

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS « FRANKENSTEIN 2.0 »

Le règlement du jeu peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante : concours Frankenstein 2.0 – I Love English Word, 18 rue Barbès, 92128 Montrouge Cedex

ARTICLE 1 ORGANISATION

La société **BAYARD**, Société à Directoire et Conseil de Surveillance, dont le siège social est situé au 18 rue Barbès 92120 Montrouge éditrice de la publication de presse I Love English World, organise, en partenariat avec la société Didier – Les EDITIONS HATIER, dont le siège social est situé 8 RUE D'ASSAS 75 006 PARIS dans son n° 354 paraissant le 19 octobre 2022, un jeu gratuit sans aucun sacrifice financier ouvert à toute personne résidant en France Métropolitaine.

Sont exclus de ce jeu :

- ◆ le personnel de la société **BAYARD** et de ses prestataires intervenant sur le jeu ainsi que les membres de leur famille (ascendants, descendants et collatéraux directs) et leur conjoint,
- ◆ le personnel de la société Didier, de ses filiales et de ses prestataires intervenant sur le jeu ainsi que les membres de leur famille (ascendants, descendants et collatéraux directs) et leur conjoint,

Il est toutefois impératif qu'un mineur qui souhaite participer au Jeu-Concours :

- participe par l'intermédiaire de ses parents. On entend par « parents », la ou les personnes titulaires de l'autorité parentale à l'égard du mineur (père et/ou mère, ou représentant légal) ;
- renseigne pour participer les coordonnées de l'un de ses parents. **Aucune adresse email appartenant à un mineur ne peut être utilisée pour participer au Jeu-Concours.**

Toute participation d'une personne mineure est donc effectuée sous l'entièvre responsabilité du (des) titulaire(s) de l'autorité parentale. La société organisatrice se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment, a fortiori lors de l'attribution des lots. La société organisatrice serait contrainte de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais qui lui seraient impartis. Dans ce cas, tout gain potentiellement obtenu durant le Jeu-Concours serait immédiatement annulé.

ARTICLE 2 REGLES DU JEU

Dans le n° 354 du Magazine I Love English World, les lecteurs sont invités à répondre à 5 questions après avoir écouté le podcast Frankenstein 2.0 accessible sur la chaîne YouTube I Love English magazines.

Pour jouer, les participants devront inscrire, sur courrier libre ou dans leur mail les mentions suivantes : nom, prénoms, adresse complète, ainsi que les 5 réponses aux 5 questions posées.

Les bulletins réponses et les réponses sur papier libre ou par mail seront désignés ci-après les "Participations".

ARTICLE 3 PARTICIPATIONS

Les Participations devront être remplies de façon lisible. Quel que soit le mode de Participation utilisé, il ne pourra être pris en compte qu'une seule Participation par foyer. On entend par foyer, même nom, même adresse postale.

Les Participations devront parvenir avant le 21 novembre, avant minuit, le cachet de LA POSTE faisant foi (ou la date de connexion au serveur audiotel ou au site internet faisant foi) à l'adresse suivante :

Concours Frankenstein 2.0, iloveenglish@groupebayard.com

Ou

I Love English World, Bayard, 18 rue Barbès 92128 Montrouge Cedex.

Toute Participation incomplète, raturée, surchargée, illisible, parvenue après la date limite d'envoi ou à une adresse erronée sera considérée comme nulle. De même, il ne sera pris en compte aucun envoi recommandé.

ARTICLE 4 – JURY

La sélection des gagnants se fera par un jury composé de membres de la rédaction et en particulier du rédacteur en chef de I Love English World.

Le jury se réunira au plus tard 30 jours après la Date de Clôture du Jeu et désignera le(s) 30 gagnants, dans l'ordre de réception des mails ou des courriers.

Le jury sera souverain et ses décisions seront sans appel.

ARTICLE 5 INVENTAIRE DES LOTS

Pour toute la durée du jeu, il est prévu 30 exemplaires du roman Frankenstein 2.0, publié dans la collection Paper Planes, des éditions Didier.

DOTATION « CLASSIQUE »

*** Dotation :**

Un livre Frankenstein 2.0 d'une valeur commerciale approximative de 6 €.

*** Condition d'attribution de la dotation :**

Le modèle du lot gagné sera celui indiqué à l'article 5 ci-dessus et ne correspondra pas nécessairement au modèle présenté dans le magazine I Love English Word 354, novembre 2022.

Dans le cas où les gagnants tirés au sort désireraient être livrés hors de France, ils prennent à leur charge les éventuelles démarches, frais et taxes qui pourront être dus, en cas de sortie desdits produits du territoire français.

La responsabilité de BAYARD se limite à la seule offre des lots et ne saurait en aucun cas être engagée quels que soient les incidents susceptibles de survenir au cours de leur acheminement et/ou à l'occasion de leur utilisation et/ou en raison d'un défaut de fabrication, sauf lorsque lesdits lots sont fabriqués par la société organisatrice.

ARTICLE 6 – ATTRIBUTION DES LOTS

Les lots ainsi attribués ne seront ni repris ni échangés contre leur valeur en espèces ou contre tout autre cadeau.

Pour toute la durée du jeu, il ne sera attribué qu'un seul prix par foyer.

Les 30 gagnants seront sélectionnés par un jury composé de membre de la rédaction de I Love English World dont la rédactrice en chef. Les gagnants seront sélectionnés en prenant en compte les critères suivants :

- Age des participants : 15 ans et plus
- Exactitude des réponses
- dans l'ordre de réception de la réponse (par mail ou par courrier) à partir du 21 octobre jusqu'au 21 novembre

ARTICLE 7 - ANNONCE DU/ DES GAGNANT(S)

Les gagnants recevront le lot qu'ils ont gagné par courrier simple.

Le nombre de gagnants sera publié sur le site iloveenglish.com

Le prénom et code postal des gagnants sera publié sur le site iloveenglish.com

ARTICLE 8 REMBOURSEMENT DES FRAIS DE COMMUNICATION ET DE CORRESPONDANCE ENGAGES

Aucun sacrifice financier ne sera réclamé aux Participants du fait de leur participation. Toutefois, étant donné qu'en l'état actuel des offres de services de communications électroniques, certains opérateurs proposent des abonnements forfaits et illimités auxdits services, les participants sont informés que tout accès au Jeu s'effectuant grâce à ce type d'abonnement ne pourra donner lieu à aucun remboursement, au motif que l'abonnement

auxdits services est contracté par le participant pour son usage en général et que le fait de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

8.1 Frais de correspondance

Les frais engagés pour la participation au tirage du Jeu ou pour la demande d'envoi gratuit du règlement seront remboursés sur simple demande adressée exclusivement par courrier postal remboursé au tarif lent en vigueur, base 20 grammes : 1,16€

Les frais de photocopie éventuellement engagés pour la demande de remboursement des frais de participation seront remboursés, sur une base de 0,05 €TTC par photocopie, sur simple demande écrite figurant dans la demande de remboursement.

8.2 Frais de communication (Inscription en ligne)

Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne sera prise en compte.

Toute demande de remboursement devra être envoyée dans les dix (10) jours (cachet de la poste faisant foi) suivant la participation et comporter les mentions exigées ci-dessous, sur la base suivante : pour l'inscription en ligne le montant forfaitaire du remboursement sera de deux timbres d'une valeur unitaire de 0,49 € correspondant aux frais de communication occasionnés pour s'inscrire au Jeu et y participer.

Le Participant devra joindre à sa demande :

- *son nom,*
- *son prénom,*
- *son adresse postale ou son adresse email,*
- *son relevé d'identité bancaire ;*
- *la date et l'heure de sa participation,*
- *la copie de la facture afférente à sa consommation, faisant apparaître les coordonnées complètes du titulaire de l'accès internet (nom, prénom et adresse postale complète).*

La Société Organisatrice se réserve le droit d'effectuer toute vérification qu'elle estimerait utile, de demander tout justificatif Les frais de connexion et d'affranchissement pour cette demande, seront remboursés généralement dans les trente (30) jours suivant la réception de la demande et sur le compte dont les coordonnées figurent sur le RIB.

ARTICLE 9 - RECLAMATIONS

Toute demande ou réclamation quant au déroulement du jeu et/ou à l'attribution du lot devra être adressée à la société organisatrice par lettre recommandée avec accusé de réception, dans un délai d'un mois à compter de la date du dernier tirage au sort telle que prévue à l'article 4 ci-dessus, à l'adresse suivante : I Love English World, 18 rue Bayard, 92128 Montrouge Cedex.

La participation à ce jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement.

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du règlement.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement, ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés souverainement par la société organisatrice.

La société organisatrice prendra toutes les mesures nécessaires au respect du présent règlement. Toute fraude ou non-respect de celui-ci pourra donner lieu à l'exclusion du jeu de son auteur, la société organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

ARTICLE 10 RESPONSABILITE

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes ou erreurs imputables à LA POSTE.

En outre, la société organisatrice prendra toutes les mesures nécessaires afin de faire respecter le règlement mais ne pourra être tenue pour responsable si le présent jeu devait être modifié, reporté ou annulé, pour quelle que raison que ce soit. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger et/ou modifier la période de participation au jeu. Des modifications à ce règlement peuvent, en conséquent, éventuellement intervenir pendant le jeu.

Enfin, la société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer la dotation par des produits d'une valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité de ladite dotation sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être encourue :

- si un participant était déconnecté accidentellement par l'opérateur téléphonique ou son fournisseur d'accès Internet
- si un participant oubliait de saisir ses coordonnées ;
- si un participant subissait une panne technique quelconque (mauvais état de la ligne, du combiné).
- si une défaillance technique du serveur télématique ou du poste téléphonique du standard jeu empêchait un participant d'accéder au concours,
- en cas de panne EDF ou d'incident du serveur.

La participation au Jeu par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies utilisées par l'Internet et les technologies qui y sont liées, 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, 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 organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenu responsable, sans que cette liste soit limitative :

- du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le site ;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
- des problèmes d'acheminement ;

- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- 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.

Il est précisé que l'organisateur ne peut être tenu responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site internet.

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 au Site et la participation au Jeu se fait sous la seule et entière responsabilité des Participants.

Il est convenu que la société organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tel 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'organisateur, notamment dans ses systèmes d'information, en rapport avec l'utilisation de son site internet.

Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la société 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..]

ARTICLE 11 CITATION

Du seul fait de sa participation au présent concours, chaque gagnant autorise par avance la société organisatrice à utiliser son prénom et son code postal pour toute opération de promotion liée au présent jeu-concours, dans la limite de trois ans à compter de la Date de Clôture, sans que cette utilisation puisse ouvrir droit à quelque rémunération ou indemnité que ce soit. Une autorisation de droit à l'image sera adressée aux parents des gagnants, ou à la personne détentrice de l'autorité parentale après l'annonce des résultats à des fins d'utilisation de l'image.

ARTICLE 12 DONNEES PERSONNELLES

Les informations nominatives communiquées par les participants sont indispensables au traitement des participations par la société organisatrice. À défaut, les participations ne



pourront être prises en compte. Ces informations sont communiquées, le cas échéant, aux prestataires les traitant.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6/01/1978 modifiée et au RGPD du 27/04/2016, elles peuvent donner lieu à l'exercice du droit d'accès, de rectification, d'effacement, d'opposition, à la portabilité des données et à la limitation des traitements ainsi qu'au sort des données après la mort à l'adresse suivante, en joignant une photocopie de votre pièce d'identité :

I Love English World 18 rue Barbès 92128 Montrouge Cedex

ARTICLE 13 DISPOSITIONS GENERALES

Tout différend né à l'occasion de ce jeu sera soumis au tribunal compétent de Paris.

Le règlement du présent jeu est disponible à l'adresse internet suivante :
<https://www.iloveenglish.com/fun/concours/concours-frankenstein>

Il peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante :
Concours Frankenstein 2.0 I Love English World 18 rue Barbès 92128 Montrouge
iloveenglish@groupebayard.com

Aucun renseignement ne sera communiqué par téléphone.