

REGLEMENT DU JEU CONCOURS « QUIZ SPÉCIAL COUPE DU MONDE »

ARTICLE 1 : PRESENTATION DE LA SOCIETE ORGANISATRICE

La société LA TRIBUNE NOUVELLE (ci après l'« Organisateur »)

Marque : La Tribune

Société par actions simplifiée, au capital de 3.200.000 euros,

Immatriculée au RCS de TOULOUSE sous le numéro 749 814 604,

Dont le siège social est sis 10 rue des Arts, 31000 Toulouse,

Représentée par Monsieur Jean-Christophe TORTORA en sa qualité de Président.

Décide d'organiser un jeu « QUIZ SPÉCIAL COUPE DU MONDE » mercredi 16 juillet 2014 au jeudi 31 juillet 2014 (ci après le « Jeu »).

Ce jeu sera accessible par Internet sur la page Internet <http://contest-qmaxw0.xg1.li>

ARTICLE 2 : CHAMP D'APPLICATION

Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouvert à toute personne physique, majeure et résidant en France métropolitaine, à l'exclusion des membres (et de leur famille) du personnel des sociétés LA TRIBUNE NOUVELLE de tout partenaire ou annonceur et de tout organisme ayant directement participé à la mise en place du Jeu.

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la loi du 6 Janvier 1978, dite « Loi Informatique et Libertés ». Les participants sont informés que les données nominatives les concernant, enregistrées dans le cadre de ce jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation.

Tout participant dispose en application de l'article 27 de cette loi d'un droit d'accès et de rectification ou de retrait des données le concernant et ce par courrier électronique à l'adresse suivante :

ibonnel@latribune.fr

ARTICLE 3 : MODALITES DE PARTICIPATION, MECANISMES DU JEU

Le Jeu sera accessible par Internet sur le site <http://contest-qmaxw0.xg1.li> du mercredi 16 juillet 2014 au jeudi 31 juillet 2014

Pour jouer, il faut :

- se connecter sur la page <http://contest-qmaxw0.xg1.li>

- répondre aux 4 (quatre) questions du quiz, et,

- remplir intégralement la fiche de participation au Jeu (civilité, nom, prénom, code postal, pays, profession, adresse mail...)

Le simple fait de participer au Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

Une même personne peut participer plusieurs fois au Jeu. Toutefois, il ne peut y avoir qu'un seul gagnant par foyer (même nom, même adresse). Le non respect de cette clause entraînera la disqualification immédiate du participant.

A la clôture du Jeu, sera déclaré gagnante une (1) personne tirée au sort automatiquement parmi l'ensemble des participants ayant répondu aux quatre (4) questions du quiz et remplis intégralement la fiche de participation du Jeu.

Le gagnant sera contacté par l'Organisateur. Aucun message ne sera délivré aux perdants.

ARTICLE 4 : DOTATIONS ET REMISE DES LOTS

La dotation totale du Jeu est de un (1) lot d'une valeur de cent quatre vingt dix neuf (199) euros TTC. Le lot à gagner est une (1) Wonderbox 3 jours en Europe. Les photos et illustrations des lots ne sont pas contractuelles.

Le gagnant du Jeu recevra une (1) Wonderbox 3 jours en Europe.

Les gagnants seront avertis de leur gain par un courriel (e-mail) automatiquement envoyé à l'adresse

électronique saisie par le participant lors de son inscription. Il dispose d'un (1) mois pour y répondre et ainsi valider son lot. Passé ce délai, le gagnant perdra le bénéfice de son lot. Durant cette période, une relance pourra être effectuée sur cette même adresse e-mail.

Une fois le lot validé par le gagnant, le lot sera adressé au gagnant par un transporteur à l'adresse indiquée. Le lot sera envoyé dans un délai de six (6) semaines à compter de la validation du lot par le gagnant.

En cas de retour de celui-ci, l'Organisateur ou un tiers mandaté par ce dernier préviendront le gagnant par e-mail. Si les coordonnées du gagnant sont inexploitable (illisibles, incomplètes ou erronées), ce dernier perdra le bénéfice de son lot qui restera la propriété de l'Organisateur.

L'Organisateur ou les tiers ne seront nullement responsables si les coordonnées postales ne correspondent pas à celles du gagnant, si elles sont erronées ou si le gagnant reste injoignable. Dans ce cas, il n'appartient pas à l'Organisateur ou aux tiers de faire des recherches complémentaires afin de retrouver le gagnant injoignable, qui de ce fait ne recevra pas son lot ni aucun dédommagement ou indemnité.

D'une manière générale, si l'adresse électronique ne correspond pas à celle du gagnant au moment de l'envoi d'informations relatives à son gain ou si des problèmes de réseau, coupure de courant devaient empêcher l'acheminement de ces informations, l'Organisateur ne pourra en aucun cas en être tenu pour responsable.

Les prix ne sont pas cessibles. Ils ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte ni à la remise de leur contre-valeur en espèces (totale ou partielle), ni à leur échange ou remboursement pour quelque cause que ce soit. En conséquence, il ne sera répondu à aucune réclamation d'aucune sorte sauf en cas de détérioration dûment constatée à la réception des prix. Si un gagnant ne voulait ou ne pouvait prendre possession de son prix, il n'aurait droit à aucune compensation.

ARTICLE 5 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

Le simple fait de participer implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement dans son intégralité.

Le présent règlement peut être obtenu gratuitement sur simple demande à l'adresse suivante : LA TRIBUNE - Service Nouveaux Médias « Quiz » - 2, rue de Châteaudun – 75009 PARIS. La société organisatrice remboursera au tarif lent en vigueur (moins de 20 grammes) les frais de timbres associés à cette demande de règlement.

Il est également consultable sur la page <http://api.kontestapp.com/media/challenge/rules/bv24v4.pdf>
Tout litige pouvant intervenir sur l'interprétation du présent règlement sera expressément soumis à l'appréciation souveraine des membres de LA TRIBUNE NOUVELLE.

ARTICLE 6 : DEMANDE DE REMBOURSEMENT

6.1 : S'agissant d'un jeu gratuit sans obligation d'achat, l'Organisateur s'engage à rembourser tout participant qui en fait la demande des frais engagés pour se connecter et participer au Jeu. En revanche, l'Organisateur ne s'engage à rembourser que les Participants respectant les conditions de participation au Jeu.

Les frais engagés pour la participation au Jeu via Internet et/ou de demande de règlement seront remboursés sur simple demande, adressée exclusivement par courrier, accompagnée, pour le remboursement des frais de connexion, des documents précisés ci-dessous, au tarif lent en vigueur : LA TRIBUNE - Service Nouveaux Médias « Quiz » - 2, rue de Châteaudun - 75009 PARIS
Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne sera prise en compte.

6.2 : Remboursement des frais de participation :

Toute demande de remboursement devra être envoyée dans les dix jours (cachet de la poste faisant foi) suivant la participation et comporter, dès leur disponibilité, les documents exigés sur la base suivante : Pour l'inscription le montant forfaitaire du remboursement sera de 0,25 euros TTC correspondant aux frais de communication occasionnés pour s'inscrire au jeu, y participer et se connecter pour consulter les résultats. Les photocopies réalisées pour effectuer les demandes de remboursement pourront être remboursées sur la base de 8 centimes d'euros TTC par photocopie. L'Organisateur s'engage à rembourser le timbre utilisé par les Participants pour effectuer la ou les demande(s) de remboursement et/ou obtenir le règlement du Jeu sur la base du tarif lent en vigueur en France.

6.3 : Conditions de remboursement des frais de participation :

Afin de bénéficier des remboursements de ses participations, le Participant devra joindre à sa demande :

Ses nom, prénom, adresse postale et adresse électronique, le nom du Jeu auquel il a participé, 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.

Les Participants ne payant pas de frais de connexion liés à la durée de celle-ci (titulaires d'un abonnement avec accès non facturé à la minute de connexion) ne pourront pas obtenir de remboursement dans la mesure où leur connexion au site ne leur occasionne aucun frais particulier. Limité à une demande par foyer, les remboursements seront effectués par chèque bancaire dans un délai de quatre-vingt dix (90) jours de la réception des demandes, après vérification du bien-fondé des demandes et notamment de la conformité des informations contenues dans les demandes de remboursement par rapport aux informations enregistrées sur le formulaire d'inscription saisi sur la page Internet <http://contest-qmaxw0.xg1.li>

6.4 : En cas de prolongement ou report éventuel du Jeu, la date limite d'obtention du règlement du Jeu et les remboursements (timbre et frais de connexion internet) seraient reportés d'autant.

ARTICLE 7

7.1. L'Organisateur se réserve le droit à tout moment, notamment en cas de force majeure, de modifier, d'annuler, de prolonger ou d'écourter le Jeu.

La responsabilité de l'Organisateur ne peut être engagée de ce fait, ni du fait de difficultés de connexions ou d'accès au site Internet quelles qu'en soient les causes, de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier électronique.

Les participants s'engagent à décharger l'Organisateur ainsi que ses sociétés partenaires, ses cadres ou ses employés de toute responsabilité, atteinte, perte ou dommage de quelque nature que ce soit, résultant directement ou indirectement du Jeu.

7.2. L'Organisateur se réserve le droit de considérer comme non valide toute inscription avec un contenu farfelu, partiellement ou totalement erroné.

L'Organisateur se réserve le droit de demander au gagnant un justificatif d'identité et de domicile permettant de confirmer la validité de son inscription.

Le gagnant autorise l'Organisateur à citer son nom, prénom et ville de résidence pour toute utilisation dans le cadre de la promotion de la présente opération, sans autre rémunération que le lot gagné par tirage au sort. En cas de refus, le gagnant renoncera expressément à son prix.

7.3 : Tout participant qui mettrait en œuvre ou bénéficierait, dans le cadre du jeu, directement ou indirectement d'un quelconque logiciel ou procédé permettant le moindre automatisme, raccourci d'accès ou assistance dans les phases du jeu ou dans sa répétition sera disqualifié ; les opérations de contrôle ou dépistage des différents intervenants au dit jeu faisant foi.

ARTICLE 8 : LOI APPLICABLE ET LITIGES

Le présent règlement est régi exclusivement par la loi française.

Toute difficulté d'application, ou d'interprétation du présent règlement sera souverainement tranchée par l'Organisateur dont les décisions sont sans appel.

Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du participant.

LA TRIBUNE NOUVELLE tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à son règlement.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que sur la liste des gagnants.

Aucune réclamation afférente au Jeu ne pourra être reçue passé un délai de 30 jours à compter de la clôture du Jeu.

LA TRIBUNE NOUVELLE se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. LA TRIBUNE NOUVELLE ne saurait encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises. En cas de manquement au règlement de la part d'un participant, LA TRIBUNE NOUVELLE se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

Fait à Paris, le 03/07/2014