

CONCOURS UN CONTE PEUT EN CACHER UN AUTRE

Règlement complet

ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE

Les Editions Gallimard Jeunesse, société domiciliée 5, rue Gaston Gallimard 75328 Paris Cedex 07, immatriculée au R.C.S de Paris sous le numéro B 381 624 139, organisent du 11 au 29 septembre 2017, un concours intitulé « **CONCOURS UN CONTE PEUT EN CACHER UN AUTRE** ».

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Ce concours est ouvert à toute classe de cycle 2 ou de cycle 3 représentée par son professeur.

2.2 Sont exclus de toute participation au présent jeu et du bénéfice de toute dotation, que ce soit directement ou indirectement, l'ensemble du personnel de la Société et du Partenaire, y compris leurs familles et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non).

2.3 Les personnes n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiées, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère nominatif les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la gestion du jeu.

2.4 La participation au jeu implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement. Le non respect dudit règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de gratifications.

ARTICLE 3 : DEROULEMENT DU JEU

Le jeu est accessible 24h sur 24 sur Internet à l'adresse www.cercle-enseignement.com/un-conte.

Mécanique du jeu :

Pour jouer il faut être membre du cercle de l'enseignement et se connecter sur le site internet du Cercle de l'enseignement à l'adresse www.cercle-enseignement.com/un-conte du 11 au 29 septembre 2017, puis s'inscrire au tirage au sort pour que la participation soit validée.

Pour devenir membre, il faut remplir au préalable le formulaire d'inscription en ligne prévu à cet effet.

ARTICLE 4 : SELECTION DES GAGNANTS

Les gagnants seront désignés par tirage au sort.

Un seul lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse).

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

Les participants désignés seront contactés par courrier électronique par l'Organisateur. Si un participant ne se manifeste pas dans le mois 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.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'Organisateur à utiliser ses nom, prénom, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur le site Internet de l'Organisateur et sur tout site ou

support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le prix gagné.

Les gagnants devront se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'ils ne répondent pas aux critères du présent règlement, leurs lots ne leur seraient pas attribués. Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. A ce titre, l'Organisateur se réserve le droit de demander une copie de la pièce d'identité du gagnant avant l'envoi de la dotation. 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 5 : DOTATIONS

Il est mis en jeu par l'organisateur les lots suivants :

- 1^{er} prix : 30 places de cinéma, une grande affiche du film et 30 exemplaires d'*Un conte peut en cacher un autre*, de Roald Dahl, dans la collection «Folio Cadet Premiers romans» (valeur totale : 423 €).
- Du 2^e au 20^e prix : 1 exemplaire d'*Un conte peut en cacher un autre*, de Roald Dahl, dans la collection «Folio Cadet Premiers romans» et une affichette du film (valeur totale : 12,90 €).

ARTICLE 6 : ACHEMINEMENT DES LOTS

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable de l'envoi des dotations à une adresse inexacte du fait de la négligence du gagnant. Si les lots n'ont pu être livrés à leur destinataire pour quelque raison que ce soit, indépendamment de la volonté de L'Organisateur (le gagnant ayant déménagé sans mettre à jour son adresse, etc...), ils resteront définitivement la propriété de L'Organisateur.

Les lots ne sont pas interchangeables contre un autre objet, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourront pas donner lieu à un remboursement partiel ou total. Les Participants sont informés que la vente ou l'échange de lots sont strictement interdits.

ARTICLE 7 : JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le remboursement des frais de connexion engagés pour la participation au Concours se fera dans la limite de 3 minutes de connexion, sur la base du coût de communication locale au tarif France Telecom en vigueur lors de la rédaction du présent règlement (soit 0.16 euros la minute).

Les participants ne payant pas de frais de connexion liés à l'importance de leurs communications (titulaires d'un abonnement « illimité », utilisateurs de câble ADSL...) ne pourront pas obtenir de remboursement.

Le remboursement se fera sur simple demande écrite à la société organisatrice.

Les participants doivent indiquer lisiblement leur nom, prénom, adresse complète, et joindre impérativement à leur demande un R.I.B (ou un R.I.P.) ainsi que la photocopie de la facture justificative, avec les dates et heures de connexion clairement soulignées.

Le remboursement des frais de demande de remboursement se fera sur la base d'une lettre simple de moins de 20 grammes affranchie au tarif économique.

ARTICLE 8 : DEPOT DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé via [depotjeux.com](http://www.depotjeux.com) auprès de la SCP Charbit Ruth Adjoute Laurent, huissiers de justice associés, située au 63 rue Paradis - BP 233 - 13178 Marseille Cedex 20.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse

<http://www.depotjeux.com>

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'Organisateur du Jeu.

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

ARTICLE 9 : DONNÉES PERSONNELLES

Il est rappelé que pour participer au Jeu, les joueurs doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom, adresse ...). Ces informations sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique et sont nécessaires à la prise en compte de leur participation, à la détermination des gagnants et à l'attribution et à l'acheminement des prix. Ces informations sont destinées à l'Organisateur, et pourront être transmises à ses prestataires techniques et à un prestataire assurant l'envoi des prix.

En participant au Jeu, le joueur pourra également solliciter son inscription à un courrier électronique d'information de l'Organisateur. Les données ainsi recueillies pourront être utilisées dans le cadre légal.

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les joueurs disposent des droits d'accès, de rectification et de suppression des données les concernant. Pour exercer ces droits, les joueurs devront envoyer un courrier à la société organisatrice.

ARTICLE 10 : LITIGES

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu doivent être formulées sur demande écrite à la société organisatrice.

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 compétent, auquel compétence exclusive est attribuée.