

Règlement du jeu-concours « Concours de dessin Motordu Timbré »

Article 1 : Société organisatrice

Les Editions Gallimard Jeunesse au capital de 648 125€ euros, dont le siège est situé 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris, sous le numéro de SIRET 381-624-139 00014, organisent du 25 novembre au 11 décembre 2016, un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après « le Jeu ») intitulé «Concours de dessin Motordu Timbré », selon les modalités du présent règlement.

Article 2 : Conditions de participation

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

Concernant les personnes mineures, le jeu se fait sous la responsabilité et avec l'autorisation du représentant légal pouvant justifier 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, y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non).

Les personnes 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 des jeux.

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 : Modalité de participation

Pour participer au jeu, les candidats devront envoyer une photo de leur dessin d'un timbre aux couleurs de l'univers de Motordu à l'adresse mail suivante : contact@gallimard-jeunesse.fr.

Les participants autorisent l'utilisation et la diffusion du dessin sur la page Facebook Gallimard Jeunesse et renoncent à tous droits à l'image liés à cette dernière.

Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité et leurs coordonnées, toute indication d'identité ou d'adresse fausse ou erronée entraînant automatiquement l'élimination de la participation.

Toute inscription incomplète, inexacte ou fantaisiste ne sera pas prise en compte.

La société n'assume aucune responsabilité en cas de mauvaise réception ou non-réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison.

Article 4 : Sélection des gagnants

Les cinq gagnants recevront chacun un mobile Prince de Motordu « La Toiture » ou « Le Râteau à voile », ainsi qu'un planche de 30 timbres personnalisés avec leur propre dessin.

Les cinq gagnants seront désignés par Gallimard Jeunesse après vérification de leur éligibilité au gain de la dotation le concernant. Ils seront contactés par mail par la société organisatrice.

Les gagnants ainsi contactés devront alors, dans un délai de dix (10) jours, confirmer par mail ou par message privé à la page Facebook Gallimard Jeunesse, qu'ils acceptent leur lot et renseigner leur adresse postale pour que la Société organisatrice puisse expédier le lot par voie postale. Pour pouvoir réaliser la planche de timbres personnalisés les gagnants devront également envoyer leur dessin par courrier à l'adresse suivante :

Marketing Gallimard Jeunesse
5 rue Gaston Gallimard
75017 Paris

Ils recevront leurs lots dans le mois suivant l'envoi de leur dessin : un mobile et une planche de timbre personnalisés.

Le défaut de réponse d'un gagnant, dans les conditions et le délai susvisés, vaudra renonciation pure et simple à son lot, lequel ne pourra en aucun cas être réclamé ultérieurement.

A toutes fins, il est précisé que les Participants non désignés comme gagnants n'en seront pas informés.

Les lots seront envoyés directement au domicile des gagnants.

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.

Les gagnants devront se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'ils ne répondent pas aux critères du présent règlement, leurs lots ne leur seraient pas attribués. 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, 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 : Dotations

Le jeu est composé des dotations suivantes :

Chaque gagnant recevra 1 mobile Le Prince de Motordu d'une valeur de 29,76 € (prix TTC) « La Toiture » ou « Le Râteau à voile ».

Chaque gagnant recevra également 1 planche de 30 timbres sur lesquels figurera son dessin. Ces planches, d'une valeur unitaire de 31,38 € TTC, sont offertes par l'association Adphile.

Article 6 : Acheminement des lots

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable de l'envoi des dotations à une adresse inexacte du fait de la négligence du gagnant. Si les lots n'ont pu être livrés à leur 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.), ils resteront définitivement la propriété de L'Organisateur.

Les lots ne sont pas interchangeables contre un autre objet, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourront 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 France Telecom en vigueur lors de la rédaction du présent règlement (soit 0.16 euros la minute) uniquement sur présentation d'un RIB.

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 l'adresse suivante :
Gallimard Jeunesse- Marketing Concours de dessin Motordu Timbré, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

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 participation par courrier se fera sur simple demande à la société organisatrice, sur la base d'un timbre au tarif lent en vigueur, sur présentation d'un RIB.
Il ne sera remboursé qu'une seule participation par foyer (même nom, même adresse).

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 : Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé via [depotjeux.com](http://www.depotjeux.com) auprès de l'étude d'huissier Michel Jacq situé au 11 bis rue Thiers 29392 Quimperlé

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 à l'adresse suivante : Gallimard Jeunesse- Marketing Concours de dessin Motordu Timbré, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

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 complète, etc.). 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 l'adresse suivante : Gallimard Jeunesse- Marketing Concours de dessin Motordu Timbré, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

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

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- Marketing Concours de dessin Motordu Timbré, 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 désignés selon le Code de Procédure Civile.