

REGLEMENT DU JEU UCPA DEGIVRE, C'EST GAGNE !

Sommaire

ARTICLE 1. ORGANISATEUR ET LOI APPLICABLE.....	1
ARTICLE 2. CONDITIONS DE PARTICIPATION.....	1
2.1 CONDITIONS D'INSCRIPTION AU JEU.....	1
2.2 DONNEES DES PARTICIPANTS	2
2.3 VALIDITE DE LA PARTICIPATION	2
ARTICLE 3. PRINCIPES DU JEU.....	3
3.1 MECANIQUE DU JEU	3
3.2 INVITATIONS ENVOYEEES PAR LE PARTICIPANT A SES PROCHES.....	3
ARTICLE 4. DOTATION.....	4
ARTICLE 5. DESIGNATION DES GAGNANTS.....	5
ARTICLE 6. GRATUITE DE LA PARTICIPATION.....	6
ARTICLE 7. RESPONSABILITE.....	7
ARTICLE 8. DEPOT DU REGLEMENT	7

* *
*

ARTICLE 1. ORGANISATEUR ET LOI APPLICABLE

L'Union nationale des Centres sportifs de Plein Air ou UCPA, ci-après « l'Organisateur », association régie par la loi de 1901, déclarée à la Préfecture de Paris, sous le n° 255, en date du 20 octobre 1965, n° SIRET 775 682 040 00016, dont le siège social est situé 17 rue Rémy Dumoncel 75698 PARIS Cedex 14, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat du 17 novembre 2016 au 15 janvier 2017 (ci-après, le « Jeu »).

Le Jeu, le Site et l'interprétation du présent règlement sont soumis au droit français. Le Jeu est accessible sur le site <http://ucpa-winter2017.fr> (ci-après le « Site »).

ARTICLE 2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le fait de s'inscrire au Jeu implique l'acceptation sans réserves et le respect des dispositions du présent règlement, accessible sur le Site lors de l'inscription d'un participant et à tout moment durant le Jeu sur le Site.

2.1 Conditions d'inscription au Jeu

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique résidant en France métropolitaine (incluant la Corse), à l'exclusion du personnel de l'Organisateur et de celui des sociétés ayant participé à l'élaboration du Jeu et de leur famille proche (parents, frères et sœurs ou toute autre personne résidant dans le même foyer).

Tout participant doit être âgé entre 18 et 45 ans et disposer de la capacité juridique.

Toute personne souhaitant participer au Jeu doit indiquer à l'Organisateur sa civilité, son nom, son prénom, son adresse e-mail valide, sa date de naissance et si elle souhaite ou non

recevoir par courrier électronique des offres des partenaires de l'Organisateur et/ou de Rossignol.

Le Participant peut choisir de s'inscrire en utilisant son compte Facebook. Toute personne souhaitant s'inscrire au jeu en utilisant Facebook connect doit se connecter à Facebook en entrant son identifiant et son mot de passe Facebook.

Une fois connecté, les flux de données entre le jeu et son compte sont régis par les conditions générales d'utilisation de Facebook.

Les personnes ne possédant pas de compte Facebook pourront créer un compte selon les conditions générales d'utilisation de Facebook.

Toute personne souhaitant s'inscrire au Jeu en utilisant son compte Facebook doit accepter la « demande de permission » permettant à l'Organisateur de collecter les informations de base du profil Facebook (sexe, nom, prénom, identifiant utilisateur, adresse email)

Les informations saisies manuellement sont exclusivement collectées par l'Organisateur et ne sont pas transmises à Facebook. Facebook ne gère, ne sponsorise, ou n'est associé de quelque manière que ce soit au présent Jeu. Facebook ne saurait être responsable de l'organisation, de la gestion et de toute autre activité liée au Jeu. Le participant ainsi que l'utilisateur de Facebook reconnaît et accepte que Facebook ne saurait être responsable d'aucune activité liée au Jeu.

2.2 Données des participants

En application de la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée, les participants disposent d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant auprès de l'Organisateur de ce jeu et pendant la durée du jeu auprès de :

1000mercis

Jeu UCPA « Degivré, c'est gagné ! »

28 rue de Châteaudun

75009 Paris

Sous réserve de leur consentement explicite ou, selon les cas, à défaut d'opposition de leur part, les informations collectées sur les participants pourront être utilisées par l'Organisateur et/ou ses partenaires afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres susceptibles de les intéresser.

2.3 Validité de la participation

Les informations et coordonnées fournies par le participant doivent être valides et sincères, sous peine d'exclusion du Jeu et, le cas échéant, de perte de la qualité de gagnant.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats ou d'influencer par un moyen automatisé ou déloyal la validité du tirage au sort ou de la désignation d'un gagnant. S'il s'avère qu'un participant a été tiré au sort ou a apparemment gagné une dotation en contravention avec le présent règlement, par des moyens frauduleux, tels qu'une recherche automatisée ou l'emploi d'un algorithme, ou par des moyens autres que ceux résultant du processus décrit par l'Organisateur sur le Site ou par le présent règlement, la dotation concernée ne lui serait pas attribuée et resterait propriété de l'Organisateur, sans

préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du participant par l'Organisateur ou par des tiers.

Il est rigoureusement interdit pour un participant de jouer avec plusieurs adresses e-mail ainsi que de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne. Un seul et unique compte de joueur sera ouvert par une même personne possédant les mêmes nom, prénom et domicile.

ARTICLE 3. PRINCIPES DU JEU

3.1 Mécanique du Jeu

Pour participer au Jeu et tenter de gagner, le participant doit :

- Se rendre sur le Site depuis lequel il a accès au Jeu « dégivré, c'est gagné ! » ;
- S'inscrire et remplir le formulaire de participation tel que défini dans l'article 2 du règlement, ou en renseignant son identifiant et son mot de passe Facebook conformément à l'article 2 du règlement ;
- Cliquer sur le bouton « je joue », ou s'il est déjà inscrit, cliquer sur « vous avez déjà participé ? » ;
- Choisir entre deux univers (montagne ou étranger) représentés par deux moniteurs UCPA. Le participant doit alors briser la glace de la zone givrée choisie, en cliquant dessus trois fois de suite.

Après avoir rempli les informations précisées ci-dessus et répondu aux cinq questions, le participant pourra, s'il le souhaite, inviter ses proches à participer au Jeu sur le Site :

- Soit en indiquant l'adresse électronique valide d'un proche dans l'espace réservé à cet effet ;
- Soit via Facebook, il sera alors soumis aux conditions générales d'utilisation de Facebook ;
- Soit via Twitter, il sera alors soumis aux conditions générales d'utilisation de Twitter.

3.2 Invitations envoyées par le participant à ses proches

Le participant peut décider, s'il le souhaite, d'inviter certains de ses proches à s'inscrire au Jeu. Dans ce cas, le participant peut, en sa qualité de détenteur et de responsable du traitement des adresses e-mail de ses proches, fournir à l'Organisateur l'adresse e-mail de ces derniers afin que l'Organisateur leur envoie pour le compte du participant son message d'invitation à participer au Jeu.

Le participant prend l'initiative et la responsabilité de fournir l'adresse e-mail de ses proches aux fins de l'envoi d'une telle invitation. Il s'engage à avoir obtenu le consentement explicite et informé des titulaires des adresses e-mail qu'il fournit à l'Organisateur. L'Organisateur n'agit que sur la volonté et au nom du participant en qualité de prestataire technique d'envoi des messages du participant. En conséquence, le participant dégage l'Organisateur de toute responsabilité du fait des e-mails de proches qu'il fournit à l'Organisateur et du fait de l'envoi d'un message d'invitation à ces proches.

L'Organisateur et l'Opérateur du Jeu pour le compte de l'Organisateur traitent les données de trafic et de connexion au Site du Jeu et conservent notamment l'identifiant (adresse IP) de l'ordinateur utilisé par un participant aux fins d'établir des statistiques de fréquentation du Site, d'assurer la sécurité du Site et de vérifier la sincérité et la loyauté d'une participation au Jeu et de sa conformité au règlement, notamment afin de prévenir ou de détecter toute requête automatisée sur le Site du Jeu ou tout envoi automatisé d'invitation à des tiers, qui conduiraient systématiquement à l'exclusion du Participant concerné et du bénéfice d'une dotation et exposerait le Participant concerné à des poursuites susceptibles d'être intentées à son encontre par l'Organisateur ou par des tiers. Le cas échéant, l'Organisateur pourra tenir à la disposition des tiers ou des autorités publiques ces données de trafic, dans les conditions fixées par la loi.

Pour chaque personne invitée par un participant et qui décide de s'inscrire au jeu, celui-ci peut obtenir **5** chances supplémentaires d'être tiré au sort. Les adresses e-mails des proches d'un participant fournies par ce dernier doivent être valides et différentes les unes des autres pour être comptabilisées au bénéfice du participant.

ARTICLE 4. DOTATION

Le jeu est composé des dotations suivantes :

1. Instants gagnants

- **20** (vingt) bons de réduction UCPA de -15%, valables une seule fois, et à utiliser sur le prochain voyage UCPA hiver 2017;
- **20** (vingt) bons de réduction UCPA de -10%, valables une seule fois, et à utiliser sur le prochain voyage UCPA hiver 2017.

Ces bons de réduction sont valables pour toute réservation d'un séjour de 7 jours minimum avant le 30/04/2017, à choisir parmi les programmes du catalogue Adultes hiver 2017, hors transport pour les séjours en France. Offre non rétroactive, non cumulable avec toute autre offre ou accord spécifique et valable dans la limite des stocks disponibles.

2. Instants perdants

Pour tous les participants qui ne cliquent pas concomitamment à un instant gagnant, des bons de réduction UCPA de -5%, à utiliser sur le prochain voyage UCPA, valables une seule fois.

Ces bons de réduction sont valables pour toute réservation d'un séjour de 7 jours minimum avant le 30/04/2017, à choisir parmi les programmes du catalogue Adultes hiver 2017, hors transport pour les séjours en France. Offre non rétroactive, non cumulable avec toute autre offre ou accord spécifique et valable dans la limite des stocks disponibles.

3. Tirages au sort

- 4 (quatre) séjours UCPA hiver 2017 pour 2 personnes d'une valeur unitaire maximale de 600€ TTC (six cent euros toutes taxes comprises) par personne ayant entre 18 et 55 ans, d'une durée de 7 jours et 6 nuits, hébergement en chambre multiple, comprenant encadrement, repas en pension complète. Le séjour à gagner est à valoir dans le catalogue hiver 2017 adultes UCPA parmi les séjours en France, hors programmes aventure. Le lot ne comprend pas les options ainsi que le transport aller-retour du domicile du gagnant au lieu de séjour. Lot à utiliser pour un séjour avant le 30/04/2017. Toute prestation supplémentaire, non prévue au titre des Séjours UCPA, reste à la charge exclusive des gagnants.
- 4 (quatre) Week-ends UCPA hiver 2017 pour 2 personnes d'une valeur unitaire maximale de 325€ TTC (trois cent vingt-cinq euros toutes taxes comprises) par personne ayant entre 18 et 55 ans, d'une durée de 4 jours et 3 nuits, hébergement en chambre multiple, comprenant encadrement, repas en pension complète. Le séjour à gagner est à valoir dans le catalogue hiver 2017 adultes UCPA parmi les séjours en France, hors programmes aventure. Le lot ne comprend pas les options ainsi que le transport aller-retour du domicile du gagnant au lieu de séjour. Lot à utiliser pour un séjour avant le 30/04/2017. Toute prestation supplémentaire, non prévue au titre des Séjours UCPA, reste à la charge exclusive des gagnants ;
- 1 (un) snowboard de la marque Rossignol d'une valeur unitaire maximale de 649,99€ TTC (six cent quarante-neuf euros quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 1 (un) paire de skis de la marque Rossignol d'une valeur unitaire maximale de 449,99€ TTC (quatre cent quarante-neuf euros quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 5 (cinq) casques Pursuit de la marque Rossignol d'une valeur unitaire maximale de 159,99€ TTC (cent cinquante-neuf euros quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 5 (cinq) masques Maverick de la marque Rossignol d'une valeur unitaire maximale de 139,99€ TTC (cent trente-neuf euros quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises) ;
- 5 (cinq) sacs à dos d'une contenance de 25 litres de la marque Rossignol d'une valeur unitaire maximale de 99,99€ TTC (quatre-vingt-dix-neuf euros quatre-vingt-dix-neuf centimes toutes taxes comprises).

L'Organisateur se réserve le droit de remplacer toute dotation par une dotation de valeur équivalente, notamment en cas d'indisponibilité de la dotation initialement prévue.

ARTICLE 5. DESIGNATION DES GAGNANTS

1. Instants gagnants

Si le Participant est celui qui brise la glace concomitamment à un moment (date, heure, minute, seconde) ou à compter de ce moment, correspondant à l'un des instants gagnants définis de façon aléatoire via un algorithme et déposés auprès de l'étude de Maître Jean-Louis Hauguel, Huissier de Justice, 14 rue du Faubourg Saint-Honoré 75008 Paris, France (ci-après désigné(s) le(s) « Instants Gagnants »), et lissés sur l'intégralité de la période du Jeu notamment au regard de l'affluence et des tranches horaires de connexions accrues, il sera déclaré gagnant et accèdera à une page l'informant de sa qualité de gagnant.

Chaque participant ne peut gagner qu'à un seul instant gagnant.

2. Tirages au sort

La désignation des gagnants s'effectuera par tirage au sort le 17 janvier 2017 à 11 heures au moyen d'un algorithme de désignation aléatoire déposé auprès de l'huissier dépositaire du présent Règlement.

Les gagnants seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain de la dotation les concernant.

3. Dispositions communes

Les participants désignés lors du tirage seront contactés par courrier électronique par l'Organisateur. Si un participant tiré au sort ne se manifeste pas dans les 15 jours suivant l'envoi de ce courrier électronique, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot et le lot restera la propriété de l'Organisateur.

Les nom et prénom des gagnants pourront être obtenus en envoyant une enveloppe timbrée portant l'adresse du demandeur à l'Organisateur à l'adresse indiquée à l'article 6 ci-dessous, dans le mois suivant le tirage.

L'Organisateur pourra publier on et off-line le nom ainsi que le lot remporté par les gagnants, sans que cela ne lui confère d'autres droits que la remise de son lot.

Le gagnant devra se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'il ne réponde pas aux critères du présent règlement, son lot ne lui serait pas attribué. Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant et le cas échéant le remboursement des lots déjà envoyés.

ARTICLE 6. GRATUITE DE LA PARTICIPATION

Aucune contrepartie financière, ni dépense sous quelque forme que ce soit, ne sera réclamée aux participants du fait de leur participation. Les frais engagés pour la participation aux tirages au sort via Internet seront remboursés sur demande adressée exclusivement par courrier adressé à l'Opérateur de ce Jeu assistant l'Organisateur dans l'organisation du Jeu :

1000mercis
Jeu UCPA « Degivré, c'est gagné ! »
28 rue de Châteaudun
75009 Paris

Le montant forfaitaire du remboursement correspondant aux éventuels frais de communication téléphonique occasionnés pour s'inscrire au Jeu, y participer et se connecter pour consulter les résultats sera de 0.61€.

Le cas échéant, toute demande de remboursement devra être envoyée dans les 15 (quinze) jours suivant la participation et comporter dès la demande de remboursement ou dès leur disponibilité, les documents et informations suivantes relatifs au participant :

- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique
- une photocopie de sa carte d'identité
- la date et l'heure de sa participation
- dès sa disponibilité, une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne pourra être prise en compte. Toutefois, tout accès au Site effectué sur une base gratuite ou forfaitaire (au moyen d'une connexion par câble, ADSL, Wi-Fi ou liaison spécialisée, etc) ne pourra donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où le fait pour le participant de se connecter au Site et de participer au Jeu ne lui aura occasionné aucun frais ou débours spécifique.

ARTICLE 7. RESPONSABILITE

Les images utilisées sur le Site, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le Site, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du Jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de l'Organisateur ou de ses prestataires tels que l'Opérateur du Jeu agissant pour le compte de l'Organisateur.

L'Organisateur ou ses prestataires tels que l'Opérateur du Jeu agissant pour le compte de l'Organisateur, ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, il était amené à annuler le présent Jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait. Il se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation. En particulier, l'Organisateur ou ses prestataires décline toute responsabilité pour le cas où le Site serait indisponible au cours de la durée du Jeu, ou en cas de dysfonctionnement du procédé de tirage au sort automatisé qui ne lui serait pas imputable ou pour le cas où les informations fournies par des participants venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

L'Organisateur ou ses prestataires se réserve le droit de remplacer toute dotation qui leur serait indisponible par une autre dotation de valeur équivalente.

Les prix ne peuvent donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte, ni être échangés, ni faire l'objet d'un versement de leur valeur en espèces à la demande du gagnant. Le gagnant s'engage à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur ou de ses prestataires en ce qui concerne la qualité, les caractéristiques ou le fonctionnement d'un produit ou d'un service offert en dotation dans le cadre du Jeu, dans la mesure où l'Organisateur n'en est pas le distributeur, le producteur ou le fabricant.

ARTICLE 8. DEPOT DU REGLEMENT

Le règlement du Jeu est déposé chez Maître Jean-Louis Hauguel, Huissier de Justice, 14 rue du Faubourg Saint-Honoré 75008 Paris, France. Le règlement est accessible auprès de

l'huissier dépositaire, ainsi qu'à partir du Site durant le Jeu. Il est également disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'Opérateur du Jeu agissant pour le compte de l'Organisateur, à l'adresse suivante :

1000mercis
Jeu UCPA « Degivré, c'est gagné ! »
28 rue de Châteaudun
75009 Paris

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