

Règlement du jeu-concours « Grand tournoi des Sorciers Gallimard Jeunesse »

Article 1 : Société organisatrice

Les Editions Gallimard Jeunesse (ci-après « la Société ») au capital de 648 125€ euros, dont le siège est situé 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris, enregistrées sous le numéro de SIRET 381-624-139 00014 organisent, à l'occasion des 20 ans d'Harry Potter, du 15 octobre 2017 au 7 avril 2018 inclus un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après « le Jeu ») intitulé « Grand tournoi des Sorciers », selon les modalités du présent règlement.

Article 2 : Conditions de participation

Le Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine, en Belgique, au Luxembourg et en Suisse.

Concernant les personnes mineures, le Jeu leur est ouvert si et seulement s'ils fournissent une autorisation écrite préalable d'un titulaire de l'autorité parentale.

Sont exclus de toute participation au présent Jeu et du bénéfice de toute dotation, que ce soit directement ou indirectement, l'ensemble du personnel de la Société et plus généralement le personnel des sociétés participant directement ou indirectement à la réalisation du Jeu, y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non).

Les personnes, en ce compris le titulaire de l'autorité parentale concernant les participants mineurs, n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiées, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère nominatif les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la gestion du Jeu.

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 est composé de deux étapes :

1. Première étape (ci-après « Etape 1 ») : quiz chez les libraires participant au « Grand Tournoi des Sorciers » à l'occasion de la « Nuit des Livres Harry Potter » – qui pourra se dérouler, au choix du libraire, entre le 1^{er} février 2018 et le 4 février 2018 inclus.

Les libraires souhaitant participer au Jeu doivent s'inscrire **entre le 15 octobre 2017 et le 4 janvier 2018 minuit** en envoyant un mail précisant la date choisie pour leur « Grand Tournoi des Sorciers » à l'adresse 20ansHP@gallimard.fr. Le libraire recevra en retour de la Société, avant le 15 janvier 2018 minuit, un email de validation de sa participation à l'adresse renseignée lors de son inscription. La Société enverra au libraire, avant le 15 janvier 2018, un second mail l'informant de ses

codes d'accès (son adresse e-mail et compte client) à l'espace libraire du site www.20ansharrypotter.fr. Le libraire pourra renseigner, dans cet espace, la date choisie entre le 1^{er} février 2018 et le 4 février 2018 pour organiser le « Grand Tournoi des Sorciers », l'heure, l'adresse et le numéro de téléphone de son point de vente.

La liste des libraires participant sera consultable à partir du 5 janvier 2018 sur le site www.20ansharrypotter.fr

Tout participant pourra se présenter le jour choisi par le libraire entre le 1^{er} février 2018 et le 4 février 2018 pour participer, dans le point de vente, au quiz « Grand Tournoi des Sorciers ». Les participants mineurs devront fournir une autorisation écrite d'un titulaire de l'autorité parentale. Les libraires devront conserver l'intégralité de ces autorisations pendant toute la durée du Jeu.

2. Deuxième étape (ci-après « Etape 2 ») : finale nationale du « Grand Tournoi des Sorciers » – à Paris, dans les Salons de Gallimard, le 7 avril 2018

Le libraire ayant participé à la première étape du Jeu peut s'inscrire, selon les modalités énoncées ci-après, **entre le 2 février 2018 et le 11 février 2018 minuit**, pour tenter de participer à la finale nationale du « Grand Tournoi des Sorciers », qui se déroulera à Paris, le 7 avril 2018 dans les Salons des Editions Gallimard.

Pour cela, le libraire doit :

I. Se connecter sur le site www.20ansharrypotter.fr à l'aide de son adresse e-mail et compte client.

II. Enregistrer les noms, prénoms de l'enfant et de l'adulte ayant gagné le quiz de l'Etape 1 dans sa librairie et constituant son équipe pour la finale. Il est précisé que concernant l'enfant, le libraire devra fournir à la Société, l'autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale.

III. Envoyer tous les documents décrivant l'événement mis en place dans son point de vente à l'occasion de la « Nuit des Livres Harry Potter » : documents PDF, photos ou vidéo (poids maximum accepté par fichier : 10 Mo).

Toute demande incomplète, envoyée par un biais autre que celui susmentionné, ou reçue après le 11 février 2018 minuit, sera considérée comme nulle.

Article 4 : Sélection des gagnants

1. Etape 1

Le libraire participant anime et organise un quiz dans son point de vente et désigne deux vainqueurs : un enfant et un adulte, qui auront répondu correctement au plus grand nombre de questions.

Le quiz à utiliser sera fourni par la Société et envoyé aux librairies dès le 11 janvier 2018. Il sera également téléchargeable dès le 5 janvier 2018 dans l'espace libraire dédié aux libraires participants dans le site www.20ansharrypotter.fr. Seul le quiz fourni par la Société devra être utilisé par le libraire.

Le libraire garantit à la Société la confidentialité du quiz jusqu'à la date et l'heure choisies par lui pour organiser le quiz, date et heure qui doivent correspondre à celle renseignées lors de son inscription au « Grand Tournoi des sorciers » sur le site www.20ansharrypotter.fr.

Le quiz comporte 7 rounds de 7 questions. Les participants arrivés à égalité seront départagés grâce à une question bonus si nécessaire.

Le libraire participant, le gagnant adulte et le gagnant enfant constituent à eux trois l'équipe du libraire pour l'Etape 2.

2. Etape 2

Un jury - composé de 5 membres de la Société - sélectionnera les 20 librairies qui auront organisé la

plus belle « Nuit des Livres Harry Potter ». Pour cela, le jury évaluera les éléments mis en place pour réaliser cet événement dans le dossier déposé par le libraire sur le site www.20ansharrypotter.fr: décorations, vitrines, déguisements, animations, jeux etc.

Les 20 librairies sélectionnées seront contactées via e-mail entre le 15 février 2018 et le 25 février 2018 par Gallimard Jeunesse et seront invitées dans les salons Gallimard à Paris pour participer à la finale du Grand tournoi des sorciers le 7 avril 2018. Elles devront confirmer dans un délai de dix (10) jours à compter de la réception de cet email, par retour d'email à l'adresse électronique précisée par la Société dans l'email de contact, si elles acceptent de venir à Paris le 7 avril 2018 ou non. L'adresse email utilisée par la Société pour contacter les librairies sélectionnées sera celle utilisée par le libraire pour s'inscrire à la finale sur le site www.20ansharrypotter.com.

Chaque librairie sera représentée par une équipe de trois personnes : le libraire, l'adulte et l'enfant gagnants de l'Etape 1 du Grand Tournoi des sorciers.

Le défaut de réponse, dans les conditions et le délai susvisés, ou la présentation d'une équipe incomplète ou ne comportant pas les participants inscrits par le libraire vaudra renonciation pure et simple à la participation à la finale, laquelle ne pourra en aucun cas être réclamée ultérieurement. La Société se réserve alors le droit de désigner une autre librairie gagnante pour participer à la finale.

La responsabilité de la Société ne saurait être mise en cause du fait d'un incident ou d'un arrêt de connexion (temporaire ou définitif), qui ne lui aurait pas permis d'avertir tel ou tel participant sélectionné et resté injoignable par la voie électronique.

La Société se réserve le droit de changer la date de la finale en cas d'empêchement majeur et s'engage à communiquer la nouvelle date le cas échéant aux 20 équipes participantes dans les meilleurs délais.

Lors de la finale qui se déroulera dans les locaux des éditions Gallimard, les participants mineurs devront impérativement être accompagnés d'un représentant légal.

En cas de désistement d'un candidat d'une équipe après la sélection par le jury, le libraire aura la possibilité de présenter un suppléant (2nd arrivé gagnant au quiz) à la Société, avant le 20 mars 2018 minuit. Pour ce faire, il devra informer Gallimard Jeunesse par mail à l'adresse 20ansHP@gallimard.fr avant le 20 mars 2018 minuit et renseigner l'ensemble des informations relatives à ce suppléant (nom, prénom, autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale s'il s'agit du mineur etc)

La Société prendra en charge les frais de déplacement des 20 équipes participantes à la finale du tournoi ainsi que ceux des représentants légaux accompagnant les mineurs (1 personne maximum par mineur). Ce déplacement comprend le trajet de la gare ou l'aéroport de leur lieu de résidence jusqu'au siège de Gallimard Jeunesse, 5 rue Gaston Gallimard Paris 7^e. Les autres frais exposés par les participants, y compris le représentant légal accompagnateur du mineur (repas, hébergement etc) ne seront pas pris en charge par la Société.

Les 20 équipes finalistes participeront le 7 avril 2018 à un nouveau quiz, rédigé et fourni par la Société. Le jeu se jouera en équipe.

L'équipe gagnante sera celle qui aura répondu correctement au plus grand nombre de questions sur l'univers de Harry Potter. Une question bonus sera prévue pour départager deux équipes ex-aequo le cas échéant.

Le résultat sera immédiatement proclamé et déposé auprès d'un huissier de justice.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, l'équipe gagnante autorise la Société à utiliser ses nom, prénom, ville et département de résidence et lot gagné, dans toute manifestation publicitaire et promotionnelle, sur le site Internet de la Société et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le prix gagné.

L'équipe gagnante devra se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'elle ne réponde pas aux critères du présent règlement, le gain ne lui sera pas attribué. 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, la Société se réserve le droit de demander une copie de la pièce d'identité des gagnants et du représentant légal du mineur le cas échéant. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant concerné et le cas échéant le remboursement des lots.

Article 5 : Dotations

1. Etape 1

L'enfant et l'adulte gagnants du quiz organisé par le libraire lors de la « Nuit des livres Harry Potter » se verront chacun remettre **un exemplaire de « La Magie du Cinéma – vol.1 »**, (prix public TTC, 26,90 euros, Editions Gallimard Jeunesse)

Ces exemplaires offerts seront envoyés par Gallimard Jeunesse au libraire participant entre le 11 janvier 2018 et le 30 janvier 2018.

2. Etape 2

Pour chaque membre de l'équipe victorieuse (libraire, adulte, enfant) :

1 voyage à Londres pour 2 personnes*

Comprenant l'Aller/Retour en Eurostar depuis Paris et la visite des studios Warner Bros. Studio Tour Londres – Les coulisses de Harry Potter**

*Prix d'une valeur de 500€ TTC, pour deux personnes (A/R en Eurostar, A/R en bus jusqu'au Studio Tour, 2 billets d'entrée pour les Studios Harry Potter), soit 250€ TTC par personne

** Sous réserve de date disponible, pour une visite tous les jours sauf le dimanche entre le 7 mai et le 29 septembre 2018 inclus.

L'accompagnant de l'enfant mineur devra obligatoirement être son représentant légal.

L'ensemble des frais (frais de transports, de repas, d'hébergement etc) non expressément prévus dans les dotations restera à la charge exclusive des gagnants.

Article 6 : Non interchangeabilité du lot et inaccessibilité du lot

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 de lots sont strictement interdits.

Article 7 : Jeu sans obligation d'achat

Le remboursement des frais de connexion engagés pour la participation au Jeu se fera dans la limite de 3 minutes de connexion, sur la base du coût de communication locale au tarif Orange en vigueur lors de la rédaction du présent règlement (soit 0.16 euros la minute).

Pour obtenir ce remboursement, le participant devra en faire la demande écrite par courrier postal adressé à :

Gallimard Jeunesse, Grand Tournoi des Sorciers, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

en joignant obligatoirement les pièces suivantes :

- la photocopie d'un justificatif d'identité ;
- la facture détaillée de son opérateur télécom, en précisant la date et l'heure de sa connexion au site web concerné (la Société conservera en mémoire les dates et heures d'entrée et de sortie du site pour chaque participant au Jeu).
- un relevé d'identité bancaire ou postal (RIB ou RIP).

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle susvisée, ou reçue après le 8 avril 2018 à minuit (le cachet de la poste faisant foi), sera considérée comme nulle.

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.

Article 8 : Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé via depotjeux.com auprès de l'étude d'huissier Maître DONIOL, huissier de justice, située au 8 Rue Souilly 77410 Claye Souilly.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse www.depotjeux.com et sur www.20ansharrypotter.fr

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à la Société du Jeu à l'adresse suivante : Gallimard Jeunesse, Grand Tournoi des Sorciers, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est déposé via depotjeux.com auprès de l'étude d'huissier Maître DONIOL, huissier de justice, située au 8 Rue Souilly 77410 Claye Souilly, dépositaires du règlement avant sa publication. L'avenant entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

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

La responsabilité de la Société ne saurait en aucun cas être engagée si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le Jeu devait être en totalité ou partiellement reporté, modifié ou annulé.

Article 9 : Données personnelles

Il est rappelé que pour participer au Jeu, les joueurs doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom, adresse complète, etc.). Ces informations sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique et sont nécessaires à la prise en compte de leur participation, à la détermination des gagnants et à l'attribution et à l'acheminement des prix. Ces informations sont destinées à la Société, et pourront être transmises à ses prestataires techniques et à un prestataire assurant l'envoi des prix.

En participant au Jeu, le joueur pourra également solliciter son inscription à un courrier électronique d'information de la Société. Les données ainsi recueillies pourront être utilisées dans le cadre légal.

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les joueurs disposent des droits d'accès, de rectification et de suppression des données les concernant. Pour exercer ces droits, les joueurs devront envoyer un courrier à l'adresse suivante : Gallimard Jeunesse, Grand Tournoi des Sorciers, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

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

Article 10 : Litiges

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse suivante :
Gallimard Jeunesse, Grand Tournoi des Sorciers, 5 rue Gaston Gallimard - 75007 Paris.

Et au plus tard quatre vingt dix (90) jours après la date limite de participation au Jeu tel qu'indiqué au présent règlement.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis devant les Tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.