

Règlement du jeu :

Les aventures Extraordinaires de Gaspard

ARTICLE 1. ORGANISATEUR ET LOI APPLICABLE

La Société Cyril & Compagnie (ci-après dénommée " Cyril & Compagnie" ou " l'Organisateur "), société à responsabilité Limitée de nationalité française au capital de 1000 euros, dont le siège social est situé 50 rue Corvisart 75013 paris, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris, France, sous le numéro 528 296 080 R.C.S PARIS, organise un Jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé Concours pour le lancement des Aventures Extraordinaires de Gaspard " (ci-après, le " Jeu ") du mercredi 5 juin 00h01 au dimanche 7 juillet 23h59

Le Jeu, le Site et l'interprétation du présent règlement sont soumis au droit français. Le Jeu est accessible sur le site internet "Le monde de Gaspard" à l'adresse suivante :

[Http://www.le-monde-de-gaspard.fr/reglement](http://www.le-monde-de-gaspard.fr/reglement)

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 résidant en France métropolitaine (incluant la Corse), la Belgique et la Suisse, 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 âgé de moins de 18 ans doit obtenir l'autorisation préalable d'un parent ou tuteur pour participer au Jeu et accepter le présent règlement. L'Organisateur pourra demander à tout Participant mineur de justifier de cette autorisation et, le cas échéant, disqualifier un Participant ne pouvant justifier de cette autorisation. Toute personne souhaitant participer au Jeu doit indiquer à l'Organisateur sa civilité, son nom, son prénom, son adresse e-mail valide, son code postal et si elle souhaite recevoir ou non des informations de la part de la société Cyril & Compagnie.

Chaque Participant peut s'inscrire aussi en utilisant son compte Facebook, en entrant son identifiant et son mot de passe. Toute personne souhaitant participer 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. Une fois connecté, les flux de données entre le Jeu et son compte Facebook sont régis par les conditions générales d'utilisation de Facebook.

Facebook ne gère, ni ne sponsorise, ou n'est associé de quelque manière que ce soit à la présente opération. La Société Facebook ne saurait être responsable de l'organisation, de la gestion et de toute autre activité liée à l'opération. Le Participant ainsi que l'utilisateur de Facebook reconnaît et accepte que Facebook ne saurait être responsable d'aucune activité liée à l'opération.

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 :

Cyril & Compagnie
Jeu Les aventures Extraordinaires de Gaspard
50 rue Corvisart
75013 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 noms, prénom, adresse e-mail et domicile.

ARTICLE 3. PRINCIPES DU JEU

3.1 Mécanique du Jeu

Pour jouer chaque Participant doit s'inscrire sur le site <http://www.le-monde-de-gaspard.fr> entre le mercredi 5 janvier 2013 à 14h et le dimanche 7 juillet 2013 à 23h59. Le Participant peut alors s'inscrire via le module Facebook Connect. Se faisant, il sera soumis aux conditions générales d'utilisation de Facebook. S'il ne souhaite pas utiliser ce module, il devra renseigner ses informations personnelles grâce aux champs prévus à cet effet. Tout autre mode de participation est exclu. Toutes les participations fournies avec des informations manquantes, fausses, incomplètes ou après la date de fin du Jeu visée ci-dessus, seront considérées comme nulles.

Le principe du Jeu :

Le Participant doit s'inscrire sur la page <http://www.le-monde-de-gaspard.fr/concours>.

Une fois inscrit le participant sera enregistré dans la base de données et pourra être tiré au sort.

Description du Jeu :

Une fois le formulaire d'inscription validé, le participant est enregistré. A tout moment, le Participant peut accéder à une page lui permettant, s'il le souhaite :

- D'inviter par email un ami à venir jouer à son tour : cette fonction est utilisable sans limites
- D'inviter un ami via Facebook à venir jouer à son tour (il sera alors soumis aux conditions générales d'utilisation de Facebook). Cette fonction est utilisable sans limites
- D'inviter ses amis sur Twitter à venir jouer à leur tour (il sera alors soumis aux conditions générales d'utilisation de Twitter). Cette fonction ne sera active qu'une seule fois. Après un tweet le bouton sera désactivé
- de répondre à un questionnaire sur le personnage Gaspard. Cette fonction ne sera active qu'une seule fois. Une fois le questionnaire rempli, le bouton qui ouvre le formulaire sera désactivé.

Chacune des 4 actions énoncées ci-dessus augmente le nombre de chances du Participant d'être tiré au sort de la façon suivante :

L'inscription compte pour 1 point.

Puis chaque action complémentaire terminée ajoute 1 point.

Les invitations par email sont créditées quand elles sont acceptées.

Le quiz est plafonné à un point.

Chaque point apporte une chance supplémentaire d'être tiré au sort (création d'une nouvelle ligne dans la base de donnée).

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'utilisateur 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. 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. DOTATIONS

Le jeu est composé de 4 (quatre) types de dotations à remporter par tirage au sort.

Voici leurs descriptions :

- un iPad Mini Blanc & argenté - Wifi - 16 Go d'une valeur de 339 € TTC (trois cent trente neuf euros toute taxes comprises) gravé au dos "Les Aventures Extraordinaires de Gaspard".
- 20 places pour le Parc d'Attraction "La Mer de Sable". Invitation équivalentes au Billet liberté d'une valeur de 23,50€ TTC (vingt trois euros cinquante toutes taxes comprises) (adultes) et 18,50€ TTC (enfants) (dix huit euros cinquante toutes taxes comprises). Voir conditions du Billet liberté sur le site <http://www.merdesable.fr/tarifs-reservations>.
- 10 foulards "le Marchand d'Etoiles" Voile en 100% coton imprimé d'un semi d'étoiles blanches sur un fond bleu marine (dimension : 1 mètre sur 1 mètre) d'une valeur de 22 € TTC (vingt deux euros toutes taxes comprises)
- 50 applications "Les aventures Extraordinaires de Gaspard" d'une valeur unitaire de 2.69€ TTC (deux euros soixante neuf toutes taxes comprises)

1 (un) Participant tiré au sort remportera l'iPad mini. 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

La désignation des 81 (quatre vingt un) gagnants s'effectuera par tirage au sort le 09 juillet 2013 par la SCP DARRICAU-PECASTAING huissiers de justice à Paris 75018. Les 81 (quatre vingt un) gagnants seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain de la dotation les concernant. Les 81 (quatre vingt un) gagnants seront contactés par un email les invitant à saisir des informations nécessaires à la livraison de leur gain. Une exception sera faite pour l'envoi de l'application "Les aventures Extraordinaires de Gaspard" qui sera envoyée directement par email par le biais d'un code. Ce code est soumis aux termes & conditions de la société Apple :

Le code promotion qui ne peut être revendu, n'a pas de valeur monétaire, et ne sera pas remplacé s'il est perdu ou volé. Valable seulement sur iTunes Store France. Nécessite un compte iTunes. Les conditions générales et l'Engagement de Confidentialité Apple s'appliquent, www.apple.com/legal/itunes/fr/terms.html. Réservé aux personnes âgées de 13 ans et plus résidant en France. Il est nécessaire de posséder le logiciel iTunes 10.0 ou toute version ultérieure des logiciels et matériels informatiques compatibles. Cette promotion n'est pas

sponsorisée par iTunes ou Apple. (c) 2013 iTunes S.a.r.l. Cette App vous est offerte par CYRIL & COMPAGNIE. Date d'expiration du code: 5 Septembre 2013.

Pour valider leur gain, ils devront impérativement renseigner l'intégralité des informations demandées au plus tard 30 (trente) jours suivant l'envoi de ce courrier électronique. Si un Gagnant ne se manifeste pas dans les 30 (trente) 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. Pour la remise du lot à un Participant âgé de moins de 18 ans, l'accord des parents sera nécessaire. A défaut, le lot ne pourra lui être attribué et restera la propriété de l'Organisateur.

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'Organisateur du Jeu :

SARL Cyril & compagnie

Jeu "Les Aventures Extraordinaires de Gaspard"

50 rue Corvisart

75013 Paris, France

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. 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 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 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 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 ET CONSULTATION DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé à la SCP DARRICAU PECASTAING, Huissiers de Justice associés, 4 place Constantin Pecqueur, 75 018 Paris. Le règlement est consultable sur le site Internet de l'étude <http://www.etude-dp.fr> dans la rubrique jeux concours puis Consulter les règlements de jeux-concours.

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

ARTICLE 9. MODIFICATIONS

Le Règlement s'applique à tout participant au concours en complétant un bulletin de participation.

La société organisatrice se réserve le droit pour quelque raison que ce soit, de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler ce Règlement, à tout moment, sans préavis ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait. Il est précisé que dans une telle hypothèse la (les) dotations pourront être ramenées au prorata de la nouvelle durée du Règlement concerné. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt chez Maître Hélène PECASTAING, et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu. Tout Joueur refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

La société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer le(les) lot(s) par des produits de valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité dudit(desdits) lot(s), sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard. De plus, si le(s) lot(s) ne pouvait(ent) être attribués par la société organisatrice pour des raisons indépendantes de sa volonté, aucune contrepartie financière et/ou équivalent financier ne pourront être réclamés.

La société organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Joueurs du fait des fraudes éventuellement commises.

ARTICLE 10. UNICITE DU JEU - LOIS APPLICABLES

Le présent règlement est régi par la loi française.

ARTICLE 11. INTERPRETATION

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par la société organisatrice, dans le respect de la législation française.