

REGLEMENT DU JEU DADDY « Coachez Pink Daddy pour The Voice 2014 »

Article 1: Sociétés organisatrices

La Société Cristalco, dont le **siège social est 27-29 rue Chateaubriand 75008 Paris**, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés **de Paris** sous le numéro **B 348 119 728**, (ci-après dénommée « la Société Organisatrice ») organise du 24/02/2014 au 24/06/2014 minuit, un **jeu gratuit sans obligation d'achat** intitulé «**Coach Pink Daddy pour The Voice 2014** » (ci après « Le Jeu »).

Le Jeu se déroulera dans les conditions définies ci-après.

Article 2 : Acceptation du règlement

La participation au Jeu implique de la part des participants l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Article 3 : Personnes concernées

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique, résidant en France Métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion des membres du personnel des Sociétés Organisatrices et de leur partenaire ainsi que des membres de leurs familles (ascendants et descendants).

La participation au Jeu d'un mineur est soumise à l'autorisation de ses parents/représentants légaux. Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de vérifier la réalité de cette autorisation. A défaut pour le participant de pouvoir en justifier, sa participation au Jeu sera annulée.

Article 4 : Modalités de participation

Pour participer au Jeu, les participants doivent :

- Avoir ou créer un compte utilisateur sur le site Internet Facebook après avoir renseigné les informations requises (le joueur doit communiquer sa vraie identité) et accepter les conditions d'utilisation du site Facebook.
- Se rendre sur la page Facebook de Daddy, www.facebook.com/sucre.daddy entre le 24/02/2014 et le 24/06/2014 avant minuit
- Cliquer sur « Coachez Pink Daddy »
- Avoir liké la page Facebook Sucre Daddy

Les participants devront avoir pris connaissance du règlement et en avoir accepté les dispositions.

Article 5 : Déroulement du Jeu et désignation du gagnant

Lors de sa connexion au jeu, le participant, aura le choix de «Jouer » et/ou « Voter ».

- Si le participant décide de « Jouer » :
 - o Il doit personnaliser Pink Daddy, à l'aide des outils mis en place, le nommer, puis valider sa création.

- Une modération aura lieu, afin de s'assurer de la recevabilité de la création.
 - Afin de compléter son parcours, le participant devra remplir un formulaire d'inscription, comprenant ses informations personnelles, ses choix de destinations pour le tirage au sort final du Jeu, ainsi que son acceptation au présent règlement et aux conditions générales d'utilisation.
 - Il sera demandé au participant de « liker » la page Facebook Sucre Daddy pour valider son inscription (dans le cas où le participant ne l'a pas déjà fait auparavant).
 - Une fois la création validée par les modérateurs, elle devient visible de tous dans la galerie et est soumise aux votes.
- Si le participant décide de « Voter » :
- Le participant doit faire son choix parmi les différentes créations présentes dans la galerie.
 - Le nombre de vote est limité à un par jour et par compte Facebook.
 - Il sera demandé au participant de « liker » la page Facebook Sucre Daddy pour valider son vote (dans le cas où le participant ne l'a pas déjà fait auparavant)
 - Si un instant gagnant est ouvert au moment où l'utilisateur valide son vote, la dotation remportée lui sera signifiée et il devra remplir le formulaire proposé afin qu'elle lui soit définitivement attribuée.

Tout formulaire incomplet ou erroné sera considéré comme nul et annulera la participation au jeu.

210 instants gagnants ouverts prédéterminés sont déposés auprès de la Selarl AIX-JUR'ISTRES, Huissiers de Justice associés à 13100 AIX-EN-PROVENCE - Immeuble "Le Grassi" - Impasse Grassi.

Les instants gagnants ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations soit remportées.

Un instant gagnant reste ouvert jusqu'à ce qu'il soit remporté. Si plusieurs instants gagnants venaient à être ouverts simultanément, ils seraient remportés à tour de rôle, en commençant par le plus ancien.

Article 6 : Dotations

Sont mis en jeu par instant gagnant : (1 à 2 par jour sur la durée totale de l'opération) :

- 30 casques Bluetooth The Voice
- 120 Tee-shirt The Voice
- 60 coques iPhone5 The Voice

La dotation mise en jeu pour la création ayant remporté le plus de votes est évolutive en fonction du nombre de participants (personnes ayant personnalisé leur Pink Daddy ou personnes votantes)

- De 1 à 10 000 participants :

1 Flying Pass Europe pour 2 personnes à 1 700 € comprenant :

- Le vol aller/retour au départ de Paris
- Les taxes aériennes

- Le pré-acheminement de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Le choix de la destination parmi : Londres, Barcelone, Vienne, Berlin et Moscou

- A partir de 10 001 participants :

1 Flying Pass Monde pour 2 personnes à 5 400 € comprenant :

- Le vol aller/retour au départ de Paris
- Les taxes aériennes
- Le pré-acheminement de la gare la plus proche du domicile du gagnant à Paris
- Le choix de la destination parmi : New-York, Rio, Le Caire, Nairobi, Tokyo et Sydney

Il est convenu que le gagnant devra partir en voyage avec un pack Daddy et devra impérativement envoyer à la Société Organisatrice une ou des photos du pack dans son séjour.

La Société Organisatrice ne serait en aucun cas tenue responsable en cas d'accident, de dégât matériel, maladie ou décès, qui surviendraient durant le séjour.

Les dotations sont nominatives et ne pourront être attribuées à une autre personne que le gagnant.

Les dotations ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent (totale ou partielle), ni à leur échange ou remplacement contre un autre lot, de quelque valeur que ce soit, pour quelque cause que ce soit sauf à l'initiative des Sociétés Organisatrices. En conséquence, il ne sera répondu à aucune réclamation d'aucune sorte. Si les circonstances l'exigent, les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de remplacer le lot gagné par un lot de valeur équivalente et, dans la mesure du possible, de caractéristiques proches. Tout lot non réclamé dans le mois suivant l'expiration du délai de huit semaines réservé pour acheminer le lot, restera la propriété de la société organisatrice.

Les dotations acquises par Instants Gagnants seront expédiées dans les huit semaines qui suivront la fin du jeu.

Le gagnant des billets d'avion (la destination est sous réserve du nombre de participants) recevra un courrier électronique, à l'adresse mail indiquée dans le formulaire de participation dans les 7 jours suivant le tirage au sort lui confirmant la nature du gain. Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 30 jours à compter de l'envoi d'avis de son gain devra renoncer à celui-ci et le lot sera attribué à un nouveau gagnant.

Les Flying Pass sont valables un an à partir de la date d'envoi des Flying Pass.

La réservation du vol se fait directement sur la plateforme de réservation Flying Pass : www.flyingpass.travel.

Muni de son login et mot de passe, le gagnant se connecte à la plateforme Flying Pass Daddy et réserve en toute liberté le vol de son choix. La réservation du vol doit se faire au minimum 30 jours avant la date de départ choisi et exclue la période de fêtes de fin d'année.

Le billet électronique sera envoyé sous 48h.

Les lots visés ci-dessus sont accessibles avec des coupons/cartes numérotés qui ne peuvent ni être revendus ou cédés. Ces coupons/cartes n'ont pas de valeur marchande et globalisent les frais de gestion hors taxes estimés et le coût des prestations variables selon les partenaires.

Les lots ne peuvent donc donner lieu à aucune contestation, ne sont ni transmissibles, ni échangeables contre un autre lot, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourront pas faire l'objet d'un remboursement partiel ou total. En conséquence, il ne sera répondu à aucune réclamation d'aucune sorte.

L'acheminement des lots, bien que réalisé au mieux de l'intérêt des gagnants, s'effectue aux risques et périls du destinataire. Les éventuelles réclamations doivent être formulées par le destinataire, directement auprès des établissements ayant assuré l'acheminement, dans les 3 jours de la réception et par lettre recommandée avec accusé de réception.

La Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu de l'utilisation de la dotation. Il appartient au gagnant de prendre toutes les mesures appropriées dans l'utilisation de la dotation.

Article 7: Modification de règlement

Les Sociétés Organisatrices se réservent la possibilité de modifier le présent règlement en cas de besoin, de prendre toute décision qu'elles pourraient estimer utile pour l'application et l'interprétation du règlement, sous réserve d'en informer les participants.

La modification du Règlement se fera sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées ci-avant. L'avenant sera alors déposé à l'huissier de justice dépositaire du Règlement avant sa publication.

Article 8 : Responsabilité des Sociétés Organisatrices

Dans l'hypothèse où les Sociétés Organisatrices se trouveraient dans l'impossibilité de permettre au gagnant de bénéficier de sa dotation, de manière partielle ou intégrale, notamment en cas de force majeure ou d'événement indépendant de leur volonté (notamment en cas d'homonymes), ou de toute erreur lors du tirage au sort, ou si les circonstances l'exigent, leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit d'écourter, de prolonger, de suspendre, de modifier ou d'annuler le présent Jeu si des circonstances indépendantes de leur volonté les y contraignent. Ces changements feront toutefois l'objet, dans la mesure du possible, d'une information préalable par tous les moyens appropriés.

En outre, la responsabilité des Sociétés Organisatrices ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement de courrier électronique.

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Les Sociétés Organisatrices ne sauraient donc être tenues pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu et déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le site de Facebook.

Les Sociétés Organisatrices ne pourront être tenues pour responsables en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu.

Plus particulièrement, les Sociétés Organisatrices ne sauraient être tenues pour responsables d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

Les Sociétés Organisatrices ne sauraient davantage être tenues pour responsables au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter à l'Application du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires permettant d'améliorer les capacités/résultats des options proposées par l'Application de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination de son auteur, pour toute la durée du Jeu.

A cet égard, les Sociétés Organisatrices pourront 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 à l'aide d'un automate destiné à modifier la participation et/ou les résultats du Jeu. 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 9 : Remboursement des frais

Les frais de connexion à Internet ne seront pas remboursés.

Article 10 : Protection des données à caractère personnel

Conformément à la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978, toute personne réalisant une demande de participation bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, ou de suppression portant sur les données personnelles collectées. Ces droits pourront être exercés sur simple demande écrite en écrivant à l'adresse de la Société organisatrice : Cristalco – 27/29 rue Chateaubriand – 75008 PARIS.

Les données collectées sont obligatoires pour participer au jeu. Par conséquent, les personnes qui exerceront le droit de suppression des données les concernant avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation.

Les données pourront être utilisées par les Sociétés Organisatrices et leurs partenaires pour adresser aux participants des communications commerciales.

Article 11 : Règlement

Le présent règlement est déposé auprès de la Selarl AIX-JUR'ISTRES, Huissiers de Justice associés à 13100 AIX-EN-PROVENCE - Immeuble "Le Grassi" - Impasse Grassi et disponible gratuitement sur le site www.facebook.com/sucre.daddy

Article 12: Autorisation de publication de l'identité du gagnant

La participation au présent jeu emporte, au profit des Sociétés Organisatrices, l'autorisation de publier, dans toute manifestation publi-promotionnelle liée à la présente opération, ainsi que dans des opérations ultérieures de communication sur les marques des sociétés organisatrices, les noms, prénom et ville du gagnant sans que cette utilisation ne lui confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de sa dotation.

Article 13 : Litige

La loi qui s'applique est la loi française. Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux judiciaires de Paris.

Enfin, dans l'hypothèse où l'une des clauses du présent règlement serait déclarée nulle et non avenue, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité du règlement lui-même.