

# Règlement du jeu concours LEGO Ninjago- Deviens un Ninja

---

## **ARTICLE 1 : SOCIÉTÉ ORGANISATRICE**

LEGO SAS, ayant son siège social à 15-17, rue Vivienne, 75002 Paris inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro B 806 220 216 (ci-après la « Société Organisatrice ») organise, du 4 Avril 2015 au 28 Juin 2015 à 23h59 (ci-après la « Durée du jeu ») un jeu concours intitulé « Deviens un Ninja » (ci-après le « Jeu ») accessible à l'adresse URL suivante : [LEGO.fr/DEVIENSUNNINJA](http://LEGO.fr/DEVIENSUNNINJA)

## **ARTICLE 2 - PARTICIPATION AU JEU**

**2.1.** Le Jeu est ouvert à toute personne physique âgée d'au moins 6 ans résidant en France Métropolitaine (DOM-TOM non compris, Corse comprise) à l'exception du personnel de la Société Organisatrice, des tiers ayant participé à la conception, l'élaboration, la gestion et/ou la mise en place du Jeu, ainsi que des membres de leurs familles en ligne directe.

**2.2.** Participation au Jeu gratuite, sans obligation d'achat.

**2.3.** Le Jeu est limité à une seule participation par personne (même pseudonyme, même adresse e-mail).

**2.4.** Le non respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement entraînera la nullité de la participation.

**2.5.** Les parents ou représentants légaux des participants âgés de moins de 13 ans devront par ailleurs impérativement valider l'inscription de leur enfant par retour de mail, et être en mesure de donner leur adresse e-mail et adresse postale lorsqu'ils seront contactés par La Société Organisatrice. La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier ladite autorisation et déclarer nulle toute participation en l'absence d'une telle autorisation.

## **ARTICLE 3 - MODALITÉS DE PARTICIPATION AU JEU**

### 3.1 Déroulé général du dispositif

Pour pouvoir accéder au Jeu, les participants doivent obligatoirement se connecter au site [LEGO.fr/DEVIENSUNNINJA](http://LEGO.fr/DEVIENSUNNINJA) via leur ordinateur de bureau, tablette ou mobile.

Le Jeu est composé :

- d'un jeu principal "Deviens un Ninja" avec tirage au sort final en fin de dispositif,
- d'un jeu secondaire en instant gagnant, "La Roue de la Destinée",
- de succès à débloquent pour augmenter ses chances d'être tiré au sort lors du tirage final,
- d'une Jauge d'Expérience qui se remplit en fonction des actions faites sur le site, jeux gagnés et Succès débloqués.

La participation au Jeu se déroule ensuite selon les étapes suivantes :

- Le participant se connecte sur le site, remplit le formulaire d'inscription et clique sur le bouton permettant de valider sa demande.
- Si le participant est âgé de moins de 13 ans, un email automatique est envoyé à ses parents ou représentants légaux pour qu'ils valident sa participation en suivant la procédure indiquée.
- Une fois sa participation validée, le participant accède au Jeu par l'instant gagnant avec attribution de lot immédiate, "La Roue de la Destinée", si et seulement s'il s'agit de sa première connexion de la journée (déroulé complet de l'instant gagnant dans l'article 3.3).
- Le participant accède ensuite au jeu principal "Deviens un Ninja" dans lequel il doit remporter les 5 Défis Ninja, à débloquent tout au long de la Durée du Jeu, pour être éligible au tirage au sort final (déroulé complet du jeu principal dans l'article 3.2 suivant).
- La participation aux Défis du jeu principal, à l'instant gagnant, mais aussi certaines actions de navigation sur le site du dispositif permettent de débloquent une liste de 17 Succès accessible à partir du profil du participant. Ces Succès permettent d'obtenir des chances supplémentaires d'être tiré au sort lors du tirage de fin de Jeu, sous réserve d'éligibilité (détail du fonctionnement des Succès dans l'article 3.4).
- Enfin, chaque action sur le site permet au participant de remplir sa Jauge d'Expérience Ninja qui, une fois complète, débloquent un dernier Succès.

### 3.2 Déroulé spécifique du jeu principal "Deviens un Ninja"

Pour être éligible au tirage au sort final, le participant doit impérativement remporter 5 Défis Ninja.

Au début du Jeu, seul le premier Défi est accessible.

Un nouveau Défi sera ensuite activé tous les 17 à 19 jours, mais restera verrouillé dans un premier temps. Seul le fait de remporter un Défi permet au participant de débloquent le Défi suivant.

Si ce nouveau Défi est dans sa période d'activation, le participant pourra donc tenter sa chance.

Si le Défi n'est pas encore activé, le participant sera prévenu de son activation par e-mail, et pourra ainsi jouer.

Chaque Défi ayant ses règles et objectifs, le participant joue en suivant les indications données sur l'écran tutoriel d'introduction en début de Défi.

Aucune limite de participation aux Défis n'est établie. En cas d'échec, le participant pourra retenter sa chance autant de fois que nécessaire pour remporter le Défi.

### 3.3 Déroulé spécifique du jeu instant gagnant "La Roue de la Destinée"

Une fois par jour, lors de sa première connexion au Jeu, le participant a la possibilité de tourner la Roue de la Destinée.

Après avoir lu l'écran didactique, il clique sur le bouton permettant de lancer la Roue. Le moment du clic sur ce bouton est celui pris en compte pour déterminer si la personne a cliqué en premier lors de l'instant gagnant (et a donc gagné), ou non (et a donc perdu) ;

Les instants gagnants ont lieu pendant toute la Durée du jeu, selon une liste préétablie de répartition des lots.

### 3.4 Déblocage des Succès et tirage au sort

La participation aux Défis du jeu principal, à l'instant gagnant, mais aussi certaines actions de navigation sur le site du dispositif permettent de débloquent une liste de 17 Succès accessible à partir du profil du participant.

Ces Succès sont divisés en trois catégories et leur déblocage permet d'obtenir une à quatre chances supplémentaires d'être tiré au sort lors du tirage de fin de Jeu, sous réserve d'éligibilité (avoir remporté les 5 Défis du jeu principal) :

- Catégorie "Connaissances" : 1 chance supplémentaire par Succès débloqué
- Catégorie "Compétences" : 1 chance supplémentaire par Succès débloqué
- Catégorie "Maître Ninja" : 4 chances supplémentaires par Succès débloqué

## **ARTICLE 4 - DÉSIGNATION ET INFORMATION DES GAGNANTS**

### 4.1 Désignation et information des gagnants du jeu principal "Deviens un Ninja"

La désignation des gagnants du jeu principal "Deviens un Ninja" se fait par tirage au sort une fois la période de jeu terminée. Le tirage au sort aura lieu le 29 Juin 2015 et désignera 5 gagnants, en tenant compte des chances supplémentaires d'être tiré au sort acquises grâce au déblocage des Succès (voir article 3.4 ci-avant).

### 4.2 Désignation et information des gagnants du jeu instant gagnant "La Roue de la Destinée"

La désignation et l'information des gagnants de l'instant gagnant "La Roue de la Destinée" se fait immédiatement lors de leur participation.

Les lots tels que définis à l'article 5 ci-après sont mis en jeu par 40 instants gagnants qui seront ouverts, c'est-à-dire que si personne n'a participé au Jeu dans les conditions définies à l'article 3.3 ci-avant au moment de l'instant gagnant, le premier participant qui jouera après l'instant gagnant remportera le lot correspondant. La liste des instants gagnants est préétablie par la Société Organisatrice, et déposés auprès de l'étude d'huissier Michel Jacq situé au 11 bis rue Thiers 29392 Quimperlé.

Si le moment où le participant a cliqué sur le bouton "Tourne la Roue !" permettant de tourner la Roue correspond à un instant gagnant établi dans la liste de répartition des lots, il lui sera indiqué qu'il a gagné.

Si le moment où le participant clique que sur le bouton "Tourne la Roue !" ne correspond pas à un instant gagnant, il lui sera indiqué qu'il a perdu.

## **ARTICLE 5 - LOTS MIS EN JEU**

### 5.1 Lots liés au jeu principal "Deviens un Ninja"

Sont offerts dans le cadre du jeu principal "Deviens un Ninja" 5 grand prix décernés dans l'ordre du tirage au sort :

- **Lot #1** : Un pack comprenant le temple Anaconda LEGO Ninjago (ref. 70749) + le jet multi-missiles LEGO Ninjago (ref. 70747) + l'hélicoptère de Condrai LEGO Ninjago (ref. 70746) d'une valeur totale de 109,97€
- **Lot #2** : La base mobile des Ninja LEGO Ninjago (ref. 70750) d'une valeur de 79,99€
- **Lot #3** : Un pack comprenant le jet multi-missiles LEGO Ninjago (ref. 70747) + l'hélicoptère de Condrai LEGO Ninjago (ref. 70746) d'une valeur totale de 59,98€
- **Lot #4** : Le temple Anaconda LEGO Ninjago (ref. 70749) d'une valeur de 49,99€

- **Lot #5** : Le dragon de Titane LEGO Ninjago (ref. 70748) d'une valeur de 39,99€

Les lots du jeu "Deviens un Ninja" seront envoyés suite au tirage au sort des cinq gagnants, dans un délai maximum de deux semaines suivant la fin du Jeu.

#### 5.2 Lots liés au jeu instant gagnant secondaire "La Roue de la Destinée"

Sont offerts dans le cadre du jeu instant gagnant secondaire "La Roue de la Destinée":

- Le piège dans la jungle LEGO Ninjago (ref. 70752) d'une valeur unitaire de 6,99€
- Les chutes de lave LEGO Ninjago (ref. 70753) d'une valeur unitaire de 7,99€
- ElectroRobot LEGO Ninjago (ref. 70754) d'une valeur unitaire de 14,99€
- Le buggy de la jungle LEGO Ninjago (ref. 70755) d'une valeur unitaire de 19,99€
- Le broyeur Anaconda LEGO Ninjago (ref. 70745) d'une valeur unitaire de 19,99€

Les lots de l'instant gagnant "La Roue de la Destinée" seront envoyés chaque semaine aux gagnants de la semaine précédente, à condition qu'ils aient fourni à la Société Organisatrice leurs coordonnées en réponse au mail les informant de leur gain (voir article 4, désignation et information des gagnants).

#### 5.3 Envoi des lots

A la suite de la désignation des gagnants décrite en article 4 ci-avant, ces derniers seront prévenus par e-mail de leurs gains sous cinq jours. Ils auront alors trois jours pour se manifester, aux coordonnées qui leur auront été communiquées dans l'e-mail. En l'absence de réponse de la part d'un gagnant dans ce délai, la Société Organisatrice se réserve le droit de redistribuer son gain.

Chaque prix ne pourra donner lieu, de la part du gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement, transfert ou échange pour quelque cause que ce soit.

De plus, aucune réclamation ne saurait être formulée dans l'hypothèse où un gagnant n'aurait pas reçu un email de la part de la Société Organisatrice, du fait que les coordonnées communiquées lors de son inscription au Jeu seraient erronées ou imprécises.

La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le prix, en tout ou partie, par un autre lot de valeur équivalente, en cas de rupture même momentanée de prestation.

### **ARTICLE 6 - INDISPONIBILITÉ DES LOTS**

Les lots ne pourront donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Ils ne pourront pas être échangés contre d'autres lots, ni contre leur valeur en espèces.

La Société Organisatrice se réserve toutefois la possibilité de remplacer un des lots offerts par un autre lot de valeur et de nature équivalente ou supérieure en cas de rupture de stock des lots initialement prévus ou de tout autre événement qui rendrait impossible la délivrance des dits lots, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

## **ARTICLE 7 - DEMANDE DE RÈGLEMENT**

**7.1.** La participation au Jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

**7.2.** Le règlement complet est déposé auprès de l'étude d'huissier Michel Jacq situé au 11 bis rue Thiers 29392 Quimperlé.

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante : LEGO SAS, 15-17, rue Vivienne, 75002 Paris.

Les timbres liés à la demande écrite d'une copie du règlement seront remboursés au tarif lent sur simple demande.

Le règlement est également consultable gratuitement et imprimable à tout moment sur le Site.

## **ARTICLE 8 - JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT**

Aucun droit d'inscription ne sera exigé. Afin d'assurer une gratuité totale, tout participant au Jeu peut obtenir sur demande le remboursement des frais engagés pour la participation au Jeu, sur la base d'un remboursement forfaitaire correspondant au coût d'une communication téléphonique locale en heure pleine soit 0.02€ TTC la minute à raison de 10 (dix) minutes, temps moyen nécessaire pour participer au Jeu ou sur la base d'un remboursement des frais de poste engagés pour envoyer sa participation conformément à l'article 3.1.1. La demande de remboursement doit être adressée par courrier à : 15-17, rue Vivienne, 75002 Paris au plus tard huit jours après la date de clôture du Jeu, le cachet de la poste faisant foi. Les frais engagés par le participant pour cette demande seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif « lettre » pour l'Europe en vigueur.

Une seule demande de remboursement de participation par participant sera prise en compte.

Le participant devra accompagner impérativement sa demande des pièces suivantes (en son nom ou au nom de son parent/représentant légal, le cas échéant) :

- L'indication, sur papier libre, de ses noms, prénom, adresse postale, la date de son inscription au Jeu
- Un relevé d'identité bancaire (RIB)
- Une photocopie d'un justificatif d'identité (carte d'identité ou passeport)
- Une photocopie de son abonnement à son fournisseur d'accès à Internet.

Ces pièces seront détruites après envoi du remboursement.

Par ailleurs, un quelconque remboursement ne peut, par définition, intervenir que s'il y a eu un déboursement réel de la part du participant. Dans ces conditions sont exclus les forfaits permettant une connexion illimitée à Internet ou les connexions réalisées dans le cadre d'un forfait d'heures souscrit chaque mois par les internautes. La Société Organisatrice se réserve le droit d'effectuer toute vérification qu'elle estimerait utile, de demander tout justificatif et d'engager, le cas échéant, toute poursuite.

## **ARTICLE 9 - FRAUDES**

Toute inscription mensongère, incomplète, illisible, dont les coordonnées seraient erronées ou qui s'avèrerait présenter une fausse identité après vérification, sera considérée comme nulle. En cas de

participation frauduleuse, celle-ci sera annulée sans préjudice des dommages et intérêts susceptibles d'être réclamés et/ou des poursuites susceptibles d'être engagées par la Société Organisatrice. Par ailleurs, les participants ne pourront prétendre à aucun lot.

Les participants autorisent la Société Organisatrice à procéder à toute vérification utile concernant leur identité et leur domicile. Toute indication fautive entraînera l'élimination du participant, de même que les participations multiples avérées.

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'un internaute. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au Jeu.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeux proposés, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue d'une session et les gagnants d'une session. La Société Organisatrice se réserve le droit de faire respecter l'égalité de chance entre tous les participants, notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance.

## **ARTICLE 10 - PROTECTION DES DONNÉES A CARACTÈRE PERSONNEL**

La Société Organisatrice est amenée à traiter les données personnelles que vous lui aurez communiquées dans le cadre du traitement de la participation au Jeu et l'envoi des lots aux gagnants. Les informations que vous fournissez ne seront utilisées que pour la gestion du Jeu.

Conformément aux dispositions de la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, toute personne inscrite au Jeu bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition des données la concernant. Pour exercer ces droits, il vous suffit d'adresser un courrier en justifiant de votre identité à l'adresse suivante : 15-17, rue Vivienne, 75002 Paris

Les personnes qui exerceront leur droit d'opposition avant la fin du Jeu ne pourront pas participer au Jeu et recevoir de lot.

## **ARTICLE 11 - LIMITE DE RESPONSABILITÉ**

11.1 Force Majeure. La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à suspendre ou annuler le Jeu, le proroger, le reporter, à en modifier les conditions ou à remplacer le lot gagné par un lot de valeur et de nature équivalente.

11.2 Report du Concours. La Société Organisatrice se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la Durée du Jeu et de reporter toute date annoncée.

11.3 Limitation relative à la fonctionnalité d'Internet. La Société Organisatrice et/ou son éventuel prestataire s'engage à maintenir son site dans un état de fonctionnement normal, et ce 24 heures sur 24.

Toutefois, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue pour responsable, sans que cette liste soit limitative :

- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet,
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement ou fonctionnement du Jeu,
- de la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication,
- du fonctionnement de tout logiciel,
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique,
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant,
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un participant.

Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site lego.fr et la participation des participants au Jeu se font sous leur entière responsabilité.

#### **ARTICLE 12 : AVENANTS AU RÈGLEMENT**

Des avenants au présent règlement pourront être déposés entre les mains de l'huissier de justice ayant procédé à l'enregistrement du présent règlement et seront immédiatement mis en ligne.

#### **ARTICLE 13 - ACCEPTATION DU RÈGLEMENT / DÉPÔT**

Le simple fait de participer au Jeu entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement déposé auprès de l'étude d'huissier Michel Jacq situé au 11 bis rue Thiers 29392 Quimperlé.

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé à ce Jeu ou tenté de le faire. Elle ne saurait encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

En cas de manquement de la part d'un participant, la Société Organisatrice se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer une quelconque compensation.

#### **ARTICLE 14 - LOI APPLICABLE**

Le présent règlement est exclusivement soumis à la loi française. En cas d'action en justice, et seulement après avoir tenté de résoudre tout différend à l'amiable, les tribunaux de Paris seront seuls compétents.

