

RÈGLEMENT JEU-CONCOURS

Article 1 : Société organisatrice

La société QUATERSPERANTO, SASU au capital de 1 600 000 euros, immatriculée au RCS de ROUBAIX-TOURCOING sous le numéro 788 991 081, ayant son siège social au 261 avenue des Nations Unies, 59100 ROUBAIX, organise un jeu sans obligation d'achat du 04/10/2016 15:00:00 au 09/10/2016 23:59:00. L'opération est intitulée : «**Savez-vous lire sur les lèvres ?**».

Cette opération est accessible sur la page « VBVM Officiel » (VBVM est un acronyme de la marque Vivons Bien Vivons Mieux, propriété de la société QUATERSPERANTO) : <https://www.facebook.com/VBVMofficiel>

Article 2 : Conditions de participation

2.1 Ce Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine (Corse incluse), cliente ou non de la société QUATERSPERANTO, inscrite sur le site Facebook, qui désire s'inscrire gratuitement depuis la page Facebook « VBVM Officiel » : "<https://www.facebook.com/VBVMofficiel>" QUATERSPERANTO se réservant le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et / ou électronique des participants.

2.2 Sont exclus de toute participation au présent Jeu et du bénéfice de toute dotation, que ce soit directement ou indirectement salariés et représentants de QUATERSPERANTO, d'IRCEM Gestion, du Groupe IRCEM et des institutions membres du Groupe IRCEM ainsi que les membres de leur famille ainsi que les personnes mineures.

2.3 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 se déroule comme suit :

Le joueur doit se connecter à l'adresse : "<https://www.facebook.com/VBVMofficiel>" à partir de son compte personnel Facebook.

- Le joueur doit « Liker » la page Vivons Bien Vivons Mieux,
- Le joueur doit enfin indiquer sous la publication du jeu-concours dans la zone « commentaire » le mot qu'il pense être signé et le mot qu'il pense être prononcé par l'interprète de la vidéo présente dans le post. Pour chaque réponse, il a le choix entre trois propositions.

Les gagnants seront tirés au sort parmi les participants ayant donné la bonne réponse (Clôture des participations le dimanche 09 octobre à 23:59:00).

Article 4 : Sélection des gagnants

Les gagnants seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain de la dotation le concernant. Les participants désignés seront contactés par courrier électronique par QUATERSPERANTO. Si un participant 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 QUATERSPERANTO.

Du seul fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent QUATERSPERANTO à utiliser leurs nom, prénom, ainsi que l'indication de leur ville et de leur département de résidence dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur le site Internet de la société QUATERSPERANTO 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, QUATERSPERANTO 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 : Trois lots composés d'un podomètre d'une valeur de 32€ pour les trois premiers gagnants ; Deux lots composés d'un mug d'une valeur de 10€ pour le quatrième et le cinquième gagnant.

Article 6 : Acheminement des lots

Suite à sa participation en cas de gain comme décrit aux présentes, la société QUATERSPERANTO informera les gagnants par email en leur précisant les informations nécessaires à l'envoi de son lot. Les lots seront envoyés aux gagnants par voie postale dans les quinze jours suivant la réception des informations nécessaires par QUATERSPERANTO.

La société QUATERSPERANTO ne pourra être tenue 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 la société QUATERSPERANTO (le gagnant ayant déménagé sans mettre à jour son adresse, etc. ...), ils resteront définitivement la propriété de QUATERSPERANTO.

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 du lot est strictement interdit.

En cas de force majeure, la société QUATERSPERANTO se réserve le droit de remplacer le lot annoncé par un lot de valeur équivalente. Le gagnant autorise toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile (adresse postale et Internet).

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 Orange/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 l'adresse suivante : QUATERSPERANTO, 261 avenue des Nations Unies, 59100 ROUBAIX

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 : Limitation de responsabilité

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. En conséquence, la société QUATERSPERANTO ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

1. de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
2. de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu ;
3. de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
4. de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
5. des problèmes d'acheminement ;
6. du fonctionnement de tout logiciel ;
7. des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
8. de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;

9. de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant ;
10. du dysfonctionnement des lots distribués dans le cadre du jeu, et des éventuels dommages directs et/ou indirects qu'ils pourraient causer.

Il est précisé que la Société QUATERSPERANTO ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site développé dans le cadre de ce jeu. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne à « <https://www.facebook.com/VBVMofficiel> » et la participation des Participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité. La Société QUATERSPERANTO 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 ou de la détermination des gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises. Sera notamment considéré comme fraude le fait pour un Participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant participer au Jeu sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

Le jeu concours n'est pas géré ou parrainé par la société Facebook. La société Facebook ne pourra donc en aucun cas être tenue comme responsable de tout litige lié aux jeux concours. Pour toute question, commentaire ou plainte concernant le Jeu concours s'adresser à la société QUATERSPERANTO, organisatrice du jeu et non à Facebook. Tout contenu soumis est sujet à modération. La société QUATERSPERANTO s'autorise de manière totalement discrétionnaire à accepter, refuser ou supprimer n'importe quel contenu y compris ceux déjà téléchargés sans avoir à se justifier.

QUATERSPERANTO se réserve le droit pour quelque raison que ce soit, d'annuler, reporter, interrompre ou proroger le jeu ou de modifier tout ou partie des modalités du présent règlement, dans le respect de celui-ci. Si, par suite d'un événement indépendant de sa volonté, elle était contrainte d'appliquer ce droit, sa responsabilité ne saurait être engagée.

QUATERSPERANTO se réserve le droit d'exclure définitivement des différents jeux toute personne qui, par son comportement frauduleux, nuit au bon déroulement des jeux. En outre, le parrainage de personnes fictives entraînera l'élimination immédiate du joueur. De même, toute tentative d'utilisation du jeu en dehors de l'interface non modifiée mis en place sur le site sera considérée comme une tentative de fraude. En outre, la décompilation du jeu, l'utilisation de script personnel ou tout autre méthode visant à contourner l'utilisation prévue du jeu dans le présent règlement sera considérée

également comme une tentative de fraude et entrainera l'élimination immédiate et sans recours du joueur.

Article 9 : Accessibilité du règlement

Le règlement est disponible à titre gratuit sur la page «<http://www.vivonsbienvivonsmieux.fr/wp-content/uploads/2016/09/reglement-concours-handicap.pdf>».

Toute personne qui en fait la demande à la société QUATERSPERANTO, pourra recevoir un exemplaire du présent règlement, en envoyant sa demande par courrier à l'adresse suivante : QUATERSPERANTO, 261 avenue des Nations Unies, 59100 ROUBAIX.

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

Article 10 : Données personnelles

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978. Tous les participants au jeu disposent en application de l'article 27 de cette loi, d'un droit d'accès ou de rectification aux données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée à la société QUATERSPERANTO à l'adresse précisée à l'article 1, en joignant une copie de leur pièce d'identité.

Article 11 : Propriété intellectuelle

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

Article 12 : Litiges

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours.