



REGLEMENT DES JEUX DU SALON REGIONAL DE L'ETUDIANT 2015

Article 1 : Organisation

La Collectivité régionale Région Guadeloupe ci-après désignée sous le nom « L'organisatrice », dont le siège social est situé avenue Petit-Paris 97100 BASSE-TERRE, immatriculée sous le numéro SIRET 2 39 71 00 15 000 29, organise du jeu gratuit sans obligation d'achat du 05/02/2015 au 07/02/2015 à l'occasion du Salon régional de l'Étudiant 2015.

Article 2 : Participants

Le jeu, gratuit, du salon régional de l'étudiant est ouvert aux jeunes entre 15 et 25 ans présents sur le salon régional de l'étudiant 2015.

Les mineurs sont admis à participer à ce jeu, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de leurs parents ou de la personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Le fait pour eux de participer implique qu'ils aient obtenu cette autorisation.

Sont exclues des jeux les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus ainsi que les membres du personnel de « L'organisatrice », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint, les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

« L'organisatrice » se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue des jeux et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (même nom, même adresse). « L'organisatrice » se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect de cette règle.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

TOMBOLA - Principe du jeu

Toutes les heures, sur le salon, l'animateur du salon procèdera à un tirage au sort des tickets d'entrée remplis et déposés par les jeunes dans l'urne placée à cet effet à l'entrée du salon.

CHASSE AU TRESOR - Principe du jeu

Le joueur se dirige vers l'une des bornes interactives situées sur le stand de la Région Guadeloupe ou sur les stands partenaires signalés par une pancarte afin de démarrer une partie. Après avoir renseigné certaines informations (nom, prénom, email, date de naissance), un numéro de joueur unique lui est attribué. Ce numéro de joueur est valable pour une seule partie, et un seul joueur, pendant toute la durée du salon.

Borne n°1

Il se rend ensuite sur la borne partenaire numéro 1. Il doit renseigner son numéro de joueur, puis 3 questions tirées de manière aléatoires lui seront posées. A la suite de ces 3 questions, la borne lui remettra un indice (code) sous la forme de 2 caractères (exemple : 5B). Le joueur doit conserver cet indice et se rendre sur la 2e borne partenaire. Par sécurité, le code du joueur est désactivé sur cette borne.

Borne n°2

Il renseigne son numéro de joueur et son dernier indice, et répond aux 3 questions qui lui sont posées. Le système lui génère un nouvel indice (exemple : G8) et l'invite à se rendre sur la borne suivante.

Borne n°3

Idem borne n°2

Borne n°4

idem borne n°3. Le système invite le joueur à finaliser son jeu sur le stand de la région où les 2 bornes sont placées.

Finalisation du jeu

Le joueur renseigne son numéro de joueur et son dernier indice. Le système calcule son score et génère un ticket qu'il remettra à l'hôtesse. En fonction du score, il recevra un lot ou pas.

Son score est archivé dans les classements, que l'on peut consulter sur les mêmes bornes de la Région, dans la rubrique score et résultats. Son numéro de joueur est désactivé par sécurité.

Principe du jeu / Facebook

Le joueur se rend sur la version Facebook du jeu, accessible en ligne ou depuis Facebook.

Afin de jouer, il doit renseigner certaines informations (nom, prénom, email, date de naissance).

Il devra répondre à une série de 8 questions (2 questions par thème). A la fin du quizz, le système lui génère un code qu'il doit conserver et amener sur place, au Salon de l'Etudiant, sur le stand de la Région.

Pour valider son jeu, il doit 'finaliser une partie "Facebook" (rubrique différente de 'finaliser une partie'), afin de connaître son score et obtenir, s'il y a droit, son lot.

Article 4 : Gains

Les dotations mises en jeu sont :

100 tablettes numériques de marque ACER pour la Chasse au Trésor

50 tablettes numériques de marque ACER pour la Tombola

100 tablettes numériques de marque ACER pour le Quizz Cyberbus

Les tablettes numériques ont une valeur minimale de 100 euros

Article 5 : Annonce des gagnants

Les gagnants seront informés par téléphone et par mail puisque les bulletins seront renseignés. Les gagnants seront invités à venir chercher leur lot, sur place, avant le samedi 7 février 2015 - 18 heures, heure de fermeture du 13^e salon régional de l'étudiant. Les lots non récupérés seront remis en jeu.

Article 6 : Remise des lots

Les lots seront remis en main propre par les équipes de la Région Guadeloupe pendant le salon régional de l'étudiant.

Le gagnant s'engage à accepter le lot tel que proposé sans possibilité d'échange notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit ni transfert du bénéfice à une tierce personne. De même, ce lot ne pourra faire l'objet de demande de compensation.

« L'organisatrice » se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer le lot annoncé, par un lot de valeur équivalente. Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.

Article 7 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par « L'organisatrice » pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution du lot.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorise(nt) « L'organisatrice » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Pour les renseignements donnés sur les tickets d'entrée, une case est à cocher si le participant ne veut pas que ses données soient conservées.

Article 8 : Règlement du jeu

Le règlement du jeu est déposé à la SCP ACTA Etude de Maîtres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Le règlement pourra être consulté sur le site suivant : ● <http://www.regionguadeloupe.fr>

Il peut être adressé à titre gratuit (timbre remboursé sur simple demande), à toute personne qui en fait la demande auprès de « L'organisatrice ».

« L'organisatrice » se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas 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 « L'organisatrice », notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par « L'organisatrice » 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 irréfutable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Le dépôt de ce règlement de jeu-concours a été effectué via le site Internet : <http://www.reglementdejeu.com>.