

# **Règlement du jeu «L'énigme du Chasseur Français» N°1-2017** **(Jeu avec obligation d'achat)**

## **Article 1 - SOCIETE ORGANISATRICE**

La société MONDADORI MAGAZINES FRANCE, ci-après « la société organisatrice », dont le siège social est situé à Montrouge (92120), 8 rue François Ory, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de NANTERRE sous le n° 452 791 262, société qui organise un jeu avec obligation d'achat intitulé «L'énigme du chasseur français».

Le jeu est organisé en France Métropolitaine (Corse comprise) à partir du 23 mai 2017 à minuit jusqu'au 26 juin 2017 inclus. Le tirage au sort aura lieu le 27 juin 2017.

Le présent règlement a pour objet de définir les règles applicables pour ce jeu.

## **Article 2 - PARTICIPATION AU JEU**

Le jeu est ouvert aux personnes majeures et résidentes en France Métropolitaine (Corse comprise) à l'exclusion des membres des sociétés ayant participé à l'organisation du jeu, et des membres des familles de l'ensemble de ces personnes (ascendant, descendant, époux, personnes vivant sous le régime d'un pacte civil de solidarité et concubins).

Pour les armes à feu, les gagnants doivent obligatoirement être titulaires d'un permis de chasse ou d'une licence de tir valide.

La société organisatrice demandera aux gagnants d'une arme à feu, une photocopie de leur permis de chasse valide pour la saison en cours ou de leur licence de tir valide ainsi que de leur pièce d'identité.

Les participations de toutes personnes ne correspondant pas à l'ensemble des critères ci-dessus seront considérées comme nulles et ne seront pas prises en compte. Si un lot est gagné et que le participant ne remplit pas l'ensemble des critères ci-dessus, le lot sera considéré comme perdu définitivement, pour quiconque, et sans contrepartie. Néanmoins, le lot en question pourra être remis en jeu sur décision de la société organisatrice.

La participation du joueur à ce jeu implique de la part de ce dernier l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Pour participer au jeu, les joueurs doivent suivre les instructions de jeu détaillées sur le magazine Le Chasseur Français ou sur le site web [www.concourschasse.com](http://www.concourschasse.com), puis appeler le serveur vocal (SV) mis en place pour le jeu par l'intermédiaire d'un numéro surtaxé en 0892, le 0892052913 (0.50 € TTC/mn à partir d'un poste fixe), ou jouer sur le numéro court SMS surtaxé 71718 (0.65€ TTC/SMS + coût du SMS. 3 aller/retour minimum) et suivre les instructions.

La participation au jeu ne pourra se faire que via le moyen visé ci-dessus, toute participation sous toute autre forme ou par tout autre moyen ne sera pas prise en compte.

Si le candidat n'est pas le propriétaire de la ligne de téléphone qu'il utilise pour participer au jeu, il est réputé avoir obtenu l'autorisation de la personne à qui sera facturé l'appel.

## **Article 3 - PRINCIPE ET SESSION DE JEU**

Pour jouer, il suffit de répondre à la question suivante:

« Répondez aux 11 questions et prenez la première lettre de chaque réponse pour trouver la solution »

- 1- Jeu d'adresse composé d'une tige, souvent en bois, reliée par une cordelette à une boule percée.
- 2- Nom de l'assassin d'Henri IV.
- 3- Il recueille les paillettes d'or qui se trouvent dans le sable de certaines rivières, au moyen du lavage.
- 4- Nom du conquérant de la Gaule.
- 5- On dit souvent d'elles qu'elles sont japonaises.
- 6- Etendue d'eau peu profonde fermée par un récif corallien.
- 7- Emission de télévision française créée en 1962 par Guy Lux et Claude Savarit.
- 8- Masse de neige qui se détache et dévale un versant de montagne.
- 9- Ville où eut lieu un célèbre procès entre 1945 et 1946.
- 10- On retrouve leurs squelettes géants au Muséum National d'histoire naturelle.
- 11- Rongeurs grimpeurs.

La réponse ainsi obtenue doit alors être saisie sur le serveur vocal ou envoyée par SMS (cf. Article 2). Si la réponse est correcte, le joueur a une chance de gagner le lot proposé.

Le cas échéant, l'utilisateur est invité à laisser son numéro de téléphone (fixe ou mobile). Les coordonnées téléphoniques sont obligatoires pour que la société organisatrice puisse le contacter au cas où il serait tiré au sort.

Un même participant est autorisé à participer plusieurs fois au présent jeu.

#### **Article 4 - ATTRIBUTION DU LOT**

Les gagnants seront désignés par un tirage au sort final parmi l'ensemble des participants ayant introduit une réponse correcte.

Ne seront pas prises en considération les candidatures dont les coordonnées seront incomplètes, celles dont les participants ne seront pas joignables après une série de 10 (dix) appels.

Les gagnants seront contactés directement dans un délai d'un (1) mois après le tirage au sort par la société organisatrice, par téléphone aux coordonnées qu'ils auront communiquées lors de leur participation au jeu, afin d'obtenir tous les renseignements nécessaires à l'envoi du gain.

Pour les gagnants d'une arme à feu qui ne seraient pas titulaires d'un permis de chasse ou d'une licence de tir valide, les lots seraient perdus définitivement, pour quiconque, et sans contrepartie. Néanmoins, la société organisatrice se laisse la possibilité de remettre en jeu les lots concernés avant la date de fin du concours.

Pour les gagnants injoignables et/ou qui n'auraient pas communiqué tous les renseignements nécessaires à l'envoi de leur gain dans un délai d'1 (un) mois après la confirmation que ceux-ci ont gagné, les lots seraient perdus définitivement, pour quiconque, et sans contrepartie.

Les gagnants recevront leur lot, dans un délai de 60 (soixante) jours après la confirmation que ceux-ci ont gagné, par courrier aux coordonnées qu'ils auront communiquées lors du contact téléphonique visé ci-dessus.

Les lots ne pourront être attribués sous une autre forme que celle prévue par le présent règlement. Les lots ne seront ni repris, ni échangés contre un autre objet. Il n'y aura aucune contrepartie financière possible.

La société organisatrice décline toute responsabilité pour tous les incidents et accidents qui pourraient survenir pendant la durée de jouissance des lots attribués et du fait de leur utilisation.

Si un gagnant refusait son lot, celui-ci serait réputé non gagné et le gagnant comme toute autre personne ne pourrait plus en profiter, le lot n'étant pas remis en jeu.

La société organisatrice se réserve la possibilité d'effectuer toutes vérifications qu'elle jugera utile concernant le gagnant et de solliciter pour permettre l'attribution du lot la présentation de justificatifs permettant d'identifier le titulaire du numéro de téléphone saisi lors de sa participation au jeu (justificatifs : copie pièce d'identité + facture téléphonique détaillée au nom du titulaire).

#### **Article 5 - EXCLUSION DE CERTAINS PARTICIPANTS**

Toute fausse manœuvre ou toutes coordonnées incomplètes ou erronées entraîneront l'annulation de la participation au jeu.

La société organisatrice se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, tout joueur qui, par son comportement, nuirait au bon déroulement du jeu.

Tout joueur qui aurait tenté de falsifier le bon déroulement du jeu soit par intervention humaine ou par intervention d'un automate, serait immédiatement disqualifié. Dans ce cas, la société organisatrice se réserve le droit de conserver le(s) gain(s) du joueur en attente d'une décision de justice.

#### **Article 6 - DOTATION**

1 lot est à remporter :

Il s'agit d'un fusil semi-automatique à inertie MATRIX® PLAINE, Calibre 12 Magnum, éprouvé billes d'acier, crosse synthétique, canon 71 cm avec chokes interchangeables d'une valeur de 719 euros.

#### **Article 7 - LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ**

**7.1** La société organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau de télécommunication et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau.

La société organisatrice ne saura davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au service Audiotel du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux :

- l'encombrement du réseau,
- une erreur humaine ou d'origine électrique,
- toute intervention malveillante,
- la liaison téléphonique,
- matériels ou logiciels,
- tout dysfonctionnement de logiciels ou de matériel,
- un cas de force majeure,
- des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu.

**7.2** La société organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable du nombre de participations au jeu et des conséquences financières qui en découlent directement ou indirectement.

La société organisatrice sensibilise les participants au phénomène d'addiction pouvant découler d'une participation excessive à des jeux. Pour plus d'information vous pouvez contacter l'association à but non lucratif par téléphone au 09 69 39 55 12 (appel non surtaxé), par mail à [contact@sos-joueurs.org](mailto:contact@sos-joueurs.org) ou par courrier SOS Joueurs, 6, rue Eugène Millon, 75015 PARIS.

**7.3** La société organisatrice décline toute responsabilité pour tous les incidents et accidents qui pourraient survenir ultérieurement, du fait de la nature même du lot, de ses propriétés ou qualités, y compris de ses vices cachés, ou de l'utilisation qui en sera faite par le gagnant.

**7.4** L'acheminement du lot gagné, bien que réalisé au mieux de l'intérêt du gagnant, s'effectue à ses risques et périls. Aucune réclamation ne pourra être formulée à ce titre à la société organisatrice et/ou ses prestataires.

## **Article 8 - CORRESPONDANCE**

Toute demande, question ou réclamation relative au jeu et à son organisation devra se faire exclusivement dans un délai de 1 (un) mois, à compter de la clôture du jeu.

## **Article 9 - DÉPOT ET ACCEPTATION DU RÈGLEMENT**

Le présent règlement est déposé chez Maître Montané, Huissier de Justice, 2 bis rue Bayard, 31000 Toulouse. Il sera adressé à titre gratuit, à toute personne qui en ferait la demande auprès de Agir Media, 104 Avenue Jean Rieux, 31500 Toulouse, (timbre remboursé sur demande au tarif lent en vigueur dans la limite d'une demande par foyer (même nom, même adresse) pendant toute la période du jeu.

La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation pleine et entière du règlement par les participants et son application par la société organisatrice.

## **Article 10 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

Les frais de participation au présent jeu feront l'objet d'un remboursement selon les modalités ci-dessous et dans la limite de une (1) participation par foyer (même nom, même adresse) durant toute la durée d'une session de jeu et dans la limite de 1 participation par jour pour les appels au 0892 et de 2 SMS/par jour pour les participations par SMS :

- Les frais téléphoniques 0892 pour la participation au présent jeu seront remboursés sur la base forfaitaire d'un temps de connexion de 2mn00s dans les conditions suivantes : 0,50 €/mn à partir d'un poste fixe, soit 1 €, et sur demande écrite auprès de Agir Media, 104 Avenue Jean Rieux, 31500 Toulouse, adressée au plus tard 15 (quinze) jours à compter de la date de réception par le participant de sa facture détaillée. Le timbre sera remboursé au tarif lent en vigueur dans les mêmes conditions énoncées ci-dessus.
- Les frais SMS pour la participation au présent jeu seront remboursés sur la base forfaitaire de 0.65 € par SMS dans la limite de 2 SMS par jour, et sur demande écrite auprès de Agir Media, 104 Avenue Jean Rieux, 31500 Toulouse, adressée au plus tard 15 (quinze) jours à compter de la date de réception par le participant de sa facture détaillée. Le timbre sera remboursé au tarif lent en vigueur dans les mêmes conditions énoncées ci-dessus.
- Le montant des photocopies nécessaires à la demande de remboursement lui sera remboursé sur la base forfaitaire de 0,07 € TTC par copie.

Toute demande de remboursement ne contenant pas les informations ci-dessous ne pourra être traitée :

- le nom du jeu

- le numéro Audiotel ou le short-code et mot clé SMS ;
- l'heure et la date de la participation ;
- un relevé d'identité bancaire original ;
- une copie du contrat d'abonnement de l'opérateur de télécommunication par lequel l'appel a été effectué ;
- une copie de la facture téléphonique mentionnant l'appel au numéro Audiotel ou l'envoi du SMS et le nom de l'abonné ;
- une photocopie d'un justificatif d'identité (carte d'identité ou passeport) ;
- pour les résidents hors du territoire français, une adresse de remboursement en France métropolitaine.

#### **Article 11 - PROPRIETE INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE**

Le(s) gagnant(s) autorise(nt) la société organisatrice à utiliser leurs noms, prénom, voix, adresse et image dans le cadre de leur communication publicitaire et promotionnelle sans restriction ni réserve, et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur lot.

Tous les droits de propriété intellectuelle ou industrielle, en ce compris les droits de marques, les droits de propriété littéraire, notamment les droits de reproduction, de représentation et d'adaptation afférents au jeu, son contenu et tous les éléments s'y rapportant restent la propriété exclusive de la société organisatrice.

#### **Article 12 - FRAUDE**

La société organisatrice 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, dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination du ou des gagnant(s).

Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation aux fraudeurs, de récupérer la dotation en cas de découverte de la fraude postérieurement à leur attribution et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs et/ou complices de ces fraudes.

#### **Article 13 - MODIFICATION DU RÈGLEMENT**

La société organisatrice se réserve le droit de modifier à tout moment le présent règlement.

La société organisatrice se réserve le droit pour quelque raison que ce soit, de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler le jeu sans préavis, sans que sa responsabilité soit engagée de ce fait. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les candidats.

#### **Article 14 - INFORMATIQUE ET LIBERTÉ**

Conformément à la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, chaque joueur dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification ou de radiation des informations le concernant, qu'il peut exercer sur simple demande à l'adresse suivante : Agir Media, 104 Avenue Jean Rieux, 31500 Toulouse.

#### **Article 15 - INTEGRALITE**

Dans l'hypothèse où l'une des clauses du présent règlement serait devenue nulle et non avenue par un changement de législation, une déréglementation ou par une décision de justice, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité et le respect des autres clauses du présent règlement.

#### **Article 16 - RESOLUTION DES LITIGES**

Le présent règlement est soumis au droit français.

En cas de contestation sur son interprétation ou sur l'exécution de l'une quelconque de ses stipulations et à défaut d'accord amiable entre les parties, les tribunaux de Toulouse seront seuls compétents pour statuer sur le litige.