

## RÈGLEMENT DU JEU CONCOURS

### « Concours Ligue de l'Imaginaire : tentez de gagner 3 livres de la sélection »

#### ARTICLE 1 : OBJET

CULTURA, enseigne de SOCULTUR SAS au capital de 23.725.009 Euros, immatriculée au RCS de Bordeaux sous le n° 519 780 795 00 018 et dont le siège est situé 17 rue Archimède – 33700 Mérignac (ci-après la « Société Organisatrice » ou « Cultura ») organise un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat du 10 juillet 2020 au 22 juillet 2020 à 23h59 inclus (date et heure françaises faisant foi), intitulé « **Concours Ligue de l'Imaginaire : tentez de gagner 3 livres de la sélection** ».

Le présent règlement (ci-après le « Règlement ») a pour objet de définir les droits et obligations de la Société Organisatrice et des participants au jeu (ci-après le(s) « Participant(s) »).

#### ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation est ouverte à toute personne physique, majeure à la date de sa participation et en capacité de signer des actes juridiques.

Le personnel de CULTURA et le cas échéant celui de son sous-traitant ou prestataire qui intervient dans l'organisation du jeu, la réalisation, la mise en œuvre, la promotion et l'animation du jeu ne peuvent y participer. Sont également exclus de toute participation tous les membres de leurs familles.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (et/ou) par foyer - même nom, même prénom, même adresse électronique/postale - pendant toute la période du jeu.

Les personnes souhaitant participer sont invitées à s'inscrire sur le site [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr). Si elles ne disposent pas déjà d'un compte client sur [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr), elles devront saisir tous les champs obligatoires du formulaire d'inscription. En tout état de cause, l'ensemble des informations communiquées dans ces champs doivent être exactes. Tout formulaire d'inscription rempli de façon incorrecte, ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation.

#### ARTICLE 3 : ORGANISATION DU JEU

La Société Organisatrice publiera à la date de début du jeu une publication sur [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr) énonçant la règle du jeu. Pour participer au jeu, il suffit de suivre les instructions indiquées sur [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr) ainsi que dans ce Règlement. Le non-respect des conditions de participation entraînera la disqualification du Participant.

##### Concours par tirage au sort.

Pour participer au concours, il vous suffit de vous connecter sur [CulturaLivres](http://CulturaLivres) et de répondre à la question suivante : "Parmi les 6 livres, lequel avez-vous le plus envie de lire ?"

L'ensemble des Participants ayant complété correctement les informations obligatoires demandées constitueront la base de la sélection du ou des gagnants qui sera réalisée le 23 juillet 2020 par tirage au sort. La participation au jeu faisant l'objet d'une publication publique sur le site internet, le Participant est responsable du contenu ainsi publié. Il accepte également que soit publié son pseudonyme.

Tout commentaire posté par un Participant [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr) dont le contenu serait illicite, contraire à l'ordre public, aux bonnes mœurs et à l'image de marque de Cultura sera écarté.

## **ARTICLE 4 : FRAUDE**

Les Participants s'engagent à respecter les conditions de participation du jeu, faute de quoi ils pourront être disqualifiés par la Société Organisatrice sans que ceux-ci ne puissent exiger un dédommagement quelconque. La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant, notamment par la création de fausses identités ou de comptes clients multiples, ou par l'utilisation de robots informatiques pourra être sanctionnée par la Société Organisatrice par l'interdiction formelle, définitive et sans préavis de participer au jeu sur [CulturaLivres.fr](http://CulturaLivres.fr). Toute dotation remportée en violation du présent Règlement ou à la suite d'une fraude et livrée à toute personne devra être restituée sans délai à la Société Organisatrice. La Société Organisatrice se réserve en outre le droit d'entamer des poursuites judiciaires en cas de fraude ou de tentative de fraude, conformément aux dispositions de l'article 313-1 du Code Pénal.

Le gagnant sera tenu informé de l'attribution de son prix via l'article des Résultats. Le participant sera personnellement averti via la messagerie privée CulturaLivres.

Les résultats du jeu seront disponibles directement sur CulturaLivres

<https://communautes.cultura.com/t5/Actualit%C3%A9s-litt%C3%A9raires/Concours-Prix-de-la-Ligue-de-l-Imaginaire-gagnez-3-livres-et/ba-p/263294>

## **ARTICLE 5 : DOTATIONS**

### **5-1 Description du prix :**

Le jeu est doté du prix suivant, attribué au(x) gagnant(s) :

A gagner :

- 60 livres de la sélection de la Ligue de l'Imaginaire pour le prix de l'année 2020

La valeur du prix est déterminée au moment de la rédaction du présent Règlement. Le présent prix ne peut faire l'objet d'une demande de contrepartie financière, d'échange ou de reprise, pour quelque raison que ce soit.

Sans préjudice de toute action judiciaire et de sa faculté de résiliation de l'inscription du Participant, la Société Organisatrice n'est pas tenue d'attribuer un quelconque lot à un gagnant si celui-ci a manifestement, et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat du jeu ou ne s'est pas conformé au Règlement.

### **5-2 Désignation du gagnant :**

La Société Organisatrice désignera le ou la gagnant(e) par tirage au sort parmi l'ensemble des participations conformes au présent Règlement le 23 juillet 2020.

La date de la sélection du ou des gagnants est communiquée à titre indicatif. Elle est susceptible de modifications si les circonstances l'exigent, en cas de modifications, les participants seront informés du report par la Société Organisatrice.

Comme indiqué précédemment, le Participant désigné gagnant sera averti personnellement par email via la messagerie privée, et sera invité à transmettre ses coordonnées (nom, prénom, adresse postale, adresse e-mail, numéro de téléphone) par email.

Il disposera d'un mois à compter de la réception de l'email pour confirmer par email son acceptation et confirmer ou communiquer ses coordonnées complètes afin de recevoir son gain.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de non-délivrance de l'email annonçant le gain par suite d'une erreur dans l'email indiqué par le Participant sur son formulaire de participation, d'une modification de ses coordonnées, ou en cas de défaillance du fournisseur d'accès, en cas de défaillance du réseau Internet ou pour tout autre cas.

A défaut de manifestation du gagnant dans le délai d'un à compter de l'annonce de son gain ; le gagnant sera considéré comme ayant renoncé purement et simplement à son prix. La dotation ne lui sera pas attribuée et ne pourra en aucun cas être réclamée ultérieurement. Elle sera conservée et restera la propriété de la Société Organisatrice sans que cela ne puisse faire l'objet d'une quelconque réclamation.

### **5-3 Remise du prix :**

Les modalités définitives de bénéfice du prix et des prestations liées seront indiquées au gagnant par la Société Organisatrice ou l'un de ses partenaires.

La dotation sera envoyée par voie postale sous un mois à compter de la confirmation de l'acceptation du gain, à l'adresse postale indiquée par le gagnant email.

En cas de retour à la Société Organisatrice du courrier d'envoi de la dotation comportant la mention « n'habite pas à l'adresse indiquée » ou du courrier adressé en recommandé et non retiré par son destinataire, la dotation sera conservée à la disposition du gagnant pendant le mois suivant son retour à la Société Organisatrice. Au-delà de ce délai, le gagnant ne pourra plus y prétendre.

### **ARTICLE 6 : RÉSULTATS DU JEU**

Les résultats du jeu seront disponibles directement sur CulturaLivres :

<https://communautes.cultura.com/t5/Actualit%C3%A9s-litt%C3%A9raires/Concours-Prix-de-la-Ligue-de-l-Imaginaire-gagnez-3-livres-et/ba-p/263294>

Le Participant reconnaît et accepte que la Société ait le droit de publier, sur quelque support que ce soit, à des fins de communication relative au jeu, le pseudonyme du gagnant et ce, sans qu'il ne puisse exiger une contrepartie quelconque.

### **ARTICLE 7 : PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES**

Le responsable du traitement est la Société Organisatrice joignable par courrier à l'adresse figurant au début du présent Règlement.

Les données personnelles recueillies dans le cadre de cette opération sont obligatoires afin de pouvoir participer au jeu ainsi que gérer les demandes, gérer la remise des gains, de renseignements et les réclamations.

Données collectées :

Pour les Participants : commentaire répondant à la question.

Pour le gagnant : nom, prénom et adresse postale.

Les données à caractère personnel sont collectées, traitées et utilisées afin de réaliser et veiller à la bonne exécution du jeu (la base légale étant l'exécution du Règlement) ainsi que pour les demandes de renseignements, réclamations, et de communication du Règlement par voie postale ou voie informatique : civilité, nom, prénom, téléphone, adresse postale, adresse email et adresse postale le cas échéant.

Ces données font l'objet d'un traitement informatique uniquement pour les besoins de la gestion du jeu et sont destinées à la Société Organisatrice et ses prestataires techniques et éventuellement à un prestataire assurant l'attribution du lot. A cette fin, la Société Organisatrice et ses sous-traitants sont responsables du respect de la confidentialité de ces données.

Les données personnelles des Participants collectées à l'occasion de la participation au jeu sont conservées jusqu'à ce que le commentaire soit supprimé par le Participant ou que son compte soit supprimé.

Concernant les gagnants du jeu, leurs données personnelles sont conservées 1 an à compter de la fin du Jeu.

Cette durée s'applique indépendamment de la durée de conservation des données personnelles figurant dans le compte client Cultura (à savoir la durée de la relation commerciale augmentée de 3 ans à des fins de prospection commerciale.). Pour plus des questions sur cette question : voir la Politique de confidentialité Cultura.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée et au Règlement (UE) Général sur la Protection des Données Personnelles 2016/679, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données qui vous concernent. Vous pouvez demander la portabilité de ces dernières. Vous avez également le droit de vous opposer aux traitements réalisés ou d'en demander la limitation. Vous pouvez émettre des directives sur la conservation, la suppression ou la communication de vos données personnelles après votre décès. Pour en savoir plus cliquez ici : (<https://www.cultura.com/cultura-besoin-d-aide/protection-des-donnees-personnelles/>).

Vous pouvez exercer à tout moment ces droits en contactant par écrit CULTURA SOCULTUR SAS - « **Concours Ligue de l'Imaginaire : tentez de gagner 3 livres de la sélection** » - 17 rue Archimède 33700 Mérignac CEDEX. Votre demande devra être accompagnée d'un justificatif d'identité.

Il est précisé que si un Participant exerce son droit de suppression avant l'issue du jeu, il perd le bénéfice de son lot éventuel.

Cultura a désigné un délégué à la protection des données (aussi appelé Data Protection Officer) qui a pour objectif de préserver la confidentialité et la sécurité vos données personnelles. Vous pouvez le contacter à [DPO@cultura.fr](mailto:DPO@cultura.fr). Si vous estimez, après nous avoir contactés, que vos droits sur vos données ne sont pas respectés, vous pouvez introduire une réclamation auprès de la CNIL.

#### **ARTICLE 8. GRATUITÉ DE LA PARTICIPATION**

La participation au jeu est gratuite, sans contrepartie financière, sans obligation d'achat. Les accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourront donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et/ou pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Par conséquent, les Participants ne pourront formuler aucune demande de remboursement à l'égard de la Société Organisatrice.

Il est en outre précisé que les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne peuvent donner lieu à un remboursement pour quelque raison que ce soit.

## **ARTICLE 9. RESPONSABILITÉS DE LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE**

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance du lot effectivement et valablement gagné par le gagnant.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier ou d'annuler ce jeu si les circonstances l'exigent.

En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait, ni du fait d'un dysfonctionnement du réseau Internet, de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier électronique.

## **ARTICLE 10 : APPLICATION DU RÈGLEMENT DU JEU**

Le présent Règlement peut être demandé et consulté gratuitement sur [CulturaLivres](#).

Il peut aussi être obtenu en écrivant à la société Cultura, à l'adresse figurant dans le premier article du présent Règlement. Les frais d'affranchissement nécessaires à la demande d'un exemplaire du Règlement seront remboursés, sur demande, sur la base du tarif postal lent en vigueur.

## **ARTICLE 11. CONVENTION DE PREUVE**

De convention expresse entre le Participant et la société Cultura, les systèmes et fichiers informatiques de Cultura feront seuls foi. Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de Cultura, dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre Cultura et le Participant. Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, Cultura pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par Cultura, notamment dans ses systèmes informatiques. Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par Cultura dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit. Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un Participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du Participant.

## **ARTICLE 12 : LOI APPLICABLE**

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Toute contestation ou réclamation litigieuse relative à ce jeu devra être formulée par écrit et ne pourra être prise en considération au-delà du délai d'un mois à compter de la date de clôture du jeu (cachet de la poste faisant foi). Les éventuelles contestations relatives au jeu doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse suivante : CULTURA SOCULTUR SAS – « **Concours Ligue de l'Imaginaire : tentez de gagner 3 livres de la sélection** » - 17 rue Archimède, 33700 Mérignac.

Tout différend né à l'occasion de ce jeu fera au préalable l'objet d'une tentative de Règlement amiable.

A défaut d'accord dans les 2 (deux) mois, le litige sera soumis aux juridictions compétentes.

Aucune contestation ne sera plus recevable un mois après la clôture du jeu.

