

REGLEMENT DU JEU



« 1 PRODUIT MARVEL ACHETE = UNE STATUE GEANTE DE ROCKET RACOON (Gardiens de la galaxie) A GAGNER »

Ce règlement comporte 11 articles

Article 1 – Organisation du Jeu

La société Cdiscount, Société Anonyme au capital de 5 631 441.34 €, immatriculée au RCS de Bordeaux sous le numéro 424 059 822, ayant son siège 120-126 quai de Bacalan 33300 Bordeaux, ci-après dénommée « Société Organisatrice » organise, du 13/11/2015 14h au 19/11/2015 14h, un Jeu sur internet intitulé « 1 produit Marvel acheté = une statue géante de Rocket Raccoon (Gardiens de la galaxie) à gagner ».

Article 2 : Participation au Jeu

2.1 Conditions de Participation

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique, majeure, quelle que soit sa nationalité, résidant en France métropolitaine (Corse comprise) et disposant donc d'une adresse postale en France métropolitaine (Corse comprise) ainsi que d'une adresse e-mail valide.

Ne peuvent participer les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de la Société Organisatrice, de toutes sociétés qu'elles contrôlent, qui la contrôlent et, de manière générale, toute personne impliquée directement ou indirectement dans l'organisation, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du Jeu. Sont également exclus de toute participation les membres des familles (conjoint, ascendants, descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit) de toutes les personnes précédemment citées.

La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer pour le compte d'autres participants.

Un participant est défini comme une personne physique unique : toute utilisation d'adresses mail différentes pour un même participant sera considérée comme une tentative de fraude entraînant l'élimination définitive du participant au Jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier de ces conditions. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du Jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du lot.

2.2 Modalités de participation

La participation au Jeu s'effectue exclusivement par voie électronique. Elle nécessite que le participant dispose d'une connexion Internet, d'une adresse électronique valide, et que celui-ci passe

entre le 13/11/2015 14h et le 19/11/2015 14h, une commande contenant un ou plusieurs produits Marvel éligibles (hors produits proposés sur la Marketplace de Cdiscount).

Aucun formulaire d'inscription n'est requis pour participer au Jeu, toute personne passant une commande contenant un ou plusieurs produits Marvel éligible(s) à l'opération, au cours de la période de Jeu définie à l'article 1 du présent règlement, étant automatiquement enregistrée comme participant au Jeu.

Les commandes enregistrées sont les commandes dont Cdiscount accuse réception auprès de l'internaute en lui adressant un *Email de Confirmation de Commande* comprenant le récapitulatif de sa commande ainsi que le numéro de celle-ci, et dont la validation par Cdiscount est réputée définitive par l'envoi d'un *Email de Validation de Commande*.

Le Jeu s'arrêtera au terme de la période de Jeu définie à l'article 1. Les commandes contenant un ou plusieurs produits Marvel éligibles, passées hors période de Jeu ou en-dehors de notre sélection pendant la période de Jeu, ne seront pas prises en compte dans le cadre du présent Jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler, d'écourter, de prolonger le Jeu en cas de force majeure. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

La Société Organisatrice se réserve également le droit de renouveler ce Jeu à une date ultérieure.

Article 3 : Désignation des gagnants

Le Jeu est basé sur le principe d'un tirage au sort. Le tirage au sort aura lieu le 7 décembre 2015. Un (1) gagnant sera désigné.

Le gagnant sera personnellement informé de son gain par la Société Organisatrice le jour-même du tirage au sort :

- Par e-mail, à l'adresse e-mail du compte client utilisé pour la passation de la commande ayant permis l'inscription au Jeu.
- Par téléphone, au numéro de téléphone renseigné sur le compte client utilisé pour la passation de la commande ayant permis l'inscription au Jeu.

En contrepartie du bénéfice de sa dotation, le gagnant autorise la Société Organisatrice à communiquer son prénom et son nom sur la page Facebook de Cdiscount.com ainsi que son prénom et son nom sur la page Twitter de Cdiscount.com sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que la dotation gagnée.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de non délivrance de l'e-mail annonçant le gain ou de l'e-mail contenant le gain par suite d'une erreur dans l'adresse e-mail indiquée par le participant lors de sa commande, en cas de défaillance du fournisseur d'accès, en cas de défaillance du réseau internet ou pour tout autre cas.

Le gagnant recevra son gain par colis, à l'adresse postale indiquée lors de la passation de la commande, dans les 15 jours suivants le tirage au sort.

Le lot est nominatif ; le gagnant ne peut donc pas demander à ce qu'il soit attribué à une autre personne que lui.

Article 4 : Dotations

La dotation globale de l'opération est de 1 lot.

Le gagnant tiré au sort recevra une statue géante de Rocket Raccoon (gardiens de la galaxie) haute de 1 mètre 80 environ (visuel ci-dessous).



Le lot est non compensable et non cumulable avec une autre offre en toute ou partie et non convertible en numéraire.

Dans l'hypothèse où l'un des gagnants ne respecterait pas les conditions du présent règlement ou se rétracterait sur l'achat de l'intégralité des produits Marvel éligibles ayant permis l'inscription au présent Jeu, ou ne procéderait pas au paiement complet de sa commande, le gain ne pourra lui être attribué.

La Société Organisatrice conservera le lot et le donnera ou sa contrevaletur, à une association caritative de son choix.

Toute dotation ne pouvant être distribuée par suite d'une erreur ou d'une omission dans les coordonnées des participants, d'une modification de ces coordonnées, ou pour toute autre raison imputable au gagnant sera conservé par la Société Organisatrice qui la donnera, ou sa contrevaletur, à une association caritative de son choix.

Le lot ne pourra donc en aucun cas être réclamé ultérieurement par les gagnants initiaux ayant fournis des coordonnées erronées pour la remise de leur lot, ou s'étant rétracté de l'intégralité des produits ayant permis son inscription au présent Jeu.

Article 5 : Remboursement des frais de participation

Aucune demande de remboursement ne sera prise en compte si elle est formulée plus de trente (30) jours après la date de clôture du Jeu.

Les demandes de remboursement des frais de connexion, dans la limite d'une demande par participant (même nom et même adresse) pour toute la durée du Jeu et du timbre utilisé pour cette demande (remboursement sur la base du tarif lent en vigueur, à raison d'un timbre par enveloppe), devront être adressées, par écrit, à l'adresse du Jeu. Les demandes de remboursement de frais préciseront obligatoirement le jour et l'heure de la connexion.

Le remboursement des frais de connexion est fait sur la base d'une connexion de 3 minutes à 0,22 euros TTC par minute en heure pleine soit 0,66 euros TTC ou 0,12 euros par minute en heure creuse soit 0,36 euros TTC. Ce montant correspond à 3 minutes de connexion en communication téléphonique locale, temps qui est supérieur au temps suffisant pour l'inscription, l'impression du règlement général, la prise de connaissance des conditions particulières du Jeu et la participation au Jeu.

Pour obtenir ce remboursement, il suffit d'en faire la demande écrite par courrier postal à l'adresse du Jeu :

CDISCOUNT

« 1 produit Marvel acheté = une statue géante de Rocket Raccoon (Gardiens de la galaxie) à gagner »

120-126 quai de Bacalan

33067 Bordeaux Cedex

En joignant obligatoirement l'intégralité des pièces suivantes :

- la photocopie d'un justificatif d'identité ;
- un justificatif de domicile en France ;
- une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique faisant apparaître la date, l'heure et la durée de la communication ;
- un RIB ou RIP.

Les photocopies seront remboursées sur simple demande jointe à la demande de remboursement des frais de connexion, sur la base de 0,05 € par photocopie.

Les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au Jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

Les participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant gratuitement les connexions téléphoniques ne sont par nature pas éligibles au remboursement. Les remboursements seront effectués dans la première quinzaine du mois suivant le mois de réception de la demande (cachet de la poste faisant foi).

Article 6 : Informatique et libertés

6.1 Les informations nominatives concernant les internautes participant au Jeu sont destinées à l'usage de la Société Organisatrice pour les besoins du Jeu. Elles pourront être conservées à l'issue du jeu à fin de preuve en cas de contestation ou de soupçon de fraudes. En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les internautes disposent des droits d'opposition, d'accès et de rectification des données les concernant.

6.2 Afin d'exercer les droits mentionnés ci-avant, il convient d'écrire à l'adresse ci-dessous en précisant son identité et en joignant copie d'une pièce d'identité :

Cdiscount.com / SGPN
Service Clients désabonnements
BP 90200
93472 Neuilly Sur Marne

Toute demande devra être accompagnée d'une copie d'une pièce d'identité et ce conformément aux dispositions de l'article 40 de la loi « *Informatique et Libertés* ».

Vous pouvez demander le remboursement du timbre utilisé pour l'exercice des droits mentionnés ci-dessus. Il suffit de le préciser lors de l'envoi de votre courrier. Le remboursement se fera sur la base du tarif lent en vigueur, à raison d'un timbre par enveloppe.

Article 7 : Limite de responsabilité

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler le présent Jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

Notamment, la Société Organisatrice décline toute responsabilité pour le cas où le site serait indisponible pendant la durée du Jeu ou pour le cas où les données communiquées par des internautes participant au Jeu venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la ligne téléphonique ou encore de tout autre incident technique lors ou après la connexion au site de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice n'est pas responsable des erreurs, omissions, interruptions, effacements, défauts, retards de fonctionnement ou de transmission, pannes de communication, vol, destruction, accès non autorisé ou modification des inscriptions. La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site. Il appartient à tout internaute de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte ou attaque d'origine exogène. La connexion de toute personne au site et la participation des joueurs au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

Toute déclaration mensongère d'un participant entraîne son exclusion du Jeu et la non attribution du lot qu'il aurait pu éventuellement gagner sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse être engagée.

Tout internaute qui tenterait de falsifier le bon déroulement du Jeu, soit par intervention humaine, soit par intervention d'un automate serait immédiatement disqualifié et sa participation annulée. La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance externe, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu. La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs internautes ne parviendraient pas à se connecter sur le site www.cdiscount.com ou à y passer commande du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de jouer au Jeu de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination définitive de son réalisateur et/ou utilisateur.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu et/ou de la détermination des gagnants.

En cas de fraude ou de tentative de fraude de quelque nature que ce soit, la Société Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire.

Dans ce cas, le lot sera remis en Jeu, la Société Organisatrice conservera le lot et le remettra, ou sa contrevaletur, à l'association caritative de son choix.

La Société Organisatrice ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des internautes inscrits au Jeu du fait des fraudes éventuellement commises ou tentées.

Article 8 : Accès au règlement

Chaque participant déclare avoir pris connaissance du règlement complet et des principes du Jeu.

Le règlement est disponible sur le site internet www.cdiseout.com.

Il peut être adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande auprès de la Société Organisatrice. Le timbre sera remboursé sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur, sur simple demande accompagnant la demande du règlement, dans la limite d'une demande par participant (même nom, même adresse) et d'un timbre par enveloppe pour toute la durée du Jeu.

Article 9 : Exclusion

Tout participant qui tenterait de falsifier le bon déroulement du Jeu, soit par intervention humaine, soit par intervention d'un automate ou de tout autre procédé similaire permettant de jouer au Jeu de façon mécanique serait immédiatement disqualifié et sa participation annulée.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues.

La Société Organisatrice annulera la ou les participations de tout joueur n'ayant pas respecté le présent règlement (notamment fausses informations renseignées dans le formulaire de participation, fraude ou tricherie, tentative de fraude de tricherie...).

Ces exclusions peuvent se faire à tout moment et sans préavis.

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire.

Si la cause d'exclusion est décelée après le tirage au sort et affecte l'un des gagnants du Jeu, la Société Organisatrice ne remettra pas le lot au gagnant concerné, conservera celui-ci et le remettra, ou sa contrevalet, à l'association caritative de son choix.

Article 10 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu qui y sont proposés sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques ou noms de produits déposés de leur propriétaire respectif.

Articles 11 : Litiges

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

La loi applicable au présent règlement est la loi française.

Tout différend né à l'occasion de ce Jeu sera soumis aux juridictions françaises compétentes.