

Règlement du Grand Jeu LexisNexis

«Attrapez les tous»

ARTICLE 1

La société anonyme LexisNexis, dont le siège social est situé 141 rue de Javel 75747 Paris Cedex 15, au capital de 1 584 800 € - immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 552 029 431 - organise du 12 septembre à 14 h au 13 octobre 2016 à 14 h (date et heure françaises de connexion faisant foi) un grand jeu intitulé «Attrapez les tous».

LexisNexis garantit aux participants la réalité des gains proposés, son entière impartialité quant au déroulement du jeu, et la préservation, dans la limite de ses moyens, d'une stricte égalité des chances entre tous les participants.

ARTICLE 2

La participation au jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement et du principe du jeu. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la participation au jeu et de gains.

ARTICLE 3

Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat.

La participation à ce jeu est réservée aux étudiants, majeurs (ou mineurs à condition de disposer de l'autorisation parentale), domiciliés en France métropole (y compris la Corse) à l'exception des collaborateurs de LexisNexis, des membres de leur famille ainsi que des collaborateurs de la société prestataire de service responsable du site.

La participation aux instants gagnants est limitée à une par foyer et par jour (même nom, même adresse ou même nom même adresse e-mail).

LexisNexis se réserve le droit d'annuler les participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts.

Notamment, si un participant a envoyé plusieurs bulletins d'inscription, ceux-ci seront considérés comme nuls.

Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, domicile et numéros de téléphone (mobile y compris) et leur statut d'étudiant.

Pour ce faire, LexisNexis se réserve le droit, ce que tout participant accepte, de requérir la communication d'une copie des documents attestant de ces éléments. Toutes informations inexacts ou mensongères entraîneront la disqualification du participant.

Toute inscription incomplète, illisible ou reçue après la date et l'heure limite de participation (date et heure de réception de l'inscription sur le site faisant foi), ou ne remplissant pas les conditions du présent règlement, sera considérée comme nulle. La participation au jeu se fait exclusivement par Internet selon les modalités décrites à l'article 5 ci-après. Toute participation sur papier libre ou toute autre forme est exclue.

LexisNexis se réserve le droit d'apporter toute modification au présent jeu, et même de l'annuler, si les circonstances l'exigeaient, et notamment s'il apparaissait que des fraudes étaient intervenues sous quelque forme que ce soit, de manière informatique ou autre dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants.

LexisNexis se réserve, en cas de fraude, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle se réserve le droit de remettre en jeu le lot dans ce même Jeu.

ARTICLE 4

Ce jeu commencera et sera en ligne à partir du 12/09/2016 et sera exclusivement accessible par le réseau Internet via la page Facebook LexisNexis ou l'adresse suivante : <https://adbx.me/atrapezlestouslexisnexis/1refjfcbi5> .

ARTICLE 5

Pour participer, l'internaute devra remplir les champs obligatoires du formulaire d'inscription. Lors de l'inscription, il certifie que les données qu'il saisit sont réelles et vraies. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée entraînera automatiquement l'annulation du gain. Lui seront demandées les informations suivantes : Sa civilité, ses nom et prénom, son adresse postale complète (indispensable pour envoi du cadeau en cas de gain), son e-mail, son téléphone ainsi que son acceptation à recevoir les offres commerciales et informations LexisNexis par mail ou courrier.

MEGAJUMP : 1ère partie du jeu

Le jeu consiste à bouger le personnage « étudiant » vers le haut de l'écran grâce à la flèche de gauche et de droite du clavier pour récolter un maximum de codes. En les récoltant, l'étudiant peut continuer sa progression et ainsi accumuler les points. Le but du jeu est de récolter le maximum de codes avant la fin du temps imparti afin d'atteindre un score de 2000 points.

Il faut faire attention aux murs de briques qui peuvent empêcher la progression de l'étudiant et le ralentir.

Si le joueur rate trop de codes, l'étudiant chute et le jeu est terminé.

Si le participant obtient un score de plus de 2000 points, il accède à l'instant gagnant et est inscrit au tirage au sort final

Si le participant obtient moins de 2000 points, il a alors la possibilité de rejouer afin de retenter sa chance pour avoir accès à l'instant gagnant et être inscrit au tirage au sort.

A l'issue de cette première partie, l'internaute est invité à partager le jeu sur sa page facebook. Cette action permet au participant d'augmenter ses chances pour le tirage au sort par un système d'algorithme. L'internaute pourra aussi inviter ses amis facebook à jouer. Ses chances au tirage au sort augmenteront pour chaque ami invité.

INSTANTS GAGNANTS : 2ème partie du jeu

L'utilisateur qui joue à un instant identifié préalablement comme gagnant par la société organisatrice sera déclaré gagnant. Il sera informé immédiatement de son gain. A chacun des 30 instants gagnants correspond une seule dotation. L'utilisateur ne peut jouer qu'une fois par jour à l'instant gagnant

Plusieurs options sont alors envisageables :

1. Option 1 : Le participant a gagné le lot mis en jeu : le message suivant apparaît "Bravo vous remportez [la dotation]"
2. Option 2 : Le participant a perdu : "Désolé, ce n'est pas pour cette fois. Retentez votre chance dès demain pour tenter de remporter de nombreux lots"
3. Option 3 : Le participant a déjà joué le même jour : "Désolé, vous avez déjà joué aujourd'hui... Retentez votre chance dès demain pour tenter de remporter de nombreux lots !"

La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudos ou pour le compte d'autres participants. Tout formulaire incomplet, illisible, envoyé après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue sera considéré comme nul.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de concours proposés, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant les gagnants et les lots qui leur sont attribués. LexisNexis 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.

Tout participant ne respectant pas les différents articles présentés sera exclu d'office du concours et supprimé de la page Facebook officielle de LexisNexis Etudiant par la Société Organisatrice, et ce à tout moment du jeu. La société organisatrice se réserve le droit de refuser l'attribution de son lot à un gagnant en cas de tricherie durant le jeu (création automatique de faux comptes, etc.) et non-respect du règlement.

ARTICLE 6

La dotation :

Lot n°1 désigné par tirage au sort : tablette Samsung Galaxy Tab 4, 8 pouces, 16Go d'une valeur unitaire de 229,00€.

Lots n°2 à 30 désignés par instants gagnants :

- 3 tablettes Samsung Galaxy Tab 2, 7 pouces d'une valeur unitaire de 180€ ;
- 6 Codes civil 2017 (dont 4 avec jaquettes amovibles) d'une valeur unitaire de 19,90€ jusqu'au 31/12/2016 et de 40€ à partir du 01/01/2017 ;
- 2 Codes pénal 2017 d'une valeur unitaire de 34,90€ jusqu'au 31/12/2016 et de 52€ à partir de 01/01/2017 ;
- 2 Codes de procédure pénale 2017 d'une valeur unitaire de 34,90€ jusqu'au 31/12/2016 et de 60€ à partir de 01/01/2017 ;
- 2 Codes de procédure civile 2017 d'une valeur unitaire de 34,90€ jusqu'au 31/12/2016 et de 60€ à partir de 01/01/2017 ;
- 2 Codes de commerce 2017 d'une valeur unitaire de 34,90€ jusqu'au 31/12/2016 et de 50€ à partir de 01/01/2017 ;
- 2 Dictionnaires du vocabulaire juridique 2017 d'une valeur unitaire de 13€
- 2 Méthodologie du droit d'une valeur unitaire de 13€
- 1 Introduction générale au droit d'une valeur unitaire de 25€
- 1 ouvrage « La littérature française et le droit » d'une valeur unitaire de 45€ ;
- 1 ouvrage « Les palais de justice de France » d'une valeur unitaire de 45€ ;
- 1 ouvrage « La table et le droit » d'une valeur unitaire de 45€ ;
- 1 « petit lexique des grandes inventions de la gastronomie » d'une valeur unitaire de 35€ ;
- 1 ouvrage « Les carnets du palais » d'une valeur unitaire de 35€ ;
- 3 stylos bille LexisNexis

Les lots, quels qu'ils soient, ne pourront être versés en espèces, donner lieu à aucun échange ou remboursement, ni à aucune contrepartie de quelque nature que ce soit. Ils seront attribués chaque jour de l'opération de manière aléatoire. La société organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations par une dotation équivalente en cas d'impossibilité quelconque de les livrer.

ARTICLE 7

Les gagnants sont avertis immédiatement de leur gain pour les instants gagnants et à l'issue du jeu soit le 17/10/2016 pour le tirage au sort. Ils seront recontactés dans les 5 semaines suivantes par LexisNexis par courrier électronique pour les informer des modalités d'attribution. Ce courrier électronique permettra de vérifier la validité de l'email enregistré lors de l'inscription au jeu et de confirmer l'adresse postale pour envoi du gain. Le gagnant aura 1 mois pour répondre. En cas de non réponse, le lot quel qu'il soit sera perdu.

En cas d'adresse erronée des gagnants ou de retour par les services postaux du courrier, les lots seront considérés comme perdus et ne seront pas remis en jeu.

La société organisatrice ne pourra être tenue responsable d'éventuels grèves, retards, erreurs, vols ou détériorations des lots imputables aux services postaux.

Il ne pourra en aucun cas être demandé la contre-valeur des lots en espèces ou sous toute autre forme.

Si les circonstances l'exigent, la société organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente.

La liste des gagnants sera également affichée sur la page facebook LexisNexis sur www.facebook.com/LexisNexisEtudiant.

ARTICLE 8

Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile (adresse postale et/ou Internet), numéros de téléphone (mobile compris) et leur statut d'étudiant.

Toutes informations d'identité ou d'adresses fausses entraînent la nullité de leur participation au jeu. Tout participant ne peut être désigné gagnant qu'une seule fois sur toute la durée du jeu.

ARTICLE 9

Du fait de l'acceptation de son lot, le gagnant autorise la société organisatrice à utiliser ses nom, prénom, adresse postale et/ou Internet dans toute manifestation promotionnelle liée au présent jeu sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné.

Toutefois, les personnes ne voulant pas que leur nom et prénom soient diffusés doivent le faire savoir aux sociétés organisatrices par e-mail au moment de leur participation, ou par courrier recommandé avec accusé de réception envoyé à l'adresse mentionnée à l'ARTICLE 1.

ARTICLE 10

La participation au Jeu Concours LexisNexis «Attrapez les tous» implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des 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 d'éventuels virus circulant sur le réseau.

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

Du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toute information et/ou donnée diffusée sur les services consultés sur le site,

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/fonctionnement du concours,

De la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication,

De la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée,

Des problèmes d'acheminement,

Du fonctionnement de tout logiciel,

Des conséquences de tout virus, bug 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 joueur.

Il est précisé que LexisNexis ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site. Il appartient à tout joueur 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 des internautes au concours se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de LexisNexis ne saurait être engagée, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

LexisNexis se réserve dans tous les cas la possibilité de modifier toute date et/ou heure annoncées, avec effet dès l'annonce de cette information en ligne sur le site.

Les éventuels avenants qui seraient publiés pendant le concours par annonce en ligne sur le site, seront considérés comme des annexes au règlement. Ils seront annexés au règlement déposé auprès de la SCP Jean-Philippe LUCET – Yves POMAR, Huissiers de Justice associés, ayant siège à LILLE (59000), 3-5 Rue des Jasmins.

ARTICLE 11

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, LexisNexis pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par LexisNexis, notamment dans ses systèmes d'information.

Les participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support 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.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par LexisNexis dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

ARTICLE 12

Conformément à la loi Informatique et Liberté (CNIL) n° 78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse de la société organisatrice mentionnée à l'ARTICLE 1.

Les participants sont informés que les données nominatives obligatoires les concernant enregistrées dans le cadre du présent jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation au jeu.

Les participants reconnaissent que les informations recueillies dans le cadre de leur inscription au jeu sont également à destination du fichier prospects/clients de LexisNexis et à des fins de prospection commerciale.

ARTICLE 13

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites.

Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

ARTICLE 14

LexisNexis procédera au remboursement des frais directement liés à la participation au jeu (frais de connexion à la page <https://adbx.me/attrapezlestouslexisnexis/1refjfcbi5> uniquement) à tout joueur qui en fera la demande sur présentation ou indication :

-de leurs coordonnées

-de leur identifiant,

-d'une copie de la première page de leur contrat d'accès à Internet, indiquant notamment leur identité, le nom de leur fournisseur d'accès et la description du forfait,

-d'une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique, en précisant manuellement les dates et heures d'entrée et de sortie du jeu concours proposé sur le site

<https://adbx.me/attrapezlestouslexisnexis/1refjfcbi5>

-d'un RIB ou RIP.

La demande de remboursement doit être effectuée dans un délai maximum d'un mois après réception de la facture téléphonique. Il ne sera effectué qu'un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse) et par session de jeu.

Toute demande de remboursement des frais de participation au Jeu-concours sera adressée par courrier à :

LexisNexis,
Service Marketing
141, rue de Javel
75015 PARIS
FRANCE.

Les frais postaux engagés pour la demande de remboursement des coûts de participation seront remboursés au tarif lent en vigueur, sur simple demande indiquée dans le même courrier.

Le remboursement de la connexion Internet est calculé sur la base de cinq minutes de communication au tarif local en heure pleine soit 0,26 euros (durée moyenne de connexion au site pour participer.)

Les participants utilisant une connexion Internet illimitée de type forfaitaire (A.D.S.L., câble, liaisons spécialisées&hellip) ne pourront obtenir le remboursement de leur temps de connexion Internet selon les modalités précitées, la connexion à la page

<https://adbx.me/attrapezlestouslexisnexis/1refjfcbi5> pour participer au concours ne générant aucun versement financier à leur charge.

Toute demande de remboursement sera traitée dans un délai maximum de deux mois après réception de l'intégralité des informations demandées par virement bancaire ou par chèque. LexisNexis se réserve le droit de vérifier la validité des demandes par tout moyen et de rejeter toute demande incorrecte ou incomplète. Une seule demande de remboursement par joueur et par mois sera acceptée.

ARTICLE 15

Le présent règlement est déposé auprès de la SCP Jean-Philippe LUCET – Yves POMAR, Huissiers de Justice associés, ayant siège à LILLE (59000), 3-5 Rue des Jasmins.

Il est disponible sur la page

<https://adbx.me/attrapezlestouslexisnexis/1refjfcbi5> et peut être adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande écrite à :

LexisNexis,
Service Marketing
Grand Jeu «Attrapez les tous»
141 rue de Javel
75747 Paris Cedex 15

(Timbre remboursé sur demande au tarif lent en vigueur).

Tout litige d'interprétation concernant le présent jeu sera tranché souverainement par la société organisatrice

ARTICLE 16

Le présent règlement est soumis à la législation française. Tout litige qui ne pourra être réglé amiablement sera soumis aux tribunaux français compétents.