

# **CONCOURS ESCAPE GAME ENQUETE AU COLLEGE**

## **Règlement complet**

### **ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE**

Les Éditions 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 7 au 24 novembre 2019 un concours intitulé « **ESCAPE GAME ENQUETE AU COLLEGE** ».

### **ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION**

2.1 Ce concours est ouvert à toute classe 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 identité complète 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/escapegame](http://www.cercle-enseignement.com/escapegame).

#### 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/escapegame](http://www.cercle-enseignement.com/escapegame) du 7 au 24 novembre 2019, 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**

Le gagnant sera désigné par tirage au sort, après vérification de son éligibilité au gain de la dotation le concernant.

Il sera contacté par courrier électronique par l'Organisateur. S'il 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.

Le gagnant devra se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'il ne répond pas aux critères du présent règlement, son lot ne lui sera pas attribué. Les participants autorisent toutes les

vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. À 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 : DOTATION**

Il est mis en jeu par l'organisateur le lot suivant, d'une valeur de 1058,8 € :

- la présence d'un animateur pour toute la durée de l'escape game.
- 8 énigmes en format A3.
- les tomes 1 à 7 de la série en Folio Junior et le tome 8 en grand format.
- 30 feuilles de route.
- 30 crayons gris
- 30 diplômes (en cadeau à la fin du jeu)
- 30 carnets (en cadeau à la fin du jeu)

## **ARTICLE 6 : ACHEMINEMENT DU LOT**

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable de l'envoi de la dotation à une adresse inexacte du fait de la négligence du gagnant. Si le lot n'a pu être livré à son 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...), il restera définitivement la propriété de L'Organisateur.

Le lot n'est pas interchangeable contre un autre objet, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourra pas donner lieu à un remboursement partiel ou total. Le gagnant est informé 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](http://www.depotjeux.com) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice.

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.

Pour l'organisation du Jeu et aux seules fins de la prise de contact avec le Gagnant, la Société Organisatrice aura accès aux coordonnées personnelles des Participants, du Gagnant et du Bénéficiaire. Conformément à sa politique de confidentialité <http://www.cercle-enseignement.com/Politique-de-confidentialite>, la société organisatrice pourra communiquer les données personnelles de chaque participant aux autorités judiciaires afin de répondre à une injonction ou autre demande de telles autorités.

## **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 de Paris, auquel compétence exclusive est attribuée.