

REGLEMENT DE JEU
Concours mars 2023 Club des Cinq des Grands Détectives

ARTICLE I : ORGANISATEUR

HACHETTE LIVRE - Département Hachette Jeunesse Licences, Bibliothèque Rose et Verte, Société Anonyme au capital de 6.260.976 euros, dont le siège social est situé au 58 rue Jean Bleuzen – 92170 – Vanves – France, et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 602 060 147, (ci-après « l'Organisateur »), organise le présent Concours janvier 2023 (ci-après le « Jeu ») régi par le présent règlement (ci-après le « Règlement »).

ARTICLE II : ACCEPTATION

EN PARTICIPANT AU JEU, CHAQUE PARTICIPANT :

- EST REPUTE AVOIR PRIS CONNAISSANCE DU PRESENT REGLEMENT ET EN ACCEPTER PLEINEMENT ET IRREVOCABLEMENT LES DISPOSITIONS,

- EST INFORME QUE TOUT NON-RESPECT DU PRESENT REGLEMENT ENTRAINE SON EXCLUSION DEFINITIVE DU JEU ET LE PRIVE DE TOUT LOT, SANS PREJUDICE DES DOMMAGES ET INTERETS QUE L'ORGANISATEUR PEUT EXIGER.

LE REGLEMENT EST DISPONIBLE SUR LE SITE DE LA BIBLIOTHEQUE ROSE ET VERTE : [HTTPS://WWW.BIBLIOTHEQUEROSE.COM/](https://www.bibliothequerose.com/) (ci-après le « Site ») A LA PAGE DEDIEE : [HTTPS://WWW.BIBLIOTHEQUEROSE.COM/CONCOURS/CONCOURS-CLUB-DES-CINQ-2023](https://www.bibliothequerose.com/concours/concours-club-des-cinq-2023) (ci-après la « Page »).

ARTICLE III : PARTICIPATION

Le Jeu est ouvert à toute personne physique mineure de six (6) à douze (12) ans résidant en France métropolitaine, à l'exception des mandataires sociaux, représentants associés, employés (en ce compris les membres de leurs familles) de l'Organisateur et de toutes sociétés ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la promotion du Jeu.

Toute participation d'une personne mineure non émancipée doit se faire avec l'autorisation préalable de ses représentants légaux.

Les participants mineurs devront être autorisés à participer par leurs représentants légaux.

Toute participation d'un enfant mineur non autorisée par ses représentants légaux n'est pas prise en compte.

Il n'est accepté qu'une seule participation par personne au Jeu, l'Organisateur pouvant procéder à toutes vérifications à cet égard sans avoir à informer les participants de l'exercice de vérifications les concernant et/ou de leur éventuelle exclusion subséquente.

La participation au Jeu est nominative, par conséquent :

- Les participants s'engagent à fournir un justificatif d'identité à première demande de l'Organisateur,
- Toute participation dont les coordonnées sont incorrectes ou incomplètes n'est pas prise en compte,
- Tout usage de procédés permettant de participer au Jeu de façon mécanique est prohibé.

Le Jeu débute le mercredi 1 mars 2023 à 14h00 et s'achève le mardi 31 mars 2023 à 18h30.

Les participants peuvent accéder et participer au Jeu via le Site <https://www.bibliothequerose.com/> sur la page <https://www.bibliothequerose.com/concours/concours-2023>, sous les réserves décrites à l'Article VII du présent Règlement, et après avoir complété et envoyé le formulaire de participation.

Seules les dates et heures des connexions enregistrées par les systèmes informatiques de l'Organisateur et/ou de ses prestataires techniques font foi.

Les informations suivantes doivent être précisées dans le bulletin de participation :

- nom du participant mineur,
- prénom du participant mineur,
- date de naissance du participant mineur,
- adresse e-mail du participant mineur et/ou de son représentant légal

Toute participation incomplète et/ou non transmise à l'Organisateur conformément au présent Règlement ne sera pas prise en compte.

ARTICLE IV : MODALITES

Pour participer au Jeu, chaque participant devra se rendre sur le Site visé à l'article II du présent Règlement afin de jouer au jeu vidéo en ligne « *objet secret* », disponible sur la Page dédiée.

Le jeu vidéo en ligne « *Trouver l'objet du jour* » est jouable sur ordinateur, tablette et smartphone. Le jeu consiste à retrouver un objet caché au sein d'un décor donné et au cours d'une période de temps limitée à vingt (20) secondes. Pour trouver l'objet caché, le participant doit cliquer au bon endroit dans le décor. Le participant dispose pour ce faire de trois (3) vies correspondant à trois (3) clics autorisés. A chaque clic au mauvais endroit, le participant perd une vie sur les trois (3) qui lui sont accordées. Au bout de trois (3) erreurs de localisation de l'objet ou si l'objet n'est pas localisé avant la fin du temps imparti, la partie est perdue. Le but du jeu est de retrouver l'objet caché le plus rapidement possible avant la fin du temps imparti, le nombre de clics pour y parvenir (un, deux ou trois) étant sans incidence.

Les participants ayant réalisé les cinq (5) meilleurs temps pour trouver l'objet caché seront désignés gagnants.

En cas d'égalité parfaite des meilleurs temps entre plusieurs participants, les cinq (5) gagnants seront désignés par tirage au sort parmi l'ensemble des participants ayant réalisé lesdits meilleurs temps.

Un suppléant peut être désigné conformément au présent Règlement pour les cas où un ou plusieurs participants n'ont pas la qualité pour participer, altèrent le bon déroulement du Jeu, ne respectent pas le présent Règlement ou pour tout autre motif entraînant la nécessité d'attribuer le prix à un autre participant.

ARTICLE V : LOTS

Les lots mis en jeu par ordre de classement sont :

1^{er} gagnant :

- un lot de BD grand format *Hachette Comics™* du *Club des Cinq®* (d'une valeur unitaire TTC de 69,93 euros),
- un kit Chercheur d'Or *Buki®* (d'une valeur unitaire TTC de 12,90 euros),
- le tome 1 du *Club des Cinq®* (d'une valeur unitaire TTC de 6,50),
- le tome 1 du *Clan des Sept®* (d'une valeur unitaire TTC de 5,90 euros).

2^{ème} gagnant :

- un coffret réalité virtuelle *Boomrang®* pour deux personnes (d'une valeur unitaire TTC de 29,90 euros),
- un microscope 30 expériences *Buki®* (d'une valeur unitaire TTC de 32,90€),
- le tome 1 du *Club des Cinq®* (d'une valeur unitaire TTC de 6,50 euros),
- le tome 1 du *Clan des Sept®* (d'une valeur unitaire TTC de 5,90 euros).

3^{ème} gagnant :

- un Talkie Walkie Messenger *Buki®* (d'une valeur unitaire TTC de 59,90 euros),
- le tome 1 du *Club des Cinq®* (6,50 euros),
- le tome 1 du *Clan des Sept®* (5,90 euros).

4^{ème} gagnant :

- un kit corps humain *Buki*® (d'une valeur unitaire TTC de 24,90 euros),
- un coffret réalité virtuelle *Boomrang*® pour deux personnes (d'une valeur unitaire TTC de 29,90 euros),
- le tome 1 du *Club des Cinq*® (d'une valeur unitaire TTC de 6,50 euros),
- le tome 1 du *Clan des Sept*® (d'une valeur unitaire TTC de 5.90 euros).

5^{ème} gagnant :

- un kit empreintes digitales *Buki*® (d'une valeur unitaire TTC de 24,90 euros),
- un lot de 3 bandes dessinées petit format du *Club des Cinq*® (d'une valeur unitaire TTC de 26,85 euros),
- le tome 1 du *Club des Cinq*® (d'une valeur unitaire TTC de 6,50 euros),
- le tome 1 du *Clan des Sept*® (d'une valeur unitaire TTC de 5.90 euros).

La valeur commerciale totale des dotations du présent Jeu est de trois-cent-soixante-quatorze euros et huit centimes (374,08) euros TTC.

Les valeurs commerciales ci-dessus correspondent aux prix publics toutes taxes comprises couramment pratiqués à la date de rédaction du Règlement, sont indicatives et susceptibles de variation. Les éventuelles différences constatées entre lesdites valeurs et les valeurs réelles des lots à la date de leur réception par les gagnants ne seront pas remboursées. A l'inverse, si la valeur réelle des lots augmente, le gagnant n'a pas à sa charge la différence de prix.

Les lots sont non cessibles, nominatifs, et il n'est pas possible d'obtenir leur contre-valeur en espèce ou de demander un échange.

ARTICLE VI : INFORMATION

L'annonce des gagnants est effectuée par courriel à l'adresse e-mail du représentant légal du gagnant mineur indiquée au sein du bulletin de participation à compter du 01 avril 2023.

Seuls les gagnants sont informés et il n'est adressé aucun appel téléphonique, courrier postal ou courriel aux participants qui n'ont pas gagné.

Les gagnants sont informés par l'Organisateur par courriel des modalités de remise de leur lot auxquelles ils devront se conformer pour en bénéficier. Si dans un délai de quinze (15) jours après l'envoi de cet e-mail, les gagnants ne confirment pas par retour leur acceptation (i) du lot et (ii) des modalités précitées, ils sont définitivement considérés comme renonçant à leur lot. De même, tout lot retourné par *La Poste*®, *Chronopost*®, *UPS*® ou tout prestataire de service similaire tiers comme non remis pour quelque raison que ce soit est considéré comme abandonné par le gagnant concerné. Dans ces deux cas, l'Organisateur se réserve le droit d'attribuer les lots concernés à un autre gagnant désigné conformément au Règlement.

Toute modification des coordonnées renseignées au moment de la participation ayant pour conséquence l'impossibilité de contacter le(s) gagnant(s) aux fins de confirmation desdites coordonnées entraîne la perte du lot sans qu'aucune revendication ne puisse être émise à l'encontre de l'Organisateur.

Aux fins du Règlement, les participants font élection de domicile à l'adresse postale indiquée dans leur e-mail de confirmation de l'acceptation du lot.

ARTICLE VII : RESPONSABILITES

L'ORGANISATEUR SE RESERVE LE DROIT D'ANNULER, MODIFIER, REPORTER, SUSPENDRE OU PROLONGER LE JEU, A TOUT MOMENT ET POUR TOUTE RAISON ET SANS QUE SA RESPONSABILITE NE PUISSE ETRE ENGAGEE DE CE FAIT. IL PEUT NOTAMMENT REMPLACER LES LOTS PAR DES LOTS DE NATURES ET DE VALEURS COMMERCIALES SIMILAIRES OU SUPERIEURES.

LA PARTICIPATION AU JEU IMPLIQUE LA CONNAISSANCE ET L'ACCEPTATION DES LIMITES D'INTERNET, NOTAMMENT AU REGARD DES PERFORMANCES TECHNIQUES, TEMPS DE REPONSE, RISQUES D'INTERRUPTION, ET PLUS GENERALEMENT LES RISQUES INHERENTS A TOUTE CONNEXION ET TRANSMISSION SUR INTERNET, L'ABSENCE DE PROTECTION DE CERTAINES DONNEES, LES RISQUES DE CONTAMINATION PAR DES VIRUS ETC. EN CONSEQUENCE, L'ORGANISATEUR NE PEUT EN AUCUNE CIRCONSTANCE ETRE TENU RESPONSABLE, SANS QUE CETTE LISTE SOIT LIMITATIVE : DE TOUT DYSFONCTIONNEMENT DE RESEAUX ; DE DEFAILLANCE DE MATERIEL, DE COMMUNICATIONS ; DE PERTE DE COURRIER, DE DONNEES ; DU FONCTIONNEMENT DE TOUT LOGICIEL ; DES CONSEQUENCES DE VIRUS, ANOMALIES, DEFAILLANCES TECHNIQUES ; DE QUELQUES NATURES EMPECHANT OU LIMITANT LA PARTICIPATION AU JEU.

L'ORGANISATEUR NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DE RETARD, PERTE, VOL, DETERIORATION, NON RECEPTION DES LOTS OU ENCORE DU MANQUE DE LISIBILITE DES CACHETS, DU FAIT DE *LA POSTE*®, *CHRONOPOST*®, *UPS*® OU DE TOUT PRESTATAIRE DE SERVICE SIMILAIRE TIERS.

L'ORGANISATEUR DECLINE TOUTE RESPONSABILITE POUR TOUS DOMMAGES QUI POURRAIENT SURVENIR A L'OCCASION DE L'USAGE/DE LA JOUISSANCE DES LOTS ET EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE RELATIVE A UNE EVENTUELLE INSATISFACTION DES GAGNANTS CONCERNANT LEURS LOTS.

ARTICLE VIII : DONNEES PERSONNELLES

Les caractéristiques des traitements des données personnelles des participants (ci-après les « Données ») réalisés dans le cadre de leur participation au Jeu sont les suivantes :

Finalités de traitement	Données traitées	Bases légales de traitement	Durées maximales de conservation des Données	Transferts hors Union Européenne
Participer au Jeu	Nom, prénom, date de naissance, adresse e-mail du participant mineur Adresse e-mail, du représentant légal du participant mineur		Données des participants : Un (1) mois après la clôture du jeu	
Annoncer le(s) gagnant(s) du Jeu	Nom, prénom, du gagnant mineur Nom, prénom, adresse e-mail du représentant légal du gagnant mineur	Consentement	Données des gagnants : Un (1) an après la clôture du jeu	Pas de transfert
Recevoir le(s) gain(s) du Jeu	Nom, prénom, adresse e-mail, adresse postale du représentant légal du gagnant mineur			

L'Organisateur, destinataire et responsable de traitement, a désigné un Délégué à la Protection des Données personnelles (*Data Protection Officer*) :

HACHETTE LIVRE – Hachette Jeunesse Licences
Bibliothèque Rose et Verte
A l'attention du DPO
58 rue Jean Bleuzen
CS 70007 92178 Vanves CEDEX France

Certaines données personnelles des participants seront transmises à des tiers prestataires techniques sous-traitants de l'Organisateur pour les seules finalités de traitement listées dans le tableau ci-dessus.

Concernant leurs données personnelles, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression, de portabilité, de limitation et d'opposition qu'ils peuvent exercer à l'adresse postale indiquée ci-dessus ou en faisant une demande via le formulaire de contact du Site visé à l'Article II du présent Règlement.

Les participants peuvent définir des directives quant au sort de leurs données après leur mort, saisir une autorité de contrôle ou retirer leur consentement au traitement de leurs données mais acceptent, le cas échéant, que l'Organisateur ne tienne pas compte de leur participation.

Pour en savoir plus, les participants peuvent consulter la Charte des Données personnelles de l'Organisateur disponible sur le Site visé à l'Article II du présent Règlement.

ARTICLE IX : PROPRIETE INTELLECTUELLE

La reproduction et la représentation totale ou partielle des éléments du Jeu, de la page *Instagram*® ou *Facebook*® de l'Organisateur ou de tout ou partie de la Page et/ou du Site visés à l'Article II du présent Règlement sont interdites.

ARTICLE X : DROIT APPLICABLE – JURIDICTION COMPETENTE

Le présent Règlement est soumis aux dispositions du droit français.

Toute réclamation doit être adressée au plus tard **trente (30) jours** après la date de clôture du Jeu, à l'adresse postale suivante :

HACHETTE LIVRE - Hachette Jeunesse Licences
Bibliothèque Rose et Verte
58 rue Jean Bleuzen
CS 70007
92178 Vanves CEDEX France

En cas de litige se rapportant au Jeu, les participants/gagnants et l'Organisateur s'engagent à rechercher préalablement et de bonne foi une solution amiable.

A défaut d'accord amiable, tout litige relatif au Jeu sera soumis au tribunal compétent selon les règles légales.