

Règlement concours de vente **« Challenge Tokyo 2019 »**

Préambule :

Le règlement initial du concours « Challenge Tokyo 2019 », a été déposé le 8 octobre 2019 à l'étude DARRICAU-PECASTAING huissiers de Justice à Paris 75018.

Comme le prévoit l'article 13 du présent règlement, les articles 5 et 6 ont fait l'objet de modification :

- Article 5 : ordre des boosters modifié

Booster 2 (du 28/10 au 15/11) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur les produits Thinkpad X1 (Carbon, Yoga, Tablette & Extreme) TopSeller et non TopSeller.

Booster 4 (du 02/12 au 13/12) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur les produits Lenovo Thinkbook TopSeller et non TopSeller.

Booster 2 :

Minimum catégorie Distribution = 15 unités

Minimum Platinum = 15 unités

Minimum Gold = 8 unités

Minimum Silver = 3 unités

Booster 4 :

Minimum catégorie Distribution = 15 unités

Minimum Platinum = 15 unités

Minimum Gold = 8 unités

Minimum Silver = 3 unités

- Article 6 : dotations modifiées réciproquement par rapport au nouvel ordre des boosters

Booster 2 :

Lot n°4 – Une imprimante photo portable Fujifilm Instax Share SP-2* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°5 – Un service à thé en fonte* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°6 – Une enceinte portable JBL Bluetooth* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Booster 4 :

Lot n°10 – Un microphone sans fil Karaoké UHF Bluetooth* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°11 – Un coffret Smartbox Zen Sensation* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les secondes plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°12 – Une montre intelligente GPS Amazfit* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les troisièmes plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Le nouveau règlement ainsi modifié a fait l'objet d'un nouveau dépôt le 23 octobre 2019 auprès de l'Etude DARRICAU-PECASTAING huissier de Justice à Paris 75018.

Article 1 : Organisation du Concours

La société : Lenovo (France) SAS, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés sous le numéro 481 278 240 et dont le siège social se trouve 20 RUE DES 2 GARES - CS 70072 - 92842 RUEIL MALMAISON CEDEX (ci-après l'Organisateur), organise du 14/10/2019 au 13/12/2019 inclus, un concours de vente gratuit sans obligation d'achat intitulé « Challenge Tokyo 2019 » (ci-après le « Jeu »).

Article 2 : Objet du Jeu

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité, ci-après « le Règlement ».

Article 3 : Date et durée

Le Jeu se déroule du 14/10/2019 au 13/12/2019 inclus.

L'Organisateur se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler ou de renouveler le présent Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

Article 4 : Conditions de participation & validité de la participation

4-1 Conditions de participation

Le Jeu est ouvert aux Distributeurs et partenaires de Lenovo ayant le Statut Platinum, Gold et Silver (liste de 244 partenaires définie par les équipes de Lenovo) et qui s'inscrivent sur la plateforme de Jeu.

(Ci-après le « **Participant** »).

Un email sera envoyé aux distributeurs et partenaires ayant un statut Platinum, Gold et Silver pour leur proposer de participer au Jeu. Un lien sera disponible dans cet email pour leur permettre de confirmer leur souhait de participer. Le participant confirme son consentement exprimé en cochant la case « **J'ai lu et j'accepte les conditions générales du règlement** ».

Les participants auront jusqu'au début du Jeu pour affirmer via ce lien leur souhait de participer. Ils recevront ensuite un autre email confirmant la bonne prise en compte de leur participation.

Ce second email contiendra un lien d'activation vers la plateforme du Jeu. Ils pourront ainsi créer leur mot de passe afin d'accéder à ladite plateforme tout au long du challenge.

La plateforme en ligne du Jeu sera directement accessible sur internet via l'URL : www.challengetokyo2019.fr. Elle permet aux sociétés participantes de consulter leurs résultats ainsi que de s'informer de toutes les actualités du Jeu. L'inscription sur la plateforme est obligatoire pour participer au Jeu. Une mise à jour des résultats et du classement aura lieu une fois par semaine.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations du présent article.

L'Organisateur se réserve par conséquent le droit de procéder à toutes vérifications qu'il jugera utiles en ce qui concerne l'identité et l'adresse de chaque Participant. A cet égard, toute indication portée dans le formulaire d'inscription, qui serait incomplète, erronée, falsifiée ou qui ne permettrait pas d'identifier un Participant ou ses coordonnées entraînera l'annulation de la participation en cause.

4-2 Validité de la participation

L'organisateur se réserve le droit d'éliminer du Jeu tout participant qui ne respecterait pas le règlement.

Article 5 : Désignation des gagnants

- Quatre objectifs, appelés boosters, sont définis dans le cadre du Jeu. Chacun d'entre eux aura une durée limitée détaillée ci-après :
 1. Booster 1 (du 14/10 au 25/10) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur la gamme Station de Travail (stations de travail mobiles de la gamme ThinkPad et stations de travail fixes de la gamme ThinkStation) TopSeller et non TopSeller.
 2. Booster 2 (du 28/10 au 15/11) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur les produits Thinkpad X1 (Carbon, Yoga, Tablette & Extreme) TopSeller et non TopSeller.
 3. Booster 3 (du 18/11 au 29/11) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur les produits Accessoires, Moniteurs et Services TopSeller et non TopSeller.
 4. Booster 4 (du 02/12 au 13/12) : meilleures ventes en Chiffre d'affaires sur les produits Lenovo Thinkbook TopSeller et non TopSeller.
- Objectif 5 : Un escape game en ligne est défini dans le cadre du Jeu (du 07/11 au 21/11) : meilleurs scores réalisés pour terminer l'escape game.

L'escape game est réservé aux employés des sociétés participant au Concours de Vente « Challenge Tokyo 2019 ». Un email leur sera envoyé avec un lien redirigeant vers la page d'accueil de l'escape game. Pour que l'inscription soit valide, le participant doit y spécifier son adresse email professionnelle. Il recevra ensuite un email avec un code personnel ainsi qu'un lien redirigeant vers la page d'accueil de l'escape game. Une fois sur la page d'accueil, le participant devra rentrer son code personnel pour pouvoir commencer le jeu.

Une seule participation est autorisée par participant. Toute adresse personnelle ou autre que professionnelle utilisée pour jouer à plusieurs reprises entraînera l'annulation de la participation en cause.

Le participant peut transférer le lien d'accès à l'escape game aux collaborateurs de son entreprise qui participe au Jeu uniquement.

Plus le temps réalisé pour terminer l'escape game est court, plus le score du participant est élevé.

Si la page internet de l'escape game est interrompue en cours de partie, et ce quelle que soit la raison, le participant est disqualifié.

Les gagnants recevront les lots via leur société.

- Objectif 6 pour la totalité de la durée du Jeu : meilleur dépassement d'objectif en chiffre d'affaires sur la catégorie TopSeller de la marque Lenovo.

Pour être éligible, les participants doivent atteindre par catégorie des minimums d'unités de vente et ce pour les boosters suivants :

Booster 1 :

Minimum catégorie Distribution = 10 unités
Minimum Platinum = 10 unités
Minimum Gold = 5 unités
Minimum Silver = 2 unités

Booster 2 :

Minimum catégorie Distribution = 15 unités
Minimum Platinum = 15 unités
Minimum Gold = 8 unités
Minimum Silver = 3 unités

Booster 4 :

Minimum catégorie Distribution = 15 unités
Minimum Platinum = 15 unités
Minimum Gold = 8 unités
Minimum Silver = 3 unités

Le booster 3 ne requière pas de minimum de vente.

A noter que sont exclus du challenge les produits suivants :

- Lenovo V145-15
- Lenovo V130-15
- Lenovo V130-14
- Lenovo V340-17
- Lenovo V14
- Lenovo V15

L'organisateur se réserve le droit d'éliminer du Jeu tout participant qui ne respecterait pas le règlement.

Les gagnants seront désignés en fonction de l'analyse de leur chiffre d'affaire. Il n'y a pas de tirage au sort.

Concernant les distributeurs Lenovo, il reviendra à chaque société de choisir les trois récompensés pour chaque booster.

Aucune contestation ne saura être acceptée concernant la définition des gagnants du Jeu Challenge Tokyo 2019, cette décision étant la seule décision des équipes de Lenovo.

La date de désignation des gagnants peut être différée si un des responsables de l'opération désigné ci-dessus ne pouvaient pas être disponible ce jour-là et une nouvelle date serait alors définie pour désigner les gagnants.

Article 6 : Dotation/Lots

6.1 – Valeur commerciale des dotations :

Les lots sont offerts par l'Organisateur et constituent en ce sens des « dotations ».

Booster 1 :

Lot n°1 – Un casque de réalité virtuelle* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 1 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°2 – Un appareil photo constructible Konstruktor F* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les secondes plus fortes progressions à l'objectif 1 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°3 – Un Kokeshi Bento* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les troisièmes plus fortes progressions à l'objectif 1 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Le présent règlement est déposé auprès de l'étude d'huissier SAS DARRICAU-PECASTAING 4 place C. Pecqueur 75018 paris.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse <http://www.etude-dp.fr/huissier-jeux-concours/consulter-reglements-jeux-concours.php>

Booster 2 :

Lot n°4 – Une imprimante photo portable Fujifilm Instax Share SP-2* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°5 – Un service à thé en fonte* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°6 – Une enceinte portable JBL Bluetooth* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 4 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Booster 3 :

Lot n°7 – Une caméra Crosstour Sport 4K* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 3 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°8 – Un hélicoptère radiocommandé Super Mario* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les secondes plus fortes progressions à l'objectif 3 ci-dessus

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°9 – Un coffret à thés du Japon* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les troisièmes plus fortes progressions à l'objectif 3 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Booster 4 :

Lot n°10 – Un microphone sans fil Karaoké UHF Bluetooth* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°11 – Un coffret Smartbox Zen Sensation* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les secondes plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 60 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Lot n°12 – Une montre intelligente GPS Amazfit* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les troisièmes plus fortes progressions à l'objectif 2 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 30 Euros TTC

Nombre de lots : 7

Escape Game :

Lot n°13 – Une tablette Lenovo Tab 10* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu le meilleur score à l'objectif 5 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lot : 1

Lot n°14 – Un réveil connecté Smartclock* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les deuxièmes et troisièmes meilleurs scores à l'objectif 5 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 100 Euros TTC

Nombre de lots : 2

Lot n°15 – Une housse pour ThinkPad 13 pouces* pour chaque distributeur, ainsi que le partenaire Platinum, le partenaire Gold et le Partenaire Silver ayant obtenu les soixante-dix meilleurs scores suivants les trois meilleurs scores (lot n°13 et lot n°14) ; à l'objectif 5 ci-dessus.

Valeur commerciale du lot : 19 Euros TTC

Nombre de lots : 70

* Sous réserve de disponibilité. En cas de rupture de stock, des lots de valeur équivalente seront offerts.

Pour chaque objectif booster et objectif escape game, les entreprises gagnantes pourront récompenser le salarié de leur choix.

Lot n°16 - Un voyage incentive de 4 jours à Tokyo (voyage organisé par Lenovo avec programme organisé par Lenovo et dates choisies par Lenovo et communiquées ultérieurement) pour les 7 distributeurs (1^{er} distributeur : 3 places / 2^e distributeur : 2 places / 3^e distributeur : 1 place / 4^e distributeur : 1 place), 6 partenaires Platinum, 4 partenaires Gold et 3 partenaires Silver ayant obtenu les plus fortes progressions à l'objectif 6 ci-dessus. Les entreprises gagnantes du voyage pourront y envoyer le salarié de leur choix

Valeur commerciale du lot : 3287 Euros TTC (environ)

Nombre de lots : 20

L'organisateur se réserve le droit de changer la dotation sans préavis. Si tel était le cas, la valeur du lot serait équivalente ou supérieure au produit remplacé.

Le voyage incentive de 4 jours à Tokyo est à une date fixée par l'organisateur et non modifiable.

C'est un voyage qui est groupé et organisé selon les termes, les conditions et les dates choisies par l'organisateur.

La non-participation au voyage ne donnera en aucun cas droit à une compensation financière quelconque en cas d'indisponibilité à la date du voyage.

Les gagnants sont informés que la société organisatrice n'est pas responsable de tout incident pouvant intervenir avant pendant et après le voyage tel que des retards dans les horaires ou annulation du voyage pour des raisons indépendantes de la société organisatrice, d'éventuels dégâts corporels pouvant survenir à cause d'un manque de vigilance de la part des voyageurs.

Toute contestation du lot pour quelque raison que ce soit équivaudra à un refus définitif de ce dernier.

Article 7 : Remise ou retrait des Lots

7.1 – Jeu :

Les gagnants seront contactés par email dès la fin du Jeu. Ils devront confirmer l'acceptation de leur gain sous 7 jours ouvrés.

A l'issue d'un délai de 7 jours ouvrés, sans réponse au courriel invitant le gagnant à confirmer son acceptation, le lot sera perdu. Il pourra être attribué à un autre participant ou restera la propriété de la société organisatrice.

Adresse électronique incorrecte : (information par courriel) Si l'adresse électronique est incorrecte ou ne correspond pas à celle du gagnant, ou pour toute autre raison liée à des problèmes techniques ne permettant pas d'acheminer correctement le courriel d'information, l'organisateur ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable. De même, il n'appartient pas à l'organisateur de faire des recherches de coordonnées de gagnants ne pouvant être joints en raison d'une adresse électronique invalide, illisible ou non professionnelle.

Lots non retirés :

Les gagnants injoignables, ou ne répondant pas dans un délai de 7 jours, ne pourront prétendre à aucun lot, dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Les lots attribués sont non transmissibles. En outre, les lots ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une quelconque contestation de la part des gagnants, ni d'un échange ou de toute autre contrepartie de quelque nature que ce soit.

7.2 – Escape Game :

Les gagnants seront contactés par email une fois le classement de l'escape game effectué par l'organisateur. Ils devront confirmer l'acceptation de leur gain sous 7 jours ouvrés en transmettant leurs coordonnées professionnelles.

A l'issue d'un délai de 7 jours ouvrés, sans réponse au courriel invitant le gagnant à confirmer son acceptation, le lot sera perdu. Il pourra être attribué à un autre participant ou restera la propriété de la société organisatrice.

Adresse électronique incorrecte : (information par courriel) Si l'adresse électronique est incorrecte ou ne correspond pas à celle du gagnant, ou pour toute autre raison liée à des problèmes techniques ne permettant pas d'acheminer correctement le courriel d'information, l'organisateur ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable. De même, il n'appartient pas à l'organisateur de faire des recherches de coordonnées de gagnants ne pouvant être joints en raison d'une adresse électronique invalide, illisible ou non professionnelle.

Lots non retirés :

Les gagnants injoignables, ou ne répondant pas dans un délai de 7 jours, ne pourront prétendre à aucun lot, dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Les lots attribués sont non transmissibles. En outre, les lots ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une quelconque contestation de la part des gagnants, ni d'un échange ou de toute autre contrepartie de quelque nature que ce soit.

Article 8 : Opérations promotionnelles

La société organisatrice se réserve le droit de publier, ce qu'acceptent les personnes qui participent à ce Jeu, sur quelque support que ce soit, aux fins de communication publicitaire ou autre pour le monde entier, le nom et éventuellement la photo des gagnants, et ce, sans que les gagnants puissent exiger une contrepartie quelconque ou s'y opposer, à moins de renoncer à leur gain.

Article 9 : Collecte d'informations – Loi informatique et libertés

Lenovo a bien conscience du fait que la confidentialité de leurs données revêt une grande importance pour les citoyens du monde entier, qu'il s'agisse de nos clients, des gens qui visitent nos sites Web, des utilisateurs de nos produits : en bref, tout le monde. C'est pourquoi l'utilisation responsable et la protection des informations personnelles et autres qui nous sont confiées font partie de nos valeurs centrales. Pour en savoir plus sur nos pratiques en matière de confidentialité, cliquez sur le lien suivant : <https://www.lenovo.com/fr/fr/privacy/>.

Si vous avez d'autres questions ou rencontrez des problèmes, n'hésitez pas à nous contacter à l'adresse privacy@lenovo.com.

Il est cependant à noter que les données nominatives recueillies dans le cadre de la participation au Jeu sont enregistrées et utilisées par l'organisateur pour les nécessités de leur participation et à l'attribution de leurs gains. En participant au Jeu, les participants acceptent de recevoir des informations de la part de Lenovo dans le cadre du Jeu.

Les données à caractère personnel sont collectées et traitées en conformité avec les dispositions de la loi n°78-17 modifiée du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (« loi Informatique et Libertés ») et du Règlement européen sur la protection des données (RGPD) n° 2016/679 du 27 avril 2016.

Les participants pourront demander à ne pas figurer ou être retirés du fichier à tout moment, ils bénéficieront d'un droit d'accès de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande à l'adresse du Jeu.

Les personnes qui exerceront le droit de radiation des données les concernant avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation. Toute demande devra être adressée par courrier à l'adresse de l'organisateur mentionnée à l'article 1.

Dans le cadre du Jeu, un hashtag #challengelenovo2019 est créé par Lenovo pour l'animation des réseaux sociaux. L'organisateur pourra sélectionner et recueillir les photos des participants reçues sur l'adresse email contact ainsi que les photos postées sur les réseaux sociaux et nommées avec ledit hashtag. Ces photos pourront être diffusées sur la plateforme de Jeu. Les participants pourront demander à ce que leur(s) photo(s) soi(en)t retirée(s) de la plateforme à tout moment, ils bénéficieront d'un droit d'accès de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande à l'adresse du Jeu conformément à la Loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, modifiée par la Loi n°2004-801 du 6 août 2004 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et du décret n°2005-1309 du 20 octobre 2005 et du Règlement européen sur la protection des données (RGPD) n° 2016/679 du 27 avril 2016.

Article 10 : Responsabilité

Le Participant reconnaît et accepte que la seule obligation de l'organisateur au titre du Jeu est de soumettre l'analyse de leur chiffre d'affaire et de leur progression sur la période, sous réserve que sa participation soit conforme aux termes et conditions du Règlement, et remettre les lots aux gagnants, selon les critères et modalités définis dans le présent Règlement.

L'organisateur ne saurait être tenu responsable, sans que cette liste soit limitative de tout dysfonctionnement du réseau "Internet" empêchant le bon déroulement du Jeu notamment dû à des actes de malveillances externes. La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du Jeu du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau. La société organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable des erreurs (notamment d'affichage sur le formulaire, d'envoi d'e-mails erronés aux participants), d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur leur site, de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement du Jeu; des interruptions, des délais de transmission des données, des défaillances de l'ordinateur, du téléphone, du modem, de la ligne téléphonique du joueur, des serveurs, des fournisseurs d'accès Internet, des opérateurs de téléphonie, des équipements informatiques, des logiciels; de la perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée, des conséquences de tous virus, bogue 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 appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

La société organisatrice pourra annuler ou suspendre 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. Elle se réserve, 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.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par un virus, bogue informatique, intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à société organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu.

De même, la participation à ce Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet tant en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, que pour interroger ou transférer des informations, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

Article 11 : Cas de force majeure / réserves

La responsabilité de l'organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

L'organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile, relative au respect du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant effectué une déclaration inexacte ou mensongère ou fraudée.

Article 12 : Litiges

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Le Règlement est régi par la loi française. Toute difficulté d'application ou d'interprétation du Règlement sera tranchée exclusivement par l'organisateur.

Il ne sera répondu à aucune demande ou réclamation téléphonique concernant l'application ou l'interprétation du présent règlement. Toute contestation ou réclamation relative au Jeu et/ou au tirage au sort devra être formulée par écrit à l'adresse de l'organisateur.

Et au plus tard quatre-vingt-dix (90) jours après la date limite de participation au Jeu tel qu'indiqué au présent règlement. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal ayant droit, auquel compétence exclusive est attribuée.

Article 13 : Dépôt et consultation du Règlement

Le présent règlement est déposé auprès de l'étude d'huissier SAS DARRICAU-PECASTAING 4 place C. Pecqueur 75018 paris.

Le règlement sera consultable gratuitement pendant toute la durée du Jeu à l'adresse suivante : <http://www.etude-dp.fr/huissier-jeux-concours/consulter-reglements-jeux-concours.php>. La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement en toutes ses dispositions, ainsi que des lois et règlements applicables aux Jeux-concours en vigueur en France.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant sera déposé auprès de l'étude d'huissier auprès de l'étude d'huissier SAS DARRICAU-PECASTAING 4 place C. Pecqueur 75018 paris. dépositaires du règlement avant sa publication.

Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Article 14. Remboursement des frais de participation

Le remboursement des frais de connexion nécessaires à une participation effective au Jeu (base forfaitaire de 2 minutes de connexion soit 0,39 € TTC) peut être obtenu sur demande écrite et devra être envoyé dans les 10 jours suivant la participation, en précisant la date de connexion, sous réserve de vérification par la société organisatrice de la participation effective du demandeur.

Le timbre nécessaire à la demande de remboursement sera également remboursé sur demande écrite (tarif lent en vigueur, base 20g).

Le remboursement se fera sous la forme d'un virement bancaire. La demande devra en être faite de façon écrite et être adressée à la société organisatrice (c/f à l'article 1)

Le remboursement se fera à condition que les participants indiquent clairement :

- leur nom, prénom, adresse complète,
- le nom du Jeu concerné,
- la photocopie d'un justificatif d'identité (carte d'identité ou passeport),
- la photocopie de la dernière facture détaillée de téléphone et/ou du fournisseur d'accès (cette photocopie fera office de justificatif de domicile, indiquant la date et l'heure de participation et le montant de la communication,
- un RIB émanant d'un établissement bancaire français.

Aucune demande de remboursement de la connexion ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies, et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement seront honorées dans un délai de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

Attention : une seule demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse) sera acceptée.

Les accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment une connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourront donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et/ou pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Article 15 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu qui y sont proposés sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques ou noms de produits déposés de leur propriétaire respectif.

Déposé le 23 octobre 2019
SAS DARRICAU-PECASTAING

