

**A compter du 23 mars 2011 pour une durée Illimitée**  
**Jeu « Défi des lycées »**  
**Règlement du jeu Complet**

**ARTICLE 1 : ORGANISATEUR**

La société FIGARO CLASSIFIEDS (ci-après « l'Organisateur »), Société Anonyme, au capital de 6.974.618 €, immatriculée au registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 431 373 471, dont le siège social est situé au 1-3 rue La Fayette, 75009 Paris, organise un grand jeu gratuit et sans obligation d'achat, intitulé « Le Défi des Lycées » diffusé sur le profil officiel Facebook de l'Organisateur à l'adresse suivante : [www.facebook.com/kelformationcom](http://www.facebook.com/kelformationcom) (ci-après le « Profil officiel »), à partir du 23 mars 2011. Il prendra fin dès lors que le 50<sup>ème</sup> participant d'un même Etablissement aura été désigné.

**Ce jeu n'est pas organisé ou parrainé par Facebook.**

La participation à ce jeu, gratuite et sans obligation d'achat est ouverte à toute personne physique majeure domiciliée en France métropolitaine (à l'exclusion du personnel de la société organisatrice et de leurs familles) et disposant d'une adresse e-mail.

**ARTICLE 2 : ACCES**

Ce jeu est accessible via l'onglet intitulé « jeu » situé sur le Profil officiel « Kelformation » de l'Organisateur.

Il est expressément rappelé que la participation n'est conditionnée à aucune obligation d'achat.

**ARTICLE 3 : INSCRIPTION ET PARTICIPATION**

3.1 La participation au jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonne conduite,...) ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France. Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans appel par l'Organisateur.

Pour participer au Jeu, il est également nécessaire d'avoir un accès personnel à Internet et de disposer d'un compte Facebook actif et valide pendant toute la durée du jeu et, le cas échéant, jusqu'à la remise de la dotation.

3.2 L'enregistrement des participations s'effectue de façon continue, pendant toute la durée du jeu, l'heure de la réception de l'enregistrement de la participation sur le serveur informatique dédié au jeu est hébergée chez le prestataire choisi par l'Organisateur, faisant foi.

3.2 Pour participer au jeu, il suffit de :

1) accéder à la page Facebook «Kelformation» à l'adresse [www.facebook.com/kelformationcom](http://www.facebook.com/kelformationcom)

2) devenir « Fan » de la page kelformation en cliquant sur le bouton « J'aime » et rester « Fan » pendant toute la durée du jeu, et le cas échéant, jusqu'à la remise de la dotation.

3) cliquer sur l'onglet intitulé « Jeu » et cliquer sur le bouton intitulé « Je joue ». Pour utiliser l'application, le participant devra valider la demande de permission pour l'accès à ses informations de base. Cette validation entraînera l'acceptation du présent Règlement et de la politique de confidentialité de l'Organisateur.

4) cliquer sur le bouton intitulé « Je joue » et enregistrer votre participation en suivant les instructions suivante:

- Enregistrer votre établissement ou le choisir dans la liste proposée avant le début du quiz
- Répondre à un maximum de questions en 1 minute

Aucun autre moyen de participation (notamment par courrier postal et courrier électronique) ne sera pris en compte.

3.3 Il est formellement interdit au participant de participer au jeu à partir de plusieurs comptes Facebook différents pendant toute la durée du jeu. S'il est constaté qu'un participant a participé à partir de plusieurs comptes Facebook différents, seule la première participation sera validée, les autres seront annulées.

Il est formellement interdit au participant de participer au jeu à partir du compte Facebook d'un tiers. S'il est constaté qu'un participant a participé à partir du compte Facebook d'un tiers, cette (ou ces) participation(s) sera(ont) automatiquement annulée(s).

3.4 Le participant est informé et accepte que les informations personnelles qu'il a renseignées sur son compte Facebook soient la preuve de son identité. Ces coordonnées doivent être valides pendant toute la durée du jeu et dans les soixante (60) jours de la date de clôture du jeu.

Les informations communiquées sont fournies à l'Organisateur et non à Facebook, et , ne seront utilisées que dans le cadre du présent jeu concours.

3.5 Le participant s'engage à compléter et/ou à mettre à jour de bonne foi les informations personnelles mises à sa disposition sur son compte Facebook qui permettront notamment d'informer le gagnant de leur dotation.

Les participations au jeu seront annulées si elles sont incorrectes, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

#### **ARTICLE 5 : RESPECT DE L'INTEGRITE DU JEU**

Le participant s'interdit de mettre en oeuvre ou de chercher à mettre en oeuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du jeu et de ce présent règlement

L'Organisateur se réserve également le droit de disqualifier tout participant qui altère le fonctionnement du jeu ou du Profil officiel ou encore qui viole les règles officielles du jeu. L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement de ce jeu.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'il ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux participations des gagnants potentiels.

L'Organisateur se réserve le droit de proroger, d'écourter, de modifier ou d'annuler le présent jeu en raison d'événements indépendants de sa volonté. Si pour quelque raison que ce soit, ce jeu ne devait pas se dérouler comme prévu par suite par exemple d'un virus informatique, d'un bogue, d'une intervention, ou d'une intrusion extérieure et non autorisée sur le système informatique, d'une fraude y compris l'utilisation d'un robot permettant de multiplier le nombre de participations au jeu et/ou les votes accordés, ou d'une défaillance technique ou tout autre motif dépassant le contrôle de l'Organisateur et corrompant ou affectant la gestion, la sécurité, l'équité, la bonne tenue du jeu, l'Organisateur se réserve alors le droit discrétionnaire d'annuler, de modifier ou suspendre le jeu ou encore d'y mettre fin sans délai, sans que le participant ne puisse rechercher sa responsabilité de ce fait.

L'Organisateur pourra décider d'annuler le jeu s'il apparaît que des fraudes manifestes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants.

#### **ARTICLE 6 : CONVENTION DE PREUVES**

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de l'Organisateur ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au jeu organisé par l'Organisateur.

#### **ARTICLE 7 : DESIGNATION DES GAGNANTS**

Seront désignés gagnants les cinquante (50) premières personnes d'un même Établissement à avoir participé au Jeu. Les participants d'un même Etablissement, au-delà des cinquante (50) premiers, ne pourront pas être désignés gagnants.

Il ne sera attribué qu'une seule dotation par gagnant sur toute la durée du jeu.

**Aucune compensation de quelque nature qu'elle soit ne pourra être perçue en lieu et place de ce lot.**

#### **ARTICLE 8 : DOTATIONS**

La dotation attribuée à chacun des gagnants est la suivante:

- une place de cinéma d'une valeur unitaire de 10€ TTC.

#### **ARTICLE 9 : MISE EN POSSESSION DES DOTATIONS**

Dans les 14 jours de la date de clôture du jeu, soit dès la désignation du 50<sup>ème</sup> participant d'un même Etablissement, chacun des gagnants se verra aviser des modalités pour entrer en possession de leur dotation par un e-mail envoyé par l'Organisateur.

Si le gagnant ne répond pas dans un délai d'un mois après l'envoi de ce message, ou si son compte Facebook est incomplet, inexact, erroné ou désactivé, il perdra le bénéfice de sa dotation qui sera alors attribuée à un gagnant suppléant.

Les dotations seront envoyées à chaque gagnant, à l'adresse postale indiquée par le gagnant dans sa réponse à l'Organisateur. Si ces coordonnées sont incomplètes, fausses ou inexploitables, le gagnant perdra le bénéfice de sa dotation qui sera attribuée à un gagnant suppléant.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable en cas de problèmes et/ou de détériorations intervenues pendant le transport ou l'expédition de la dotation. Dans ce cas, la responsabilité du transporteur devra être recherchée directement par le gagnant qui en fera son affaire sans recours contre l'Organisateur.

Chaque dotation offerte est nominative et non-cessible. Chaque dotation ne peut faire à la demande du gagnant l'objet d'un remboursement en espèces ou d'une contrepartie de quelque nature que ce soit, ni être remplacée par une dotation de nature équivalente. L'Organisateur pourra, si des circonstances indépendantes de sa volonté constitutives de cas de force majeure l'y obligent, remplacer chaque dotation par une dotation de nature et de valeur équivalente.

#### **ARTICLE 10 : LITIGES**

Le fait de participer à ce jeu et d'avoir cliqué sur le bouton intitulé « Je joue » du présent règlement lors de l'inscription entraînent l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Toute contestation, tout litige sur l'interprétation ou l'application du présent règlement sera tranché par la Société organisatrice sous le contrôle de l'huissier de justice dépositaire du règlement et après son avis. Ses décisions ne seront susceptibles d'aucun recours.

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de la Société organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au jeu organisé par la Société organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités de participation.

#### **ARTICLE 11 : COMMUNICATION IDENTITE GAGNANTS**

Les gagnants autorisent, sauf avis contraire, l'Organisateur à utiliser leurs noms, prénoms, villes et département de résidence dans les messages de communication relatifs au jeu, quelque soit le support de diffusion de l'Organisateur (documents imprimés, presse, affichage, Internet y compris les sites communautaires notamment Facebook, radio, TV, etc.) , en France métropolitaine, pendant trois (3) mois à compter de la date de clôture du jeu, soit dès la désignation du 50<sup>ème</sup> participant d'un même Etablissement , et sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que la dotation gagnée.

#### **ARTICLE 12 : INFORMATIQUE ET LIBERTES**

Pour participer au jeu, le participant doit fournir certaines informations le concernant. Ces informations seront sauvegardées et feront l'objet d'un traitement automatisé en conformité avec la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés modifiée par la loi du 6 août 2004.

Le participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant. Le participant peut exercer ce droit en écrivant à FIGARO CLASSIFIEDS – Jeu « Le défi des Lycées » - Service Juridique - 1-3 rue La Fayette, 75009 Paris.

Si le participant y a consenti, ces données pourront être utilisées par l'Organisateur à des fins commerciales. Elles pourront faire l'objet de cessions, locations ou utilisations auprès de tiers. Le participant pourra s'y opposer en écrivant par voie postale à l'adresse ci-dessus mentionnée

#### **ARTICLE 13 : RESPONSABILITE**

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance de la dotation effectivement et valablement gagnée.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion, fraude, bogue, défaillance technique ou tout autre motif dépassant le contrôle de l'Organisateur et ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du jeu. L'Organisateur ne saurait notamment être déclaré responsable pour toutes erreurs,

omissions, interruptions, effacement, et plus généralement, de la perte de toute donnée de ce fait.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de l'encombrement du réseau Internet, de la qualité de l'équipement des internautes, ni de la qualité de leur mode d'accès qui pourraient avoir des répercussions sur le temps de connexion nécessaire à la participation. Ainsi, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée si les participations ne sont pas enregistrées, incomplètes, ou impossibles à vérifier. En participant à ce jeu, chaque participant accepte et s'engage à supporter seul, et garantir totalement l'Organisateur, ses filiales et sociétés mères, employés ainsi que ses agences conseils en communication de ce fait, tous dommages ou pertes occasionnés ou subies par le participant du fait de la participation à ce jeu ou du fait de la mise en possession de la dotation et de son utilisation, excepté les cas prévus par la loi applicable.

#### **ARTICLE 14 : REMBOURSEMENT**

Tout participant peut obtenir sur demande le remboursement des frais correspondant au temps de jeu sur la base forfaitaire d'une connexion de 3 min. au tarif réduit. Ce remboursement ne s'applique pas aux participants utilisant une connexion Internet illimitée de type forfaitaire (ADSL, câble, autre...), car la connexion aux sites pour participer au jeu ne génère pas de versement financier à leur charge. La demande de remboursement doit être adressée par courrier à l'adresse suivante : FIGARO CLASSIFIEDS – Jeu Kelformation « Le Défi des Lycées » - 1-3 rue La Fayette, 75009 Paris, accompagnée d'un RIB au nom du titulaire de la ligne d'appel, d'une photocopie de la facture du mois concerné du fournisseur d'accès internet, d'un justificatif d'abonnement et d'un courrier indiquant le numéro de ligne analogique ou numérique (du décodeur en cas d'abonnement par le câble) ayant servi à la participation, la date et l'heure de la connexion, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi.

Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur. Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

En revanche, les frais de timbre pour la demande de remboursement sont remboursés une seule fois. Le remboursement sera effectué par chèque ou par virement bancaire, au choix de la Société Organisatrice, adressé dans les 60 jours de la réception de la demande, après vérification du bien fondé de la demande et notamment de la conformité des informations contenues dans la lettre de demande de remboursement

## **ARTICLE 15 : DEPOT ET COPIE DU PRESENT REGLEMENT**

Le Présent règlement est déposé via le site [www.depotjeux.com](http://www.depotjeux.com) auprès de l'Etude COHEN-SKALLI-HOBA, Huissiers de justice, située 29 Boulevard Jean Jaurès BP 42, 93401 SAINT-OUEN CEDEX.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse <http://www.depotjeux.com>

Le présent règlement peut être consulté pendant toute la durée du jeu sur le Profil officiel « Kelformation » de l'Organisateur et sera adressé gratuitement à toute personne qui en fera la demande à l'adresse suivante :

FIGARO CLASSIFIEDS – Jeu KELFORMATION « Le défi des Lycées» - Administration - 1/3 rue La Fayette 75009 PARIS (remboursement du timbre au tarif ordinaire sur simple demande écrite jointe à cette demande).