

## **Règlement du jeu-concours « Grand Quiz des Sorciers » Gallimard Jeunesse**

### **Article 1 : Société organisatrice**

Gallimard Jeunesse, société par actions simplifiée au capital de 648 125 euros, inscrite au RCS de Paris sous le n° 381 624 139, dont le siège social se situe 5 rue Gaston-Gallimard - 75007 Paris, organise à l'occasion de « La Nuit des Livres Harry Potter », du 6 février 2020 au 16 mai 2020 inclus, un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après « le Jeu ») intitulé « Le Grand Quiz des Sorciers », selon les modalités du présent règlement.

### **Article 2 : Conditions de participation**

Le Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine, en Belgique, au Luxembourg et en Suisse.

Concernant les personnes mineures, le Jeu leur est ouvert si et seulement si elles fournissent une autorisation écrite préalable d'un titulaire de l'autorité parentale.

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 plus généralement le personnel des sociétés participant directement ou indirectement à la réalisation du Jeu, y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non).

Les personnes, en ce compris le titulaire de l'autorité parentale concernant les participants mineurs, 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 du Jeu.

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 : Modalités de participation**

Le Jeu est composé de deux étapes :

1. Première étape (ci-après « Etape 1 ») : chez les libraires participant au « Grand Quiz des Sorciers » à l'occasion de la « Nuit des Livres Harry Potter » – qui pourra se dérouler, au choix du libraire, entre le 6 février 2020 et le 9 février 2020 inclus.
2. Deuxième étape (ci-après « Etape 2 ») : finale nationale du « Grand Quiz des Sorciers » – à Paris, dans les Salons de Gallimard, le 16 mai 2020.

Le libraire ayant participé à la première étape du Jeu peut s'inscrire, selon les modalités énoncées ci-après, entre le 6 février 2020 et le 13 février 2020 minuit, pour tenter de participer à la finale nationale du « Grand Quiz des Sorciers », qui se déroulera à Paris, le 16 mai 2020 dans les Salons des Éditions Gallimard.

Pour cela, le libraire doit envoyer un mail à l'adresse suivante :

[nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr](mailto:nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr) avec :

- Les noms et prénoms de l'adulte et de l'enfant ayant gagné le quiz de l'Etape 1 dans sa librairie et constituant son équipe pour la finale. Il est précisé que concernant l'enfant, le libraire devra fournir à la Société, l'autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale.
- Des photos des participants déguisés prises durant « La Nuit des Livres Harry Potter ».

Toute demande incomplète, envoyée par un biais autre que celui susmentionné, ou reçue après le 13 février 2020, minuit, sera considérée comme nulle.

#### **Article 4 : Sélection des gagnants**

##### **1. Etape 1**

Le libraire participant anime et organise un quiz dans son point de vente et désigne deux vainqueurs : un enfant et un adulte, qui auront répondu correctement au plus grand nombre de questions.

Le quiz à utiliser sera fourni par la Société et envoyé aux librairies dès le 23 janvier 2020. Il est également disponible sur demande à l'adresse [nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr](mailto:nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr). Seul le quiz fourni par la Société devra être utilisé par le libraire.

Le libraire garantit à la Société la confidentialité du quiz jusqu'à la date et l'heure choisies par lui pour organiser le quiz.

Le quiz comporte 7 rounds de 7 questions. Les participants arrivés à égalité seront départagés grâce à une question bonus si nécessaire.

Le libraire participant, le gagnant adulte et le gagnant enfant constituent à eux trois l'équipe du libraire pour l'Etape 2.

##### **2. Etape 2**

Un jury - composé de 5 membres de la Société - sélectionnera les 20 librairies qui auront présenté les meilleurs déguisements. Pour cela, le jury évaluera la variété et l'originalité des déguisements présentés.

Les 20 librairies sélectionnées seront contactées via email entre le 20 février 2020 et le 28 février 2020 par Gallimard Jeunesse et seront invitées dans les salons Gallimard à Paris pour participer à la finale du Grand Quiz des Sorciers le 16 mai 2020. Elles devront confirmer dans un délai de dix (10) jours à compter de la réception de cet email, par retour d'email, si elles acceptent de venir à Paris le 16 mai 2020 ou non. L'adresse email utilisée par la Société pour contacter les librairies sélectionnées sera celle utilisée par le libraire pour s'inscrire à la finale grâce au mail envoyé à l'adresse [nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr](mailto:nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr)

Chaque librairie sera représentée par une équipe de trois personnes : le libraire, l'adulte et l'enfant gagnants de l'Etape 1 du Grand Quiz des sorciers.

Le défaut de réponse, dans les conditions et le délai susvisés, ou la présentation d'une équipe incomplète ou ne comportant pas les participants inscrits par le libraire vaudra renonciation pure et simple à la participation à la finale, laquelle ne pourra en aucun cas être réclamée ultérieurement. La Société se réserve alors le droit de désigner une autre librairie gagnante pour participer à la finale.

La responsabilité de la Société ne saurait être mise en cause du fait d'un incident ou d'un arrêt de connexion (temporaire ou définitif), qui ne lui aurait pas permis d'avertir tel ou tel participant sélectionné et resté injoignable par la voie électronique.

La Société se réserve le droit de changer la date de la finale en cas d'empêchement majeur et s'engage à communiquer la nouvelle date le cas échéant aux 20 équipes participantes dans les meilleurs délais.

Lors de la finale qui se déroulera dans les locaux des Éditions Gallimard, les participants mineurs devront impérativement être accompagnés d'un représentant légal.

En cas de désistement d'un candidat d'une équipe après la sélection par le jury, le libraire aura la possibilité de présenter un suppléant (2<sup>nd</sup> arrivé gagnant au quiz) à la Société, avant le 29 avril 2020, minuit. Pour ce faire, il devra informer Gallimard Jeunesse par mail à l'adresse [nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr](mailto:nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr) avant le 29 avril 2020, minuit, et renseigner l'ensemble des informations relatives à ce suppléant (nom, prénom, autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale s'il s'agit du mineur, etc)

La Société prendra en charge les frais de déplacement des 20 équipes participantes à la finale du quiz ainsi que ceux des représentants légaux accompagnant les mineurs (1 personne maximum par mineur). Ce déplacement comprend le trajet de la gare ou l'aéroport de leur lieu de résidence jusqu'au siège de Gallimard, 5 rue Gaston-Gallimard, Paris 7e. Les autres frais exposés par les participants, y compris par le représentant légal accompagnateur du mineur (repas, hébergement etc) ne seront pas pris en charge par la Société. Pour la réservation des trajets, les participants et les représentants légaux accompagnateurs des mineurs devront fournir à la Société :

- prénom et nom ;
- date de naissance ;
- adresse email ;
- adresse complète.

Les 20 équipes finalistes participeront le 16 mai 2020 à un nouveau quiz, rédigé et fourni par la Société. Le jeu se jouera en équipe.

L'équipe gagnante sera celle qui aura répondu correctement au plus grand nombre de questions sur l'univers de Harry Potter. Une question bonus sera prévue pour départager deux équipes ex-aequo le cas échéant.

Le résultat sera immédiatement proclamé et déposé auprès d'un huissier de justice.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, l'équipe gagnante autorise la Société à utiliser son nom, prénom, ville et département de résidence, lot gagné, photos prises lors de l'événement dans toute manifestation publicitaire et promotionnelle, sur le site internet et les réseaux sociaux de la Société et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le prix gagné.

L'équipe gagnante devra se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'elle ne réponde pas aux critères du présent règlement, le gain 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. A ce titre, la Société se réserve le droit de demander une copie de la pièce d'identité des gagnants et du représentant légal du mineur le cas échéant. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant concerné et le cas échéant le remboursement des lots.

## **Article 5 : Dotations**

### **1. Etape 1**

L'enfant et l'adulte gagnants du quiz organisé par le libraire lors de la « Nuit des livres Harry Potter » se verront chacun remettre un exemplaire de « La Magie du Cinéma – vol. 4 », (prix public TTC, 26,90 euros, Editions Gallimard Jeunesse).

Ces exemplaires offerts seront envoyés par Gallimard Jeunesse au libraire participant à partir du 23 janvier 2020.

### **2. Etape 2**

**Pour chaque membre de l'équipe victorieuse (libraire, adulte, enfant) :**

**1 voyage à Londres pour 2 personnes\***

Comprenant l'aller-retour en Eurostar depuis Paris et 2 billets pour la pièce « Harry Potter and the Cursed Child »\*\*

\*Prix d'une valeur de 500€ TTC, pour deux personnes (A/R en Eurostar) soit 250€ TTC par personne

\*\* Les billets sont valables un an à compter du 16 mai 2020. Les billets sont valables pour les deux parties du spectacle et seront utilisés à des dates de représentation consécutives au Palace Theatre de Londres, sous réserve de disponibilité.

L'accompagnant de l'enfant mineur devra obligatoirement être son représentant légal.

L'ensemble des frais (frais de transports, de repas, d'hébergement etc) non expressément prévus dans les dotations restera à la charge exclusive des gagnants.

**Article 6 : Non interchangeabilité du lot et incessibilité du lot**

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. 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 Jeu se fera dans la limite de 3 minutes de connexion, sur la base du coût de communication locale au tarif Orange en vigueur lors de la rédaction du présent règlement (soit 0.16 euros la minute).

Pour obtenir ce remboursement, le participant devra en faire la demande écrite par courrier postal adressé à :

Gallimard Jeunesse, Grand Quiz des Sorciers, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

en joignant obligatoirement les pièces suivantes :

- la photocopie d'un justificatif d'identité ;
- la facture détaillée de son opérateur télécom, en précisant la date et l'heure de sa connexion au site web concerné (la Société conservera en mémoire les dates et heures d'entrée et de sortie du site pour chaque participant au Jeu).
- un relevé d'identité bancaire ou postal (RIB ou RIP).

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle susvisée, ou reçue après le 8 avril 2018 à minuit (le cachet de la poste faisant foi), sera considérée comme nulle.

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.

**Article 8 : Dépôt du règlement**

Le présent règlement est déposé à l'étude d'huissier Marie-Josèphe Bouvet-Jérôme Llopis-Thomas MULLER sise 354, rue Saint-Honoré 75 001 Paris.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse [www.gallimard-jeunesse.fr/nuit\\_des\\_livres\\_HP\\_2020](http://www.gallimard-jeunesse.fr/nuit_des_livres_HP_2020)

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à la Société du Jeu à l'adresse suivante : Gallimard Jeunesse, Grand Quiz des Sorciers, 5 rue Gaston-Gallimard - 75007 Paris ou à l'adresse mail [nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr](mailto:nuitharrypotter@gallimard-jeunesse.fr)

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées. L'avenant est déposé auprès de l'étude d'huissier Olivier Brisse – Marie-Josèphe Bouvet – Jérôme Llopis sise 354, rue Saint-Honoré 75 001 Paris, dépositaires du règlement avant sa publication. L'avenant entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Les timbres liés à la demande écrite d'une copie du règlement seront remboursés au tarif lent sur simple demande.

La responsabilité de la Société ne saurait en aucun cas être engagée si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le Jeu devait être en totalité ou partiellement reporté, modifié ou annulé.

### **Article 9 : Données personnelles**

Les Données personnelles collectées directement sont les suivantes :

- prénom et nom du participant
- date de naissance du participant
- adresse email du participant
- adresse complète du participant

La Société (responsable du traitement des données personnelles) informe que le traitement des données personnelles des participants au Concours est nécessaire à :

- Leur participation au Concours dans le respect du présent règlement ;
- La gestion du Concours par la Société ;
- L'exécution du présent règlement.

Les traitements des données personnelles des participants sont fondés sur l'exécution du présent règlement et, dans certains cas, sur le consentement du participant qui peut le révoquer à tout moment.

Les données personnelles, qui font l'objet d'un traitement informatique, sont destinées à la Société (services éditoriaux, marketing, RH, juridiques), à ces prestataires et partenaires dans le cadre de l'organisation du Concours.

Ces données seront conservées par la Société pendant toute la durée du Jeu et pour une durée maximale de trois (3) ans à compter de la fin du jeu concours. Cette durée peut être augmentée pour permettre à la Société l'exercice ou la défense de ses droits en justice.

Conformément à la législation en vigueur, chaque participant dispose auprès de la Société d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent, d'un droit à la limitation du traitement, d'un droit d'opposition, d'un droit à la portabilité des données et du droit de définir des directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication des données à caractère personnel après son décès.

Dans le cadre de l'exercice de ces droits, un justificatif d'identité peut être demandé par la Société. L'exercice d'un de ces droits peut être refusé au Participant si sa demande ne remplit pas les

conditions posées par la législation. Dans cette hypothèse, le Participant en sera dûment informé par la Société.

S'ajoute à cela, le droit pour le participant d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle, la CNIL pour le territoire français, selon les conditions et modalités prévues par le Règlement précité.

La Société dispose également d'un délégué à la protection des données dont les coordonnées sont les suivantes : DPO Groupe Madrigall, 5 rue Gaston Gallimard – 75007 Paris, dpo@madrigall.fr. Adresse à contacter pour l'exercice de vos droits relatifs aux données personnelles.

#### **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 :

Gallimard Jeunesse, Grand Quiz des Sorciers, 5 rue Gaston-Gallimard - 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 devant les Tribunaux compétents de Paris.