



## **REGLEMENT DU JEU CONCOURS**

### **« GRAND DEFI FAIS TA VALISE »**

#### **ARTICLE 1 – ORGANISATION ET DUREE**

La société **ASMDEE FRANCE**, Société par Actions Simplifiée à Associé Unique, au capital de 355.017,45 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de VERSAILLES sous le numéro 821 169 794, dont le siège social est 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy – 78280 GUYANCOURT, (ci-après dénommée « ASMDEE » ou « la Société Organisatrice »), organise du **24/09/2018 à 10h** heure (heure française) au **07/12/2018 à 23h59** heure (heure française), ces dates et heures incluses, un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat, provisoirement ou définitivement intitulé « **GRAND DEFI FAIS TA VALISE** (« ci-après le « Jeu »).

#### **ARTICLE 2 - PARTICIPANTS**

Le Jeu est exclusivement ouvert aux **personnes de plus de 8 (huit) ans à la date de leur inscription**, résidant **en France métropolitaine (Corse incluse)** disposant d'une connexion Internet, d'un compte Facebook et/ou d'un compte Instagram (ci-après les « Participants »).

Sont exclus les membres du personnel de la Société Organisatrice, et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du Jeu ainsi que leur conjoint (mariage, PACS, concubinage), les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier du respect 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.

Toute personne mineure participant à ce Jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux. La Société Organisatrice se réserve le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Jeu, notamment lors de l'envoi des dotations et pourra annuler la participation d'un joueur mineur dont le représentant légal ne validerait pas la participation.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par équipe. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect de cette règle. Dans le cas où un Participant aurait participé plusieurs fois, il ne sera pris en considération que sa première participation

La participation au Jeu implique l'entière acceptation du présent règlement (ci-après le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits en vigueur sur le territoire français.

Ce jeu est relayé sur Facebook et/ou Instagram, mais n'est aucunement parrainé, cautionné ou administré par Facebook et/ou Instagram pas plus qu'il n'y est associé. Facebook et/ou Instagram ne pourra/pourront être tenu(s) pour responsable(s) d'un quelconque élément de ce Jeu.

## **ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION**

### **3.1 Annonce du Jeu**

L'annonce du Jeu est faite sur Internet par les quatre influenceurs du web suivants :

- ✓ Tim
- ✓ Neo the one
- ✓ Satine,
- ✓ Lorylyn

(ci-après « les Influenceurs »).

Tim et Neo the one annonceront le Jeu-Concours via leur compte Instagram. Satine et Lorylyn via leur chaîne Youtube.

L'annonce sera relayée par la Société Organisatrice sur les réseaux sociaux.

### **3.2 Inscription**

Pour participer au Jeu, il suffit de se rendre du 24/09/2018 à 10h au 30/09/2018 à 23h sur la page Internet [www.defifaistavalise.fr](http://www.defifaistavalise.fr), et de s'inscrire par groupe de famille constitué de 4 (quatre) personnes (dont au moins un participant majeur) en :

- 1) remplissant le formulaire d'inscription, dont les champs obligatoires sont les suivants :
  - Nom
  - Prénom
  - Date de naissance
  - Téléphone
  - Adresse mail
  - Adresse postale
  - Choix de l'Influenceur avec lequel l'Equipe souhaite jouer
- 2) Cochant la case « J'accepte le règlement du jeu-concours ;
- 3) Cochant la case « j'accepte que mon image, soit exploitée dans le cadre du jeu-concours dans les conditions visées à l'article 7 du règlement.

### **3.3 Mécanique du Jeu**

3.3.1 Pour s'inscrire chaque participant forme une équipe de 4 personnes (dont au moins 1 personne majeure), et rempli le formulaire d'inscription visé à l'article 3.2.

3.3.2 Un tirage au sort, réalisé le 01/10/2018 par la Société Organisatrice (ou par son prestataire technique), sélectionnera une (1) équipe par Influenceur, soit au total quatre (4) équipes de 4 personnes chacune, parmi l'ensemble des participants ayant dûment satisfait aux conditions d'inscription, (ci-après « les Equipes Sélectionnées »).

3.3.3 Chaque Equipe Sélectionnée participera à un tournoi du jeu de société « FAIS TA VALISE », qui se déroulera en deux étapes comme suit :

- a) Première étape : partie en mode « contre la montre »

Durant cette étape, chacune de 4 Equipes Sélectionnée jouera seule (entre les membres la constituant) à une partie du jeu de société « FAIS TA VALISE » (version géante) avec la participation de l'Influenceur qu'elle aura sélectionné à son inscription.

Chacune de ces 4 parties de jeu se déroulera en mode « contre la montre » comme suit : une carte destination représentant des accessoires sera révélée. L'Equipe Sélectionnée devra faire rentrer tous les accessoires présents sur la carte dans leur valise et parvenir à la refermer entièrement. Chaque Equipe Sélectionnée pourra être amenée à jouer jusqu'à 3 fois dans cette étape, et donc retourner un total de 3 cartes. Chaque Equipe Sélectionnée sera chronométrée pour déterminer un temps.

Un classement provisoire sera déterminé en fonction des différents temps réalisés par les Equipes Sélectionnées. L'Equipe Sélectionnée ayant réalisé le temps le plus court sera en première position et qualifiée d'office pour la finale. L'Equipe Sélectionnée ayant réalisé le deuxième temps le plus court sera en deuxième position dans le classement provisoire. L'Equipe Sélectionnée ayant réalisé le troisième temps le plus court sera en troisième position dans le classement provisoire. L'Equipe Sélectionnée ayant réalisé le quatrième temps le plus court sera en quatrième position dans le classement provisoire.

b) Seconde étape : parties en mode « inter-équipes »

Durant cette seconde phase, les Equipes Sélectionnées participeront, en fonction de leur classement provisoire à l'issue de la première étape, à une ou plusieurs partie(s) du jeu de société « FAIS TA VALISE » (version géante) où s'affronteront entre elles avec la participation de 1 ou plusieurs des Influenceurs, dans les conditions suivantes :

Lors de cette phase, des challenges supplémentaires pourront être ajoutés durant chaque partie de jeu à la discrétion de la Société Organisatrice (ex : utilisation d'accessoires comme des moufles...).

L'Equipe sélectionnée en troisième position du classement provisoire et l'Equipe Sélectionnée en quatrième position du classement provisoire s'affronteront d'abord lors d'une partie de jeu Fais Ta Valise (version géante) : une carte commune aux deux équipes sera révélée et l'équipe qui sera la plus rapide à remplir et refermer sa valise remportera la partie.

L'Equipe gagnante de ce duel affrontera l'Equipe Sélectionnée arrivée en deuxième position du classement provisoire. Un nouveau duel de jeu Fais Ta Valise aura lieu entre ces deux équipes, selon les règles énoncées ci-dessus.

L'Equipe gagnante de ce duel sera sélectionnée pour participer à la finale du jeu contre l'Equipe Sélectionnée en première position du classement provisoire (ci-après « la Finale »). Lors de la Finale, les deux Equipes Sélectionnées s'affronteront lors d'une partie de jeu Fais Ta Valise afin de déterminer laquelle de ces deux équipes sera gagnante du Grand Défi Fais Ta Valise et remportera le lot visé à l'article 4.1.

Les 3 Equipes Sélectionnées perdantes remporteront les lots de consolation prévus aux articles 4.2 et 4.3 dans les conditions prévues à l'article 5 ci-dessous.

La Société Organisatrice (ou son prestataire) se réserve le droit d'apporter des ajustements mineurs au déroulement des parties lors du tournoi ; la mécanique du jeu restant en tout état de cause la même.

3.3.4 Le tournoi visé à l'article 3.3.3 ci-dessus aura lieu le 6 octobre 2018 en Région Parisienne.

3.3.5 Chacune de ces deux étapes feront l'objet d'une captation audiovisuelle (ci-après « les Captations ») qui sera exploitée dans les conditions prévues à l'article 7 ci-dessous.

### **3.4 Conditions de validité de la participation au Jeu**

Les participations comportant des informations incomplètes, fausses ou erronées ne pourront être prises en compte.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du Règlement rendra la participation invalide.

Chaque Equipe Sélectionnée s'engage à être disponible le week end **du 6 et 7 octobre 2018**. A défaut, la Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à un nouveau tirage au sort pour désigner une nouvelle Equipe Sélectionnée qui participera en lieu et place de la première Equipe indisponible à l'enregistrement des Captations. Il ne sera dû aucun lot à l'Equipe indisponible, et cette dernière ne pourra formuler aucune revendication à ce titre.

Pour chacun membres des Equipes Sélectionnées (et exclusivement pour eux), le transport de leur lieu de résidence vers le lieu de l'enregistrement des Captations, et si besoin l'hébergement, sera pris en charge par la Société Organisatrice aux conditions suivantes :

- c) transport en train (2<sup>ème</sup> classe) ou si besoin avion (classe économique)
- d) le cas échéant hôtel \*\*

Le retour des Equipes Sélectionnées pourra avoir lieu le 7 octobre 2018. Ces dernières sont donc invitées à prendre leur disposition.

La Société Organisatrice décidera discrétionnairement des conditions de transport/hébergement des Equipes Sélectionnées (horaires, adresse...) dans les conditions susvisées, en fonction des disponibilités. En cas de refus des Equipes Sélectionnées desdites conditions, les frais de transport/hébergement resteront à leur seule charge.

Par ailleurs, chaque membre des Equipes Sélectionnées (ou leurs représentants légaux pour les mineurs) s'engage à signer préalablement à la diffusion des Captations une autorisation de cession de droits à l'image afin que les Captations puissent être exploitées dans les conditions visées à l'article 7 ci-dessous. Cette condition étant essentielle et déterminante de la participation au Jeu.

Enfin, dans le cas où le Jeu requerrait une contribution du participant (photographie, vidéo, dessin, commentaire...) (ci-après la « Contribution »), la Société Organisatrice se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier les participants dont la Contribution contiendrait des éléments ou des propos qui :

- ✓ présenteraient un caractère manifestement illicite ;
- ✓ seraient à caractère pornographique, pédophile, raciste ou xénophobe ;
- ✓ seraient diffamatoires ou susceptibles de porter atteinte de quelque manière que ce soit à l'image, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation et/ou à la considération de toute personne physique ou morale ;
- ✓ inciteraient au crime, à la haine, à la violence, au suicide ;
- ✓ seraient accompagné (et/ou contenant) de propos calomnieux, dénigrants, injurieux, offensants, dégradants, diffamatoires, attentatoire à l'honneur et/ou à la considération des personnes ;
- ✓ ne respecteraient pas l'ordre public ;
- ✓ porteraient atteinte à quelque droit que ce soit, y compris, sans s'y limiter, au droit d'auteur, à un brevet ou une marque de commerce ou tout autre droit de propriété intellectuelle,
- ✓ seraient contraires aux bonnes mœurs ;
- ✓ seraient non conformes à la réglementation et à la législation en vigueur ;
- ✓ seraient susceptible de nuire à son image.

Cette liste n'étant pas exhaustive.

Chaque Participant garantit que sa Contribution pourra être utilisée dans les conditions visées à l'article 10 ci-dessous et garantit la Société Organisatrice contre tout recours à cet égard.

#### **ARTICLE 4 - DOTATIONS**

Le Jeu est doté des lots suivant(s) :

4.1 Premier lot pour l'Equipe Sélectionnée gagnante de la Finale (arrivée 1<sup>ère</sup> au classement final) dans les conditions visées à l'article 3.3.3 ci-dessus :

- a. un voyage pour 4 personnes à destination de Lanzarote d'un montant total de 2900€ TTC (deux mille neuf cents euros toutes taxes comprises) à utiliser auprès de l'agence partenaire de la Société Organisatrice : AGIS VOYAGES.

L'Equipe gagnante se verra remettre un voucher contenant un code et pourra réserver son voyage en contactant l'agence Agis à l'adresse email suivante : [agence.saintquentin@agisvoyages.com](mailto:agence.saintquentin@agisvoyages.com) ou au 01 34 52 24 80.

Le voucher est valable hors vacances scolaires entre le 01/02/2019 et le 01/06/2019 (ci-après « le Voyage »)

- b. 1 (un) jeu Fais Ta Valise d'une valeur de 25€ TTC (vingt cinq euros toutes taxes comprises)

4.2 Second lot pour l'Equipe Sélectionnée arrivant seconde de la Finale (arrivée seconde au classement final) dans les conditions visées à l'article 3.3.3 ci-dessus :

- a. une valise de cabine (d'une estimative de 50 € TTC) contenant des jeux de société du choix de la Société Organisatrice (dont le jeu Fais Ta Valise) estimés à une valeur totale de 151€ TTC

4.3 Troisième lot pour chacune des deux Equipes Sélectionnées arrivées 3èmes ex-aequo au classement final dans les conditions prévues à l'article 5 ci-dessous :

- a. 1 jeu par Equipe Sélectionnée « Fais Ta Valise » valorisé à 25€ TTC (vingt-cinq euros toutes taxes comprises) ainsi que des accessoires de voyage valorisés à 25€ TTC (vingt-cinq euros toutes taxes comprises)

#### **Modalité du Voyage :**

- durée : 8 (huit) jours / 7 (sept) nuits pour les 4 personnes de l'Equipe gagnante, à consommer entre le 01/02/2019 et le 01/06/2019 au plus tard, périodes scolaires non comprises;
- il en va de la responsabilité de l'Equipe Sélectionnée gagnante de vérifier si chacun de ses membres remplit toutes les conditions nécessaires (médicales, administratives, telles qu'un passeport en cours de validité, un vaccin obligatoire, ou autres) afin de pouvoir jouir pleinement de sa dotation. La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée d'une quelconque manière que ce soit à cet égard ;
- si l'un ou plusieurs des membres de l'Equipe Sélectionnée gagnante est/sont mineur(s), elle(s) doit/doivent être accompagnées par leur père, leur mère ou leur tuteur légal (à ses frais), si cette personne n'est pas dans l'Equipe Sélectionnée gagnante ;
- les membres de l'Equipe Sélectionnée gagnante doivent avoir une carte d'identité ou passeport valide ;

- les membres majeurs de l'Equipe Sélectionnée gagnante doit/doivent avoir une adresse électronique personnelle valide ;
- les membres majeurs de l'Equipe Sélectionnée gagnante doivent avoir une carte de crédit/débit valide afin de s'enregistrer à l'hôtel (dépôt de garantie).

Le Voyage comprend :

- 4 (quatre) billets d'avion aller/retour Paris / Lanzarote ou, dans la stricte limite du montant du voucher (2900 €), un lieu de départ différent en fonction des disponibilités de l'agence et du lieu de résidence des gagnants, en classe standard, via une compagnie aérienne du choix de l'agence de voyage AGIS, aux horaires choisis par l'Equipe Sélectionnées gagnante parmi les places et horaires disponibles,
- l'hébergement pour 4 (quatre) personnes pendant 7 (sept) nuits dans un hôtel 4 (quatre)\* du choix de l'agence de voyage AGIS, en chambre double
- la demi-pension
- les transferts aéroport / hôtel et hôtel/aéroport du Participant Gagnant et de son/ses accompagnants.

Le Voyage ne comprend pas :

- les frais annexes, liés notamment, mais non exclusivement, aux repas (hors demi-pension), aux consommations prises en chambres, aux taxes d'aéroport, au transport des gagnants de leur lieu de résidence à l'aéroport et de l'aéroport vers leur lieu de résidence, aux assurances, aux visas, lesdits frais annexes restant exclusivement à la charge de l'Equipe Sélectionnée gagnante.

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

Les Equipes Sélectionnées s'engage(nt) 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.

La Société Organisatrice 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. Les Equipes Sélectionnées seront tenues informées des éventuels changements et renoncent par avance à toute réclamation à ce titre.

A toutes fins, il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation, ni garanties liées à l'utilisation des lots mis en jeu.

## **ARTICLE 5 – CLASSEMENT FINAL**

Le classement final sera déterminé comme suit :

- L'Equipe Sélectionnée finaliste gagnante de la Finale sera en première position du classement final ; elle remportera le lot 1 visé à l'article 4.1 ci-dessus
- L'Equipe Sélectionnée finaliste perdante de la Finale sera en deuxième position du classement final ; elle remportera le lot 2 visé à l'article 4.2 ci-dessus
- Les deux Equipes Sélectionnées n'ayant pas participé à la Finale seront ex-aequo en troisième position du classement final ; elles remporteront chacune le lot 3 visé à l'article 4.3 ci-dessus.

## **ARTICLE 6 – ANNONCE DES PARTICIPANTS GAGNANTS ET ENVOI / REMISE DES DOTATIONS**

Seules les Equipes Sélectionnées seront informées du résultat du tirage au sort, par téléphone, le 01/10/2018 ou au plus tard le 03/10/2018. La Société Organisatrice utilisera pour ce faire les coordonnées préalablement communiquées par le Participant Gagnant dans son formulaire d'inscription et ne saurait être tenue responsable pour toute information erronée communiquée par le Participant Gagnant.

Si, contactée par ASMODOEE (ou son prestataire technique) une Equipe Sélectionnée déclinait pour quelque raison que ce soit (y compris pour indisponibilité le jour de l'enregistrement des Captations) ou si la Société Organisatrice ne parvenait pas à prendre contact avec l'Equipe Sélectionnées, la Société Organisatrice procédera au tirage au sort d'une Equipe Sélectionnée suppléante.

L'Equipe Sélectionnée gagnante recevra le lot indiqué à l'article 4.1 ci-dessus dans un délai de 2 (deux) mois suivant le jour de l'enregistrement des Captations.

L'Equipe Sélectionnée arrivée seconde recevra le lot indiqué à l'article 4.2 ci-dessus, et celles arrivées 3<sup>ème</sup> ex-aequo, le lot indiqué à l'article 4.3 soit en main propre à l'issue des Captations, soit dans un délai maximum de 2 (deux) mois suivant le jour de l'enregistrement des Captations aux frais de la Société Organisatrice

Tout coût additionnel nécessaire à la prise de possession des dotations est à l'entière charge des Equipes Sélectionnées sans que celles-ci ne puissent demander une quelconque compensation à la Société Organisatrice, ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Tout lot qui serait retourné à la Société Organisatrice par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelque raison que ce soit (par exemple : « n'habite plus à l'adresse indiquée ») sera considéré comme abandonné par l'Equipe Sélectionnée, sans que cette dernière ne puisse formuler aucune revendication à ce titre.

Dans l'hypothèse où l'Equipe Sélectionnée ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, prendre possession ou bénéficier de tout ou partie du lot gagné dans les conditions décrites dans le présent Règlement, elle sera considérée comme ayant renoncé au bénéfice complet dudit lot et ne pourra prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie de la part de la Société Organisatrice à ce titre.

Aucun message ne sera adressé aux participants qui n'auront pas été tirés au sort.

## **ARTICLE 7 – DROIT A L'IMAGE – ATTRIBUTS DE LA PERSONNALITE - PUBLICITE DES PARTICIPANTS**

Les Equipes Sélectionnées sont informées et acceptent expressément que le tournoi visé à l'article 3.3.3 ci-dessus fasse l'objet de captations audiovisuelles.

Dans ces conditions, elles acceptent que la Société Organisatrice (ou tout tiers qui lui serait substitué) diffuse leur image et leur voix, en y associant le cas échéant leurs nom et prénom, captés dans le cadre de l'enregistrement des Captations le 6 octobre 2018 et les exploite dans les conditions visées ci-dessous.

Le Equipes Sélectionnées, et plus généralement, l'ensemble des Participants, du seul fait de leur participation au Jeu, donnent à la Société Organisatrice, l'autorisation, sans que cette autorisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution du lot gagné, d'utiliser leur noms, prénoms, et leur image, dans les conditions suivantes :

- par tous procédés de communication et terminaux de réception (PC, téléphones, smartphones, tablettes, consoles de jeux, écrans TV, etc) sur tous réseaux et/ou systèmes numériques actuels ou futurs tels que notamment Internet en ce inclus les réseaux sociaux (tels que Facebook, Twitter, Instagram, Pinterest ou équivalents) et les sites de partage (tels que Youtube, Dailymotion ou équivalents), en ce compris au travers toute fonction virale de type exports de contenus sur tout autres services de communication au public en ligne supportant cette fonction, comme sur tout espaces publicitaires de quelque sorte que ce soit (instream, diplay, pavé, banner, pop-up etc) sous forme d'images fixes ou animées ;
- exploitation à titre promotionnel uniquement par représentation publique dans tout marché, festival, manifestation de promotion et d'une manière générale dans tout lieu public ;
- exploitation sur tous supports exclusivement pour la promotion des activités d'ASMODEE GROUP, de ses filiales, et notamment du jeu « FAIS TA VALISE »

Durée : 5 ans à compter de la première diffusion au public

Territoire : France - toutefois compte tenu de la nature intrinsèquement internationale d'Internet, il est entendu que l'exploitation Web des Enregistrements ne pourra se faire qu'à partir de sites Internet à destination d'un public francophone. Néanmoins, chaque participant reconnaît que les sites Internet visés ci-dessus sont susceptibles d'être accessibles dans le monde entier.

### **ARTICLE 8 – RESPONSABILITE**

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si, pour cause de force majeure ou de tout événement indépendant de sa volonté, le Jeu objet du Règlement devait être annulé, prolongé, écourté, reporté ou modifié.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle 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 Equipes Sélectionnées du bénéfice de leurs gains.

La Société Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'un retard dans l'expédition des gains et lots lorsque ce retard ne lui est pas imputable, mais est le fait du prestataire de services auquel elle recourt pour réaliser cette expédition. Elle ne saurait encourir aucune responsabilité contractuelle ou légale au titre des opérations relatives au transport des lots et gains attribués. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de toute détérioration, vol et perte intervenus lors du transport et de la livraison du colis.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident et/ou accident qui pourrait survenir à l'occasion de l'utilisation ou de la jouissance du lot gagné et/ou du fait de son utilisation impropre par les membres des Equipes Sélectionnées, à charge pour ces derniers de prendre à leur charge toute assurance correspondante.

La Société Organisatrice, 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 membres des Equipes Sélectionnées en [auront pris possession.



La Société Organisatrice ne saurait être responsable des dommages, directs ou indirects, quelles qu'en soient les causes, origines, natures ou conséquences, quand bien même elle aurait été avisée de la possibilité de tels dommages, provoqués à raison :

1. d'un dysfonctionnement du réseau Internet ou de l'équipement informatique (matériels et/ou logiciels et/ou bases de données et/ou données) d'un participant ou de toute personne ou société liée à l'organisation du Jeu ou, plus généralement, de tout autre problème lié aux réseaux, moyens et services de (télé)communications, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, bases de données et données de quiconque ;
2. de l'accès de quiconque à la page Internet d'inscription [www.defifaistavalise.fr](http://www.defifaistavalise.fr) (ci-après le « Site ») ou de l'impossibilité d'y accéder.
3. de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le Site, incluant toute détérioration ou virus qui pourraient infecter l'équipement informatique du Participant et/ou de la Société Organisatrice ou tout autre bien.

## **ARTICLE 9 : GRATUITE DE LA PARTICIPATION**

A titre d'information, les Participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant forfaitairement au regard des offres et des services actuels les connexions téléphoniques et internet, la participation au Jeu est par nature gratuite, les participants au Jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

## **ARTICLE 10 - PROPRIETE INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE**

### **10.1 Propriété des Participants**

Dans le cas où la participation au Jeu requiert une quelconque Contribution des Participants, ces derniers cèdent par le simple fait de leur participation, et sans que cette cession ne leur confère de droit à une rémunération, ou un avantage quelconque, à titre non exclusif, à la Société Organisatrice ou à tout tiers qui lui serait substitué les droits de propriété intellectuelle associés à la Contribution en ce compris le droit de :

- ✓ reproduire, modifier, adapter, numériser, dupliquer, ou enregistrer, par tout procédé technique connu ou inconnu à ce jour, tout ou partie de la Contribution, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour (notamment imprimés, audiovisuels, numériques, électroniques), en tous formats, en utilisant tous rapports de cadrage, sans limitation du nombre de reproductions ;
- ✓ représenter, d'exposer, de diffuser et d'exploiter la Contribution, par tous moyens, et notamment par transmission numérique en ligne, ou télécommunication, par tout terminal, fixe ou mobile, et par tous procédés de communication, sur tous réseaux et/ou systèmes numériques actuels ou futurs tels que notamment Internet (en ce inclus les réseaux sociaux et les sites de partage), Intranets, Extranets...

Compte tenu de la nature interactive d'Internet, le Participant est informé du fait que sa Contribution peut être présentée dans différents contextes, associée à d'autres œuvres, faire l'objet de liens hypertextes, d'exploitations partielles, et il déclare l'accepter.

Cette cession est consentie à titre gratuit, sans limitation du nombre de représentations, pour le monde entier, et pour une durée de 5 (cinq) ans à compter de la date de première publication de la Contribution.

Le Participant certifie à cet égard avoir tout pouvoir pour consentir à la présente cession et il garantit à la Société Organisatrice, l'usage paisible de la Contribution, notamment contre toute éviction de tiers, de quelque nature que ce soit, pour l'utilisation de la Contribution dans les conditions susvisées.

A ce titre, chaque Participant devra notamment avoir veillé à ce que toute personne ayant participé directement ou indirectement à la réalisation ou pouvant prétendre à un droit quelconque à l'égard de la Contribution et de son exploitation, que ce soit notamment au titre des droits de propriété intellectuelle (droits d'auteurs ou droits voisins, droits des marques...) ou des droits de la personnalité (notamment droit à l'image, droit au respect de la vie privée...) ne puisse venir émettre des revendications au titre des utilisations prévues aux présentes. Notamment en cas de représentations de personnes mineures au sein de la Contribution, chaque Participant devra disposer de l'ensemble des autorisations parentales ou des titulaires de l'exercice de l'autorité parentale le cas échéant, pour chacun des dits mineurs. En cas d'insertion dans la Contribution d'extraits de films, de musiques du commerce, d'émissions de télévision, de vidéo musiques, d'œuvres des arts graphiques et plastiques, de photographies, ou de tout autre élément sujet à un droit privatif : il est rappelé que chaque Participant devra avoir obtenu les autorisations nécessaires et s'être acquitté de toutes obligations en découlant.

Le Participant doit (i) être propriétaire de l'ensemble des droits sur sa Contribution pour pouvoir les proposer au sein du Jeu, (ii) le cas échéant, s'assurer de détenir l'intégralité des droits et autorisations nécessaires en vue de la diffusion de sa Contribution dans les conditions visées ci-dessus.

A ce titre, le Participant garantit la Société Organisatrice ou toute société qui lui serait substituée, contre tout recours exercé par les tiers.

## **10.2 Propriété de la Société Organisatrice**

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

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur tout support de communication relatif au Jeu, notamment 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.

## **ARTICLE 11 – OBTENTION DU REGLEMENT**

Le Règlement est consultable sur [www.defifaistavalise.fr](http://www.defifaistavalise.fr) et sur <https://fr.asmodee.com/fr/games/fais-ta-valise/>

Le Règlement peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande écrite auprès de la Société Organisatrice à l'adresse suivante : [defifaistavalise@mixicom.fr](mailto:defifaistavalise@mixicom.fr)

## **ARTICLE 12 – DECISIONS DE LA SOCIETE ORGANISATRICE**

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier, à tout moment, le Règlement et à prendre toutes décisions qu'elle pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement. Notamment la durée du Jeu pourra être allongée, modifiée ou raccourcie. La Société Organisatrice pourra en informer les Participants par tout moyen de son choix. La Société Organisatrice se réserve également le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre, reporter ou annuler le Jeu, ou d'en modifier les conditions d'accès et/ou les modalités de fonctionnement, sans préavis.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les Participants ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle que nature que ce soit.

## **ARTICLE 13 – UTILISATION DES DONNEES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS**

Les données à caractère personnel recueillies auprès de chaque Participant, tant lors de la participation au Jeu, que le cas échéant, lors de la remise d'un lot, sont soumises aux dispositions du Règlement européen relatif à la protection des données personnelles (RGPD) n°2016/679, et destinées à la Société Organisatrice, responsable de leur traitement, aux fins de gestion du Jeu uniquement.

Les informations des Participants seront enregistrées et utilisées par la Société Organisatrice pour mémoriser leur participation au Jeu et permettre l'attribution des lots. Les informations des Participants Gagnants seront à ce titre communiquées au prestataire/partenaire technique de la Société Organisatrice aux seules fins de gestion du déroulement du Jeu et d'acheminement des lots.

La Société Organisatrice conserve les données à caractère personnel des Participants uniquement pour la durée nécessaire à l'accomplissement des finalités décrites ci-avant, conformément au droit applicable.

Conformément aux dispositions du Règlement Européen, tout Participant bénéficie d'un droit d'accès, de suppression et de rectification des informations le concernant et peut s'opposer à tout moment, pour des motifs légitimes, au traitement de données le concernant en adressant leur demande par écrit par e-mail à l'adresse suivante : [defifaistavalise@mixicom.fr](mailto:defifaistavalise@mixicom.fr)

## **ARTICLE 14 – FRAUDE**

S'il s'avère qu'un Participant gagne une dotation en contravention avec le Règlement ou par des moyens frauduleux ou déloyaux, la dotation concernée ne lui serait pas attribuée et resterait la propriété de la Société Organisatrice ou des sociétés partenaires éventuelles de l'opération, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du Participant par la Société Organisatrice ou par des tiers.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant, notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois par jour pourra être sanctionnée par une exclusion du Jeu. Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. Les Participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, courrier électronique, numéros de clients autres que ceux correspondant à leur identité et adresse et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les Participants au Jeu seraient automatiquement éliminés.

Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, fera l'objet de poursuites conformément aux dispositions des articles 313-1 et suivants du Code pénal.

## **ARTICLE 15 – LITIGE ET RECLAMATION**

Le présent Règlement est régi par la loi française.

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de concours de la Société Organisatrice ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au Jeu.

Toute réclamation doit être adressée, par écrit, à l'exclusion de tout autre mode, au siège social de la Société Organisatrice, tel que précisé à l'Article 1 du présent Règlement, dans un délai de 30 (trente) jours après la clôture du Jeu. Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée.

Tout différend né à l'occasion du Jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre la Société Organisatrice et le Participant. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que sur la liste des Participants Gagnants.