

Règlement du jeu-concours « Imaginaire été 2010 »

Article 1 : Société organisatrice

Les Editions Gallimard, société au capital de 1 610 638 € euros, dont le siège est situé 5 rue Sébastien Bottin - 75007 Paris, sous le numéro de SIRET 572 206 753 00012, organise du 07 mai 2010 au 31 août 2010, un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat (ci-après « le Jeu ») intitulé Jeu-Concours Imaginaire, selon les modalités du présent règlement, et accessible depuis le site www.gallimard.fr/imaginaire.

Article 2 : Conditions de participation

2.1 Ce jeu est ouvert aux membres inscrits sur le site de www.gallimard.fr/imaginaire et à toute personne physique majeure. La société se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et / ou électronique des participants.

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, y compris leur famille 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 des jeux.

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 : Modalité de participation

Pour participer au jeu, le joueur devra :

- soit se connecter sur le site www.gallimard.fr/imaginaire et remplir le formulaire de participation, en inscrivant ses coordonnées et en répondant aux 6 questions,
- soit renvoyer par courrier le bulletin de participation, en inscrivant ses coordonnées et en répondant aux 6 questions, à l'adresse suivante : Gallimard - Jeu-Concours Imaginaire - BP 67- 59052 Roubaix Cedex 1.

Les bulletins de participations se trouvent chez les libraires participant à l'opération.

Le participant qui aura joué par courrier devra renvoyer ses réponses et ses coordonnées sur le bulletin ou sur papier libre à l'adresse indiquée avant le 31 août 2010 minuit (cachet de la poste faisant foi)

A la fin du jeu, les gagnants seront désignés par tirage au sort effectué par la société organisatrice sous 30 jours après la fin du jeu, à partir de la liste des participants.

Les participants font élection de domicile à l'adresse qu'ils auront indiquée.

Toute inscription incomplète, inexacte ou fantaisiste ne sera pas prise en compte.

La société se réserve le droit de procéder à toutes vérifications pour la bonne application du présent article.

La société n'assume aucune responsabilité en cas de mauvaise réception ou non-réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison.

Article 4 : Sélection des gagnants

Les gagnants sont 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 lots seront envoyés directement au domicile des gagnants.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'Organisateur à utiliser son 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

Le jeu est composé des dotations suivantes :

- du 1er lot: une bibliothèque de 300 livres de la collection L'Imaginaire (valeur globale : 2400€)

- du 2ème au 10ème lot: 1 lot de 10 collectors de la collection L'Imaginaire (valeur totale de chaque lot : 125€ par lot)

- du 11ème au 50ème lot: 1 nouveauté de la collection L'Imaginaire (valeur moyenne 7 €)

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 interchangeable 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) uniquement sur présentation d'un RIB.

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 l'adresse suivante :
Editions Gallimard - Marketing Jeu Concours Imaginaire, 5 rue Sébastien Bottin - 75007 Paris.

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 participation par courrier se fera sur simple demande à la société organisatrice, **sur la base d'un timbre au tarif lent en vigueur, sur présentation d'un RIB.**

Il ne sera remboursé qu'une seule participation par foyer (même nom, même adresse).

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 : Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé via [depotjeux.com](http://www.depotjeux.com) auprès de la SCP CASTANIE et TALBOT, Huissiers de justice 11 Bd Saint Jean BP 624 60006 BEAUVAIS Cedex.

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 à l'adresse suivante : Editions Gallimard - Marketing Jeu Concours Imaginaire, 5 rue Sébastien Bottin - 75007 Paris.

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 l'adresse suivante :

Editions Gallimard - Marketing Jeu Concours Imaginaire, 5 rue Sébastien Bottin - 75007 Paris.

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 l'adresse suivante :

Editions Gallimard - Marketing Jeu Concours Imaginaire, 5 rue Sébastien Bottin - 75007 Paris.

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 de Paris, auquel compétence exclusive est attribuée.