

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

Concours Tablex

Article 1 : Organisation

L'Auto-entrepreneur Sylvain Tournier ci-après désigné sous le nom « L'organisateur », dont le siège social est situé 5 rue des Jouvencey 70150 Avriigny-Virey, immatriculé sous le numéro SIRET 75022263000014, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat du 15/02/2016 au 27/03/2016 minuit (jour inclus).

Pour le lancement du jeu de cartes Tablex, jeuxmaths.fr organise un jeu-concours permettant de gagner 6 jeux de cartes Tablex.

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux personnes majeures ou mineures, à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine (Corse comprise).

Les mineurs sont admis à participer à ce jeu, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de leurs parents ou de la personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Le fait pour eux de participer implique qu'ils aient obtenu cette autorisation.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de « L'organisateur », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint et les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

« L'organisateur » se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Les participants doivent se rendre à l'adresse URL suivante :

- <http://www.jeuxmaths.fr/tablex/concours-tablex.html>

Les participants doivent jouer au jeu en ligne Tablex disponible sur la page <http://www.jeuxmaths.fr/tablex/concours-tablex.html>. À l'issue de la partie, ils doivent donner un pseudo et une adresse email valide afin d'enregistrer le score.

Pour chacune des six semaines du concours, le participant ayant obtenu le meilleur score sera contacté par email afin de nous communiquer ses coordonnées postales. Un jeu Tablex lui sera alors envoyé.

Si l'adresse email donnée est erronée ou en cas d'absence de réponse au-delà d'une semaine, le lot sera considéré perdu.

Le participant doit remplir totalement et correctement le formulaire de renseignements pour que son inscription soit validée. Le joueur est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisateur » sans que celui-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle.

Article 4 : Gains

Les dotations mises en jeu sont réparties comme suit :

- Du 1er au 6ème lot : jeu de cartes Tablex (12 € TTC)

Valeur totale : 72 € TTC.

La valeur des prix est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à leur évaluation.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu notamment pour l'entretien et l'usage de ces lots sont entièrement à la charge du gagnant.

Article 5 : Désignation des gagnants

Les participants doivent jouer au jeu en ligne Tablex disponible sur la page <http://www.jeuxmaths.fr/tablex/concours-tablex.html>. Le score est calculé en fonction du temps mis pour se défaire de toutes ses cartes. À l'issue de la partie, les participants doivent donner un pseudo et une adresse email valide afin d'enregistrer le score.

À l'issue de chaque semaine de la période du concours (le dimanche soir à minuit), le participant ayant obtenu le meilleur score de la semaine est désigné gagnant d'un jeu Tablex.

Il y a donc 6 gagnants pour toute la durée du jeu-concours.

Premier gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 15/02/2016 au 21/02/2016 minuit.

Deuxième gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 22/02/2016 au 28/02/2016 minuit.

Troisième gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 29/02/2016 au 06/03/2016 minuit.

Quatrième gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 07/03/2016 au 13/03/2016 minuit.

Cinquième gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 14/03/2016 au 20/03/2016 minuit.

Sixième et dernier gagnant : participant ayant obtenu le meilleur score du 21/03/2016 au 27/03/2016 minuit.

Si un participant remporte un jeu, il ne peut plus jouer pendant le reste du concours.

En cas d'ex aequo, un tirage au sort sera effectué pour départager les participants.

Date(s) de désignation : 01/04/2016 12:00.

Article 6 : Annonce des gagnants

- Les gagnants seront informés par e-mail à l'adresse indiquée lors de l'inscription au jeu-concours
 - Les gagnants seront informés par email afin de nous communiquer leurs coordonnées postales.
- Si l'adresse email donnée est erronée ou en cas d'absence de réponse au-delà d'une semaine, le lot sera considéré perdu.

Article 7 : Remise des lots

Les lots seront envoyés aux coordonnées postales indiquées par les participants.

En cas de retour non délivré, le lot restera à disposition du participant pendant 15 jours. Après ce délai, il ne pourra plus y prétendre.

Les gagnants s'engagent à accepter les lots tels que proposés sans possibilité d'échange notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit ni transfert du bénéfice à une tierce personne. De même, ces lots ne pourront faire l'objet de demandes de compensation.

« L'organisateur » se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente. Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.

Article 8 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par « L'organisateur » pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution des lots.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « L'organisateur » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorisent « L'organisateur » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisateur » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Article 9 : Règlement du jeu

Le règlement du jeu est déposé à la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Le règlement pourra être consulté sur le site suivant :

- <http://www.jeuxmaths.fr>

Il peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande auprès de « L'organisateur ».

« L'organisateur » se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié par avenant(s), sera déposé, le cas échéant à la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Article 10 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participants.

Article 11 : Responsabilité

La responsabilité de « L'organisateur » ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

« L'organisateur » ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Il ne saurait non plus être tenu pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre lui en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou les gagnants du bénéfice de leurs gains.

« L'organisateur » ainsi que ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des éventuels incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des dotations par les bénéficiaires ou leurs invités dès lors que les gagnants en auront pris possession.

De même « L'organisateur », ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations par les bénéficiaires dès lors que les gagnants en auront pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à « L'organisateur », ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Article 12 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

« L'organisateur » se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de « L'organisateur » ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à « L'organisateur ». Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

Article 13 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et « L'organisateur », les systèmes et fichiers informatiques de « L'organisateur » feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de « L'organisateur », dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre « L'organisateur » et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, « L'organisateur » pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par « L'organisateur », notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par « L'organisateur » dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Le dépôt de ce règlement de jeu-concours a été effectué via le site internet : <http://www.reglementdejeu.com>.