

Règlement du jeu « Jackpot des Objets »
Organisé par l'Établissement Public - Réunion des Musées Nationaux-Grand Palais
Du 20 décembre 2016 à 10 heures au 29 décembre 2016 à 23 heures

ARTICLE 1 : ORGANISATION DU JEU

L'établissement public de la Réunion des Musées Nationaux et du Grand Palais des Champs Elysées (ci-après l'« Organisateur »), établissement public national à caractère industriel et commercial, immatriculé au RCS de Paris sous le n° B 692 041 585, dont le siège est situé 254-256 rue de Bercy, 75577 Paris cedex 12, organise du **20 décembre 2016 (10h, heure française) au 29 décembre 2016 (23h, heure française) inclus**, un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Jackpot des Objets » sur la page Facebook Boutiques de Musées accessible à l'adresse <https://www.facebook.com/BoutiquesdeMusees> ou depuis un mobile à l'adresse <http://www.jouezaveclesboutiquesdemusees.fr/>

Le présent règlement définit les règles applicables à ce Jeu (ci-après le « Règlement »).

Bien que le Jeu implique d'utiliser le site www.facebook.com, ce Jeu n'est à aucun moment organisé, géré en tout ou en partie, ou parrainé de quelque manière que ce soit par la société Facebook.

La participation à ce Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement par les participants et son application par l'Organisateur.

Le non-respect du Règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution du lot le cas échéant.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION AU JEU

2.1 Principe du Jeu

L'Organisateur met en place sur la page Facebook Boutiques de Musées accessible à l'adresse <https://www.facebook.com/BoutiquesdeMusees> et <http://www.jouezaveclesboutiquesdemusees.fr/> un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat selon la méthode dite de « *l'instant gagnant* » via une mécanique de bandit-manchot : l'utilisateur voit défiler des objets dans trois colonnes sur une même ligne, façon "machine à sous". Si lorsque le défilement s'arrête les trois objets affichés sur la ligne sont identiques, cela signifie que le joueur a remporté un lot.

10 lots sont mis en jeu, à raison d'un par jour pendant la durée du jeu (ci-après le « Jeu »).

La mécanique du Jeu est la suivante : le Participant doit (i) se connecter à son compte personnel Facebook, (ii) se rendre sur la Page Boutiques de Musées susvisée, (iii) accepter les autorisations demandées par Facebook, qui sont nécessaires à la participation au Jeu, puis (iv) remplir les champs correspondants à ses coordonnées dans le formulaire dédié pour démarrer le Jeu. Après avoir réalisé les formalités nécessaires à l'enregistrement de sa participation, le Participant clique sur le bouton de démarrage du jeu (« Je tente ma chance ») et trois objets dans trois colonnes sur une même ligne s'afficheront. Si la tentative coïncide avec un Instant Gagnant (dates et heures préalablement définis), la ligne sera alors composée de trois objets identiques et le participant remporte le lot. Le participant est immédiatement informé, suite à l'alignement de trois objets identiques, du résultat du jeu.

2.2 Conditions relatives aux Participants

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, titulaire d'un compte Facebook, résidant en France Métropolitaine (Corse comprise), à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur, de ses partenaires, ainsi que de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion de ce Jeu, et de leurs conjoints, partenaires de PACS, concubins ou membres de leur famille.

Une même personne (mêmes nom, même prénom, mêmes coordonnées postales et électroniques) ne peut participer qu'une seule fois par jour.

Toutefois, en invitant 3 amis à participer en renseignant leurs adresses emails dans les champs dédiés, le Participant débloque une nouvelle partie et peut alors retenter sa chance le même jour. Une seule « *seconde chance* », débloquée par l'indication de l'adresse email de 3 amis invités à participer au Jeu, est accordée par jour et par Participant.

Toute inscription incomplète, inexacte ou fantaisiste ne sera pas prise en compte.

2.3 Modalités d'inscription et de Participation au Jeu

Pour participer, le Participant doit se connecter à son compte personnel Facebook et se rendre à l'adresse indiquée, correspondant à la page Facebook Boutiques de Musées.

Il doit alors cliquer sur « Je tente ma chance » puis remplir le formulaire de participation (i) en indiquant :

- son nom (champ obligatoire) ;
- son prénom (champ obligatoire) ;
- son adresse email (champ obligatoire) ;
- son code postal (champ obligatoire) ;

et (ii) en cochant la case « *J'accepte les conditions du règlement de Jeu* » (champ obligatoire).

Tous ces champs doivent impérativement être renseignés par le Participant pour que sa participation puisse être prise en compte par l'Organisateur.

Le Participant s'engage à compléter les informations demandées de bonne foi et à transmettre à la l'Organisateur des informations exactes.

Après avoir renseigné les champs obligatoires, le Participant (i) clique sur « *Je tente ma chance* » pour lancer le jeu.

Le Participant pourra également choisir de cocher (champs facultatifs) :

- la case « *J'accepte de recevoir les Newsletters des Boutiques de Musées* ».

2.4 Dates, horaires et lieux de participation au Jeu

Le Jeu est accessible sur la page Facebook Boutiques de Musées <https://www.facebook.com/BoutiquesdeMusees> et le site mobile <http://www.jouezaveclesboutiquesdemusees.fr/> du 20 décembre 2016 à 10h (heure française) au 29 décembre 2016 à 23h (heure française) inclus.

Les Participants sont invités à se connecter à l'adresse internet indiquée en utilisant leur compte personnel Facebook pour participer au Jeu.

ARTICLE 3 : SÉLECTION DES GAGNANTS

L'attribution des lots est faite selon le système dit des « *instants gagnants* ».

10 instants gagnants, soit un « *instant gagnant* » par jour pendant toute la durée du jeu, correspondant à une heure précise (heure, minute, seconde, par exemple 10 h 32 minutes et 12 secondes) sont préalablement et arbitrairement définis en amont par l'Organisateur.

Un Gagnant sera désigné chaque jour pendant toute la durée du Jeu, soit un total de 10 Gagnants.

Sera déclaré Gagnant, le Participant dont la participation au jeu, consistant au clique sur le bouton de jeu coïncidera avec « *l'instant gagnant* » préalablement défini (mêmes date, heure, minute, seconde, l'heure du serveur faisant foi) du jour concerné.

La liste de tous les Instants Gagnants du Jeu sera remise, à **titre confidentiel**, préalablement au démarrage du Jeu, à la SCP ACTA 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 qui est dépositaire du Règlement de Jeu (cf. article 8)

Dans le cas où plusieurs Participants cliqueraient sur le bouton de jeu simultanément, seule la première connexion enregistrée par le serveur du site internet sera prise en compte et définira le Gagnant (sous réserve de vérification de la validité de sa participation).

A défaut de Participation coïncidant avec l'un des « *instants gagnants* », sera désigné Gagnant le premier participant dont la participation aura été enregistrée après « *l'instant gagnant* ».

Pendant toute la durée du Jeu, un seul lot sera attribué par Participant (même nom, même prénom, mêmes coordonnées postales et électroniques).

Les Gagnants désignés pendant la période de Jeu recevront uniquement par e-mail, à l'adresse renseignée lors de leur inscription, la confirmation de leur gain dans un délai d'une semaine. Aucun rappel par un nouvel email ne leur sera adressé.

Les Gagnants devront confirmer par retour de mail dans les 10 jours suivants l'envoi de ce courrier électronique, notamment pour confirmer (i) leur acceptation sans réserve du lot gagné et (ii) leur

adresse postale en vue de la réception de son lot. Aucune réclamation ne pourra être formulée par le Gagnant qui n'aurait pas pris connaissance de l'email adressé par l'Organisateur dans le délai de 10 jours accordé pour sa réponse. Il appartient au Gagnant de vérifier régulièrement les messages reçus à l'adresse email renseignée et de s'assurer que l'email adressé par l'Organisateur n'a pas été traité comme « *message indésirable* ».

Si un Gagnant ne se manifeste pas dans les dix jours suivant l'envoi de l'email de confirmation du gain par l'Organisateur, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot, qui restera alors la propriété de l'Organisateur. Aucun lot de substitution ne pourra être attribué.

Du seul fait de l'acceptation de son lot, le Gagnant autorise expressément et gracieusement la l'Organisateur à utiliser ses nom, prénom ainsi que l'indication de sa ville et son département de résidence sur le site internet www.boutiquesdemusees.fr/ et sur la page Facebook Boutique de Musées ainsi qu'à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle sur tout site ou support lié au présent Jeu. Aucune indemnisation financière ne pourra être exigée en contrepartie de cette autorisation. La présente autorisation est donnée pour une période de 12 (douze) mois à compter de la fin du Jeu.

A toutes fins utiles, il est précisé qu'aucun email ne sera adressé aux Perdants.

ARTICLE 4 : LES LOTS

L'Organisateur met en jeu 10 lots :

10 laissez-passer pour des expositions du Grand Palais

- 5 laissez-passer pour l'exposition Hergé
- 3 laissez-passer pour l'exposition Mexique
- 2 laissez-passer pour l'exposition Fantin-Latour

Valeur unitaire : 40€ TTC

Valeur totale des dotations : 400€ TTC

Le lot sera accepté tel qu'il est annoncé dans le présent Règlement.

Il ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, à aucun changement ni aucune contrepartie financière ou équivalent financier, pour quelque raison que ce soit.

Aucun frais supplémentaire engagé par les Gagnants suite à l'attribution de ce lot ne sera pris en charge par l'Organisateur.

La dotation est nominative et ne pourra donc être attribuée à une autre personne que le Gagnant désigné.

ARTICLE 5 : ACHEMINEMENT DES LOTS

Le lot sera acheminé au Gagnant par voie postale à l'adresse qu'il aura préalablement indiqué dans un délai maximal de quarante-cinq (45) jours à compter de la confirmation par le Gagnant de l'adresse de livraison du lot.

Si les lots n'ont pu être livrés à leur destinataire pour quelque raison que ce soit, indépendamment de la volonté de la l'Organisateur (le gagnant ayant déménagé sans mettre à jour son adresse, etc...), ils resteront définitivement la propriété de l'Organisateur.

ARTICLE 6 : NON REMBOURSEMENT DES FRAIS DE CONNEXION ENGAGES POUR PARTICIPER AU JEU

Les participants sont informés que les frais de connexion Internet engagés pour participer au Jeu ne feront l'objet d'aucun remboursement par la Rmn-Grand Palais.

ARTICLE 7 : LIMITATION DE RESPONSABILITE DE L'ORGANISATEUR

7.1 Prise en compte des participations

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation sans réserve des caractéristiques et limites de l'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.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des éventuels dommages causés à l'ordinateur des Participants, inhérent à la navigation sur Internet, ainsi que, sans que cette liste soit limitative :

- de toute défaillance dans la transmission ou la réception des données de participation ou de tout dysfonctionnement du réseau Internet ayant empêché la prise en compte de l'inscription d'un Participant ou ayant conduit à une prise en compte erronée des éléments d'identification d'un Participant ;
- de toute défaillance de quelque nature que ce soit ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ;
- de tout autre motif dépassant le contrôle de l'Organisateur ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du Jeu.

7.2 Déroulement du Jeu et réserve de prolongation

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, la période de participation au Jeu devait être modifiée, écourtée ou annulée.

L'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger et/ou de reporter la période de participation au Jeu.

7.3 Envoi du lot

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à l'envoi du lot effectivement et valablement gagné à l'adresse qui lui aura été indiquée par le Gagnant.

Le Gagnant s'engage à indiquer son adresse postale à l'Organisateur dans les 10 jours suivant la réception de l'email confirmant son gain.

Aucune information ou adresse qui serait indiquée par le Gagnant au-delà de ce délai ne pourra être prise en compte.

De même, en cas d'erreur du Gagnant dans l'indication de son adresse, il ne pourra être reproché à l'Organisateur d'avoir procédé à l'envoi du lot à l'adresse que le Gagnant lui aurait préalablement indiquée.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable de l'envoi des dotations à une adresse inexacte du fait de la négligence du gagnant.

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée en cas de difficulté survenant lors de l'acheminement des lots ou en cas de perte des lots par la société chargée de leur acheminement.

ARTICLE 8 : DEPOT DU REGLEMENT

Le présent Règlement complet du Jeu est déposé à la SCP ACTA 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

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de la SCP ACTA PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au tirage au sort, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

Le règlement est consultable pendant toute la durée du jeu, soit du 20 décembre 2016 (10h, heure française) au 29 décembre 2016 (23h, heure française) inclus, à l'adresse <https://www.facebook.com/BoutiquesdeMusees>

En cas de différence entre la version du Règlement déposée chez l'Huissier et la version du Règlement accessible en ligne et dans les points de ventes participants et, de manière générale, entre la version du Règlement déposée chez l'Huissier et toute information divulguée relative à ce Jeu, la version déposée chez l'Huissier prévaudra.

ARTICLE 9 : DONNEES PERSONNELLES, INFORMATIQUE ET LIBERTE

Les données personnelles recueillies dans le bulletin de participation sont obligatoires. Elles sont destinées à l'Organisateur à la seule fin de la prise en compte de l'inscription des Participants au Jeu et de l'attribution et l'acheminement des lots aux Gagnants.

Ces informations pourront être transmises aux prestataires techniques et aux sociétés chargées par l'Organisateur de l'acheminement des lots.

Elles pourront être utilisées par l'Organisateur à des fins de prospection commerciale (notamment pour l'envoi des newsletters), sous réserve d'avoir obtenu l'accord préalable et exprès du Participant résultant du cochage des cases prévues à cet effet sur le formulaire de participation au Jeu.

Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée par la loi du 6 août 2004 dite « loi Informatique et Libertés », tout Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suppression des informations le concernant, sur simple demande :

Soit en se désinscrivant via le lien « *Si vous souhaitez vous désabonner, veuillez cliquer ici* », présent sur les e-mailing Boutiques de Musées ;

Soit par courrier à l'adresse suivante :

*Réunion des musées nationaux - Grand Palais
Direction Commerciale et Marketing
Marketing Relationnel
254/256 rue de
Bercy 75012 Paris*

L'exercice par un Participant de son droit de suppression des données le concernant avant la fin de la période de Jeu entraînera l'annulation de sa participation au Jeu.

ARTICLE 10 : RECLAMATIONS ET LITIGES

10.1 Loi applicable

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Toute réclamation concernant l'interprétation ou l'application du présent Règlement devra être transmise à l'Organisateur Réunion des Musées Nationaux-Grand Palais, dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de fin du jeu, à l'adresse suivante :

*Réunion des musées nationaux - Grand Palais
Direction Commerciale et Marketing
Marketing Relationnel
Jeu-Concours
« Jackpot des objets »
254/256 rue de
Bercy 75012 Paris*

Les parties s'efforceront de résoudre à l'amiable tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent Règlement.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige né à l'occasion du présent Jeu sera soumis au tribunal compétent de Paris, auquel compétence exclusive est attribuée.

10.2 Preuves

Le Participant est informé que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, l'Etablissement Public Réunion des Musées Nationaux-Grand Palais pourra se prévaloir des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par l'Organisateur, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Fait à Paris, le 14 décembre 2016.