbanques*, d'une valeur unitaire commerciale de 39 € TTC
- **2 Décembre 2016** : *Les vies de Jack London*, d'une valeur unitaire commerciale de 25 € TTC
- **3 Décembre 2016** *Week-ends gourmands de Sophie*, d'une valeur unitaire commerciale de 22.99 € TTC
- **4 Décembre 2016** *Les Pieds sur terre*, d'une valeur unitaire commerciale de 34.9 € TTC
- **5 Décembre 2016** *Snjor*, d'une valeur unitaire commerciale de 21 € TTC
- **6 Décembre 2016** *Le Dessert bistrot/palace*, d'une valeur unitaire commerciale de 35 € TTC
- **7 Décembre 2016** *Notre histoire. Ce que nos enfants devraient apprendre à l'école*, d'une valeur unitaire commerciale de 27 € TTC
- **8 Décembre 2016** *Girl online en tournée*, d'une valeur unitaire commerciale de 14.5 € TTC et *Girl online*, d'une valeur unitaire commerciale de 13.9 € TTC
- **9 Décembre 2016** *Foie gras*, d'une valeur unitaire commerciale de 22 € TTC
- **10 Décembre 2016** *La plus belle ville du monde*, d'une valeur unitaire commerciale de 32 € TTC
- **11 Décembre 2016** *Vestiges d'empire*, d'une valeur unitaire commerciale de 59 € TTC
- **12 Décembre 2016** *Pâtisserie*, d'une valeur unitaire commerciale de 40.5 € TTC
- **13 Décembre 2016** *Musée Hergé*, d'une valeur unitaire commerciale de 25 € TTC
- **14 Décembre 2016** *Evanouies*, d'une valeur unitaire commerciale de 21 € TTC
- **15 Décembre 2016** *Diane Arbus au commencement*, d'une valeur unitaire commerciale de 55 € TTC
- **16 Décembre 2016** *Herbes. 70 herbes potagères et sauvages, 130 recettes* d'une valeur unitaire commerciale de 45 € TTC
- **17 Décembre 2016** *Cendrillon*, d'une valeur unitaire commerciale de 16 € TTC

- **18 Décembre 2016** *Quoi de neuf au Moyen Age*, d'une valeur unitaire commerciale de 29.9 € TTC
- **19 Décembre 2016** *Dans les coulisses de la comédie française*, d'une valeur unitaire commerciale de 29 € TTC
- **20 Décembre 2016** *Pomme*, d'une valeur unitaire commerciale de 25 € TTC
- **21 Décembre 2016** *Emotions en champagne*, d'une valeur unitaire commerciale de 49 € TTC
- **22 Décembre 2016** *La Bible racontée et expliquée*, d'une valeur unitaire commerciale de 19.9 € TTC
- **23 Décembre 2016** *Cuba*, d'une valeur unitaire commerciale de 18 € TTC
- **24 Décembre 2016** *La Terre vue du ciel, édition 2017*, d'une valeur unitaire commerciale de 45.9 € TTC

## 5.2 Désignation des gagnants et modalités d'attribution des lots :

Les lots sont attribués selon le principe des instants gagnants préalablement déterminés par la société organisatrice : cinq gagnants par jour à raison d'un livre par gagnant. Pour gagner les dotations, il faut participer au moment de l'instant gagnant, préalablement défini par la société organisatrice (date, heure, minute, secondes, 100ème inscrites dans le serveur faisant foi).

Nous appelons instant gagnant la minute exacte (un couple date heure) à partir duquel le lot sera mis en jeu. La première participation suivant ce couple date heure remportera ledit lot. Si aucun participant n'a validé sa participation au moment même de l'instant gagnant, le prix sera attribué au participant ayant validé sa participation au moment postérieur le plus proche de l'instant gagnant.

Les gagnants seront personnellement contactés par mail.

Si les gagnants ne répondent pas dans un délai de sept (7) jours après l'envoi du courrier électronique par la société organisatrice ou si les coordonnées sont non valides, fausses ou erronées, le lot sera perdu.

En aucun cas, les lots ne pourront être échangés contre des espèces ou contre un bien ou service d'une même valeur marchande.

Les lots seront envoyés par courrier au maximum 4 semaines après l'annonce des résultats par la société organisatrice.

## **ARTICLE 6 : demande du présent règlement**

Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du jeu à la société organisatrice (à l'adresse du jeu).

Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur.

**Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur la page Facebook des Éditions De La Martinière.**

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du règlement.

Toute contestation ou réclamation litigieuse relative à ce jeu 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 jeu.

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

La société organisatrice prendra toutes les mesures nécessaires au respect du présent règlement.

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

#### **ARTICLE 7 : Responsabilité**

La responsabilité de la société organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

La société organisatrice ne pourra pas être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du site pour un navigateur donné. La société organisatrice ne pourra être tenue pour responsables si les données relatives à l'inscription d'un participant ne leur parvenaient pas pour une raison quelconque. La société organisatrice ne pourra être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnel, physique, matériel, financier ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au jeu.

La société organisatrice ne saurait être tenu responsable de tous retards, pertes ou avaries du fait des services postaux, ou en cours de gestion, ou provenant de force majeure et/ou de dysfonctionnement des services publics.

Les participants renoncent à toute réclamation liée à ces faits. La participation à ce jeu entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement dans sa totalité, l'acceptation pleine et entière des résultats et l'arbitrage en dernier ressort de la société organisatrice. Aucune réclamation ne sera acceptée.

Ce jeu n'est ni parrainé ni géré par Facebook. Dès lors, la participation à ce jeu ne saurait, pour quelque raison que ce soit et de quelque manière que ce soit, engager la responsabilité

de Facebook. Les participants fournissent des informations à la société organisatrice et non à Facebook, conformément aux règles applicables aux promotions sur Facebook.

#### **ARTICLE 8 : Informatique et libertés**

Les informations nominatives concernant les participants sont destinées à l'usage de la société organisatrice et non de Facebook, et donnent lieu à l'établissement d'un fichier pour les besoins du présent jeu.

En vertu de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données les concernant dont est destinataire la société organisatrice. Les demandes doivent être adressées à :

« Calendrier de l'Avant des Éditions De la Martinière »  
Service Marketing EDLM  
25, boulevard Romain Rolland  
75014 Paris

Les frais de timbre relatifs à cette demande sont remboursés au tarif lent en vigueur de la Poste sur simple demande écrite faite à la société organisatrice dans un délai d'un mois à compter de la date de fin de participation au jeu.

#### **ARTICLE 9 : Remboursement des frais de jeu**

En cas de débours, tout participant peut obtenir sur demande le remboursement des frais correspondant au temps de jeu estimé depuis un téléphone fixe, au tarif France Telecom, sur la base d'une connexion de 3 mn au tarif réduit. La demande de remboursement doit être envoyée par courrier, à l'adresse du jeu (Article 1), accompagnée d'un RIB, et d'une facture détaillée au nom du participant, indiquant la date et l'heure de la connexion, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi. Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur. Une seule demande de remboursement par participant inscrit au jeu et par enveloppe (même nom, même adresse). Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

Étant 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 au jeu lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

#### **ARTICLE 10 : Autorisation(s)**

Les participants autorisent par avance la société organisatrice à utiliser leur nom, prénoms,

âge, ville, dans toute manifestation publi-promotionnelle en France ou à l'étranger, liée au présent jeu et ce sur tout support (site internet, compte Facebook,). Cette exploitation ne donnera lieu à aucune contrepartie.

**La présente autorisation est donnée pour une durée de 1 an à partir de l'annonce des résultats du jeu** et entraîne renonciation de la part des participants à toutes actions ultérieures en réclamation quant à l'utilisation de leur photographie, image, nom, prénoms, âge, ville, dès lors que ces utilisations sont conformes au présent article.

#### **ARTICLE 11 : Droit applicable**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation relative à l'interprétation dudit règlement les parties s'efforceront de trouver une solution amiable.