JEU CONCOURS « CULTURISSIMO » E.LECLERC HEBERGE SUR FACEBOOK

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La société coopérative Groupement d'achats des Centres E.LECLERC – SC GALEC société coopérative anonyme à capital variable, dont le siège social se situe 26 quai Marcel Boyer 94200 Ivry-sur-Seine, immatriculée au RCS de Créteil sous le numéro B 642 007 991 (ci-après la Société Organisatrice) organise du 18/06/14 au 28/06/14, sur la page du site Internet Facebook intitulée « E.Leclerc » et accessible à l'adresse URL suivante : http://www.facebook.com/E.Leclerc, un jeu national gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Jeu concours E.Leclerc Culturissimo ».

La Société Organisatrice est assistée dans l'organisation pratique du jeu par la société Australie, Société par action simplifiée au capital social de 40.000 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B 378 899 363 et ayant son siège au situé au 199 rue Championnet 75018 Paris.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le Concours est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine à l'exception des membres du personnel de la Société Organisatrice, de ses partenaires et de ses sous-traitants, du personnel de la société Australie ainsi que de leur famille (jusqu'au 2ème degré inclus ainsi que leur concubin(e), époux(se) ou pacsé(e) et d'une façon générale, de toute personne ayant participé directement ou indirectement à la mise en place ou à la mise en œuvre de cette Opération.

L'accès au jeu concours est interdit aux mineurs. Le jeu se déroule exclusivement sur Internet, tout autre mode de participation (notamment par voie postale) est exclu.

Toute participation incomplète, inexacte, falsifiée, comportant de fausses indications, non conforme au règlement ou reçue après la date du jeu sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du participant. Il ne sera accepté qu'une seule inscription par foyer en tant que participant (même nom et/ou même compte Facebook et/ou même adresse postale). En cas de litige, un justificatif d'identité pourra être demandé.

L'accès au jeu est conditionné à l'utilisation d'un ordinateur ayant la configuration matérielle et logicielle suivante :

- Processeur 1 Ghz ou supérieur avec 1 Go de mémoire vive ou supérieur,
- Résolution d'écran de 1024 par 768 pixels avec 65 536 couleurs ou supérieur,
- Navigateur moderne acceptant des cookies et l'exécution des fonctions javascripts, HTML 5 et CSS3,
- il est conseillé d'utiliser Chrome 26 ou plus, Safari 5 ou plus, Firefox 19 ou plus et IE 9 ou plus.

ARTICLE 3 – MODALITES DU JEU

3.1. Inscription et participation au jeu

L'inscription au jeu concours est ouverte à partir de la page suivante http://www.facebook.com/E.Leclerc du 18/06/14 au 28/06/14 à 23h59.

Pour participer au jeu «Culturissimo», le participant doit :

- se connecter à la page Facebook « E.Leclerc » avec son compte Facebook,
- devenir fan de la page E.Leclerc,
- installer l'application « Culturissimo»,

- remplir le formulaire d'inscription et accepter le règlement du jeu,
- découvrir un maximum d'énigmes (parmi les 50 énigmes proposées pendant toute la durée du jeu) pour faire partie des 10 joueurs qui ont cumulé le plus de points.

Les informations fournies au moment de l'inscription ne peuvent pas être modifiées par la suite.

La date et l'heure des connexions des participants, telles qu'enregistrées par les services et les systèmes informatiques de la Société Organisatrice font foi.

3.2. REGLES DU JEU

Du 18 juin 2014 à 14h00 au 28 juin 2014 à 23h59, les participants devront trouver les bonnes réponses à 50 énigmes sous forme de devinettes écrites.

Pour chaque énigme, 2 mots seront affichés par défaut.

A l'aide de son clavier, l'utilisateur devra taper la bonne réponse dans les cases correspondantes.

Il pourra cependant passer à l'énigme suivante même s'il n'a validé l'énigme en cours en cliquant sur les flèches à côté des énigmes.

Une fois enregistrée (une fois le bouton « OK » cliqué), il n'est plus possible pour l'utilisateur de répondre une seconde fois à la même énigme. Toute réponse renseignée et enregistrée est donc définitive.

A noter que le bouton « OK » n'est cliquable que si le nombre de caractères exact a bien été rempli. Mais pas nécessairement si la bonne réponse a été renseignée.

> Exemple : si la bonne réponse est « ROUGE », et que l'utilisateur renseigne « JAUNE », le bouton « OK » sera cliquable. Sa réponse sera donc enregistrée mais ne vaudra pas de point, car incorrecte.
>
> Si l'utilisateur renseigne « BLEU », il ne pourra pas valider sa réponse car elle ne contient pas le bon nombre de caractères.

Le nombre total d'énigmes à découvrir sur toute la durée du jeu est de 50. Il y a donc autant de réponses à trouver.

Si une situation de fraude est constatée (ex : utilisation de fausses adresses emails …), la Société Organisatrice se réserve le droit d'éliminer le fraudeur.

3.3. BONUS

Un système de bonus est mis en place afin d'aider l'utilisateur. Ce dernier pourra choisir entre 2 bonus par jour (un bonus utilisable toutes les 24h).

Ces bonus ne sont pas cumulables et se traduisent par un nombre de points plus faible en cas de bonne réponse (voir article 3.4).

> - Le premier bonus affiche un mot supplémentaire. Soient un total de 3 mots au lieu de 2 pour trouver la bonne réponse. Pour l'activer, l'utilisateur devra cliquer sur « un indice en plus » en dessous de l'énoncé et le 3ème mot apparaîtra automatiquement.
>
> - Le deuxième bonus permet à l'utilisateur de se faire aider par ses amis (ses contacts Facebook). En cliquant sur « aide d'un ami », une fenêtre permettra à l'utilisateur de rédiger le texte de son choix et de le partager avec les contacts Facebook de son choix. A noter que peu importe que l'utilisateur ait réussi à obtenir de l'aide ou non pour renseigner son énigme, ce bonus sera considéré comme utilisé dès lors que le message en question sera publié.

Concernant ce texte de partage, dans la mesure où il est rédigé par un utilisateur Facebook, la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable de la teneur et du contenu de ces propos.

3.4. SCORES

Afin de stimuler le challenge et éventuellement de départager les joueurs entre eux, un système de score est mis en place, selon le barème suivant :

- 5 points par bonne réponse renseignée sans aucune aide (bonus) utilisée.
- 3 points par bonne réponse renseignée à l'aide d'un bonus.
- 0 point par mauvaise réponse.

Soit un score maximum possible (par utilisateur et sur la durée totale du jeu) de **250 points**.

Et un score minimum de **0 point**.

Seuls les 10 meilleurs joueurs remporteront les dotations mises en jeu.

Si plus de 10 joueurs obtiennent le même score, un tirage au sort désignera les 10 gagnants des dotations mises en jeu (voir article 6).

ARTICLE 4 – DOTATIONS

Le jeu est doté de 10 lots, pour une valeur totale de 1467,92€ TTC :

- 1er prix : 1 console « Wii U Premium – Pack Mario Kart 8 » + 1 jeu « Super Mario 3D World », d'une valeur de 380€ TTC.
- 2ème prix* : 1 lecteur DVD portable + 10 coffrets « série », d'une valeur de 317,40€ TTC.
- 3ème prix : 1 tablette tactile « HP 7 PLUS 1301 », d'une valeur de 119€ TTC.
- 4ème au 10ème prix** : une sélection de 4 CD + 1 livre, d'une valeur globale de 660,52€ TTC.

* 1 lecteur DVD au choix d'une valeur maximale de 65,00€. Coffrets DVD : Dexter Saison 7 (29,90€), Dexter Saison 8 (39,90€), Californication Saison 6 (22,90€), House Of Cards Saison 1 (34,90€), House Of Cards Saison 2 (34,90€), Breaking Bad Saison 1 à 5.2 (89,90€).

** Sélection 4 CD + 1 livre : La Bande à Renaud (15,99€), TAL à l'infini « Summer Edition » (12,99€), Imeida May Tribal (14,99€), Lana Del Rey – Born to Die (6,99€), 1 casque Philips SHL 3000/00 (19,90€), La faiseuse d'ange (Camilla Lackberg) (23,50€).

La valeur des dotations est fournie à titre indicatif et ne saurait faire l'objet d'aucune contestation.

Les dotations sont non cessibles et ne feront l'objet d'aucune compensation financière en cas de non utilisation. Les dotations attribuées ne seront ni reprises ni échangées contre leur valeur en espèces ou contre tout autre cadeau.

Les dotations sont envoyées par l'Organisateur ou son prestataire dans un délai de 3 mois à compter de la publication des résultats sur le site http://www.facebook.com/E.Leclerc.

En cas de retour des dotations pour quelque cause que ce soit (par exemple au motif que le gagnant n'habite plus à l'adresse indiquée (NPAI), adresse non identifiée, ou autre), aucun renvoi ne sera effectué, les dotations seront considérées comme définitivement perdues et seront attribuées aux gagnants suivants, selon l'ordre du classement.

En cas de force majeure, la société organisatrice se réserve la possibilité de modifier en tout ou partie la

dotation, sans que cette modification ouvre droit à une quelconque compensation à l'égard du gagnant.

ARTICLE 5 : DESIGNATION DES GAGNANTS

10 gagnants seront déterminés à partir du 7 juillet.

Les gagnants seront désignés selon leur classement.
Les gagnants seront informés personnellement, à l'adresse email indiquée lors de leur inscription au jeu, à partir du 7 juillet 2014 par la société Organisatrice qui leur demandera leurs coordonnées complètes et leur communiquera les modalités de remise relatives aux lots gagnés.

Chaque gagnant devra confirmer ses coordonnées dans un délai de 48 heures (jours ouvrés) par email à la société Organisatrice en répondant à l'email reçu. A défaut de retour de confirmation dans le délai mentionné, le lot sera réattribué au gagnant suivant selon le classement.

Les gagnants font élection de domicile à l'adresse qu'ils auront communiquée pour l'envoi de leurs lots.

Les participants désignés gagnants peuvent se voir exclure du jeu par la suite s'il s'avère que leur participation ne respecte pas le présent règlement. En particulier, toutes indications d'identité, d'adresse ou d'âge fausses entraînent automatiquement la nullité de la participation du gagnant.

Après confirmation de l'ensemble des gagnants, leur identité partielle (prénom associé à la première lettre du nom) pourra être annoncée sur la page Facebook « E.Leclerc »
http://www.facebook.com/E.Leclerc.

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent la Société Organisatrice à divulguer leur prénom associé à la première lettre de leur nom dans le cadre de la communication sur cette Opération, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné.

ARTICLE 6 – INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les données à caractère personnel des participants collectées dans le cadre de l'Opération par l'Organisateur font l'objet d'un traitement informatique destiné à la prise en compte de leur participation, à la gestion, à la détermination des gagnants et à l'attribution des dotations. Elles sont obligatoires pour pouvoir participer au jeu.

En outre, l'internaute ayant coché une ou plusieurs cases en ce sens autorise expressément la communication de ses coordonnées personnelle à la Société Organisatrice à des fins de prospections.

Les destinataires des données sont la Société Organisatrice, qui est le responsable du traitement, et la société Australie qui l'assiste dans l'organisation pratique du jeu.

Ce jeu-concours n'est pas géré ni parrainé par Facebook, qui n'est pas destinataire des données collectées auprès des participants.

Conformément à la loi « informatique et libertés » n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, les participants bénéficient d'un droit d'accès et de rectification relatif aux données qui les concernent en écrivant à l'adresse à l'email dcarlhian@australie.com.

Les participants ont également le droit, pour des motifs légitimes, de s'opposer au traitement des données les concernant.

ARTICLE 7 : Propriété intellectuelle

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs reproduits sur le site dédié à l'Opération, ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont susceptibles d'être la propriété exclusive de leurs titulaires et sont ou sont susceptibles d'être protégés.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes constitue ou est susceptible de constituer une contrefaçon passible notamment de sanctions pénales.

Tous les logiciels utilisés sur le site dédié à l'Opération et ceux auxquels il permet l'accès, ainsi que les textes, commentaires, illustrations ou images reproduits sur le site et sur ceux auxquels il permet l'accès font ou sont susceptibles de faire l'objet d'un droit d'auteur et leur reproduction non autorisée constitue ou est susceptible de constituer une contrefaçon passible notamment de sanctions pénales.

Toute exploitation des éléments du jeu, quel qu'en soit le mode, est soumise au respect des règles de la propriété intellectuelle.

ARTICLE 8 : Responsabilités

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, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

La société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique.

La société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable du fait notamment des incidents suivants :

- mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du jeu pour un navigateur donné ;
- dysfonctionnement technique des sites et/ou du jeu ;
- défaillance technique lors de l'inscription d'un participant, pour une quelconque raison dont l'Organisateur ne pourrait être tenu responsable (exemples : problème de connexion à Internet chez l'utilisateur, défaillance momentanée des serveurs, un matériel informatique ou un environnement logiciel du participant inadéquat pour son inscription, ...)
- impossibilité géographique ou technique à se connecter sur le site Internet cité à l'article 3.

Il appartient à chaque 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 et la participation au jeu se fait sous l'entière responsabilité des participants.

L'Organisateur se réserve le droit d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler le jeu, en cas de survenance d'un événement présentant les caractères de la force majeure ou d'un dysfonctionnement technique. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, avaries, vols, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux, intervenus lors de l'acheminement des dotations.

L'Organisateur pourra annuler ou suspendre tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation au jeu. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes le ou les auteurs de ces fraudes.

ARTICLE 9 : Dépôt légal

Le présent règlement est déposé auprès de la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Le règlement de l'Opération est adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être effectuée par écrit auprès de la société Australie à l'adresse suivante : Australie, opération « E.Leclerc - Culturissimo» - 199 rue de Championnet – 75018 Paris.

Les frais d'affranchissement liés à cette demande sont remboursables au tarif lent en vigueur 20 (vingt) grammes sur simple demande écrite accompagnée d'un RIB ou d'un RIP jointe à la demande de règlement.

Une seule demande de remboursement des frais engagés pour obtenir cette copie sera prise en considération par foyer (même nom, même adresse postale).

Le règlement complet peut être également consulté en ligne en version imprimable sur la page Facebook du jeu à l'adresse suivante : http://www.facebook.com/E.Leclerc

ARTICLE 10 : Modalités de remboursement des frais

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

Une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse postale) est admise, dans les conditions d'utilisations normales du site, étant précisé qu'il est expressément convenu qu'une utilisation normale du site ne peut excéder 5 minutes par participation.

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 au jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

En cas de connexion payante facturée au prorata de la durée de communication, les frais de connexion sur le site pour la participation au jeu seront remboursés sur demande du participant adressée dans le mois du paiement de ces frais, le cachet de la poste faisant foi.

Dans l'hypothèse d'une connexion faisant l'objet d'un paiement forfaitaire pour une durée déterminée et, au-delà de cette durée, facturée au prorata de la durée de communication, les frais de connexion au site seront remboursés au participant dès lors qu'il est établi que le participant a excédé le forfait dont il disposait et que ce forfait a été dépassé du fait de sa connexion pour sa participation à l'Opération.

La demande de remboursement des frais devra être faite par courrier à l'adresse suivante : Australie, opération « E.Leclerc – Culturissimo » - 199 rue de Championnet – 75018 Paris. Le remboursement se fera

à condition que les participants indiquent clairement :

- leur nom, prénom, adresse postale, adresse e-mail (les nom, prénom et email devant être identiques à ceux saisis sur le formulaire d'inscription au jeu),
- un RIB ou un RIP,
- les date et heure de la participation,
- dès sa disponibilité, 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.

Il ne sera pas tenu compte des demandes incomplètes, illisibles, hors délais ou adressées sous des formes autres que par courrier postal.

Les frais d'envoi du courrier de demande susvisé seront remboursés sur la base d'un courrier de vingt (20) grammes au tarif lent en vigueur, sur demande du participant formulée dans ledit courrier. Les envois en recommandé n'entraineront aucun remboursement supplémentaire.

La présente autorisation est consentie à titre gratuit tant pour la France que pour l'étranger pour une durée d'un an à compter du 19 novembre 2013.

ARTICLE 11 : Force majeure

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, différer, modifier, proroger, interrompre ou annuler clairement et simplement le jeu, sans préavis, en raison de tout événement indépendant de sa volonté et notamment en cas de force majeure, sans que sa responsabilité puisse être engagée à ce titre.

ARTICLE 12 : Loi applicable et attribution de compétence

Le présent règlement est régi par la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative au règlement ou à l'Opération devra être formulée par écrit et envoyée à l'adresse suivante : Australie, opération « E.Leclerc - Culturissimo» - 199 rue de Championnet – 75018 Paris.

Elle sera tranchée souverainement par la Société Organisatrice dans le respect de la législation française.

Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera porté devant les tribunaux français compétents.