

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS



ARTICLE 1 – LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société CGR EVENTS, dont le siège social est situé 54 rue du Montparnasse 75014 PARIS (ci-après désignée la « Société Organisatrice »), organise un jeu-concours intitulé «Jeu-concours SAOP2» (ci-après désigné le « Jeu »). Le Jeu est organisé à l'occasion de la sortie dans les salles de cinéma du contenu « Sword Art Online -Progressive- Scherzo of Deep Night » les 3 et 4 décembre 2022. Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après désigné le « Règlement »).

ARTICLE 2 – LES DATES DU JEU

Le Jeu se déroule du 25 novembre 2022 au 28 novembre 2022 La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier ou d'annuler le Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION AU JEU-CONCOURS

3.1. Le jeu-concours est gratuit et ouvert à toute personne physique, résidant en France métropolitaine, quelle que soit sa nationalité, à l'exclusion de toutes les personnes ayant directement ou indirectement participé à l'élaboration du jeu concours, des membres du personnel CGR EVENTS. Tout participant mineur doit néanmoins obtenir l'autorisation préalable de l'un de ses deux parents ou de son tuteur légal pour participer au jeu.

3.2. La participation au jeu-concours implique l'acceptation irrévocable et sans réserve, des termes et conditions du présent règlement (le « Règlement »), disponible au téléchargement à l'adresse :

[Sword Art Online -Progressive- Scherzo of Deep Night | CGR Events](#) (onglet jaune sous l'affiche)

3.3. Le jeu-concours est limité à une seule participation par personne. La participation au jeu-concours est strictement personnelle et nominative. Il ne sera attribué qu'un seul lot par personne désignée gagnante.

3.4. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent Règlement entraînera la nullité de la participation du Participant.

3.5 Le jeu est soumis à la réglementation de la loi française applicable aux jeux et concours.

ARTICLE 4 – LES MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU/DESIGNATION DES GAGNANTS

Pour participer, chaque participant devra acheter une place dans un des cinémas français proposant Sword Art Online -Progressive- Scherzo of Deep Night et remplir le questionnaire en ayant les 5 bonnes réponses. La société organisatrice tirera au sort les 100 gagnants, et enverra les informations aux cinémas. Les gagnants devront venir récupérer leur lot dans les cinémas.

Article 5 : Gains

- 100 posters d'une valeur de 15€/l'unité

Valeur commerciale totale de 1 500€

Si les gagnants ne veulent ou ne peuvent pas prendre possession de leur lot, ils n'auront le droit à aucune contrepartie de quelque nature que ce soit. La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier, selon les circonstances et la nature du lot, ou de proposer un lot de même valeur.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son/leurs gain(s), et de ses/leurs coordonnées postales au plus tard dans les sept (7) jours à compter de la prise de contact par la Société Organisatrice, le silence des gagnant(s) vaudra renonciation pure et simple de son/leurs lot(s). Les gagnants des dotations devront retirer leur lot dans le cinéma sélectionné lors du quiz le 3 ou 4 décembre 2022. La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable d'éventuels grèves, retards, erreurs, vols ou détériorations des lots imputables aux services postaux. Il ne pourra en aucun cas être demandé la contre-valeur des lots en espèces ou sous toute autre forme. Si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente. La valeur indiquée pour les lots correspond au prix TTC estimé à la date de rédaction du Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du lot. Avant la remise de son lot, le gagnant devra remplir les conditions définies dans le Règlement et justifier de son identité.

ARTICLE 6 – LA FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le Jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux Participants. La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impactait le bon déroulement du Jeu ou le tirage au sort. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelque dotation que ce soit.

ARTICLE 7 – LA PUBLICITE

Du seul fait de sa participation, le/les gagnant/gagnants autorisent la Société Organisatrice à utiliser leurs noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au/aux Gagnant/gagnants un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de leurs données personnelles dans ce type de manifestation liée au Jeu ne pourra excéder douze (12) mois après la fin de la Période du Jeu. Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante : CGR EVENTS – 54 rue du Montparnasse 75014 Paris

ARTICLE 8 – LA RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé. La Société Organisatrice se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et/ou de reporter toute date annoncée. 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 d'un (des) gagnant(s). Sera notamment considéré comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant. La Société Organisatrice se réserve, dans cette hypothèse, la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant d'un fraudeur, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit. La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

ARTICLE 9 – L' ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du Règlement. Toutes les difficultés pratique. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que sur la désignation du gagnant et/ou des gagnants.

ARTICLE 10 – LA CONSULTATION DU REGLEMENT

Le Règlement peut être consulté pendant toute la Période du Jeu sur le Site :

[Sword Art Online -Progressive- Scherzo of Deep Night | CGR Events](#) (onglet jaune sous l'affiche)

ARTICLE 11 – LA CONVENTION DE PREUVE

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, 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 (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information. Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques

précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifient 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 et dans les mêmes conditions.

ARTICLE 12 – LES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

En application de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 dans sa version consolidée dite Informatique et Libertés, le Participant est informé que des données à caractère personnel sont collectées par la Société Organisatrice, responsable du traitement ; aux fins de gestion du Jeu. Les données personnelles sont conservées pendant une durée de douze (12) mois après la fin de la Période du Jeu. Conformément à la loi Informatique et Libertés, les Participants disposent d'un droit d'accès ainsi que d'un droit d'information complémentaire, de rectification et d'opposition sur leurs données, utilisées par la Société Organisatrice et ses prestataires pour la gestion du compte du Participant ainsi que pour toute opération de marketing direct. Le Participant peut s'opposer, dès la communication des informations à la Société Organisatrice, à ces opérations de marketing direct. Le consentement préalable du Participant pourra par ailleurs être requis pour certaines opérations de marketing direct réalisées par voie électronique notamment s'agissant des opérations offrant des informations sur les offres et services de partenaires. Pour exercer ces droits, Le Participant peut envoyer un courrier avec ses nom, prénom, et copie de sa pièce d'identité à :

CGR EVENTS– 54 rue du Montparnasse 75014 Paris

Le gagnant peut, à tout moment, contacter la société organisatrice par écrit (par email ou voie postale) à :

contact@cgrevents.com ou CGR EVENTS – 54 rue du Montparnasse 75014, Paris,

France.

ARTICLE 13 – LES DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les marques et les logos de la société CGR EVENTS et ceux des entreprises fournissant les lots sont la propriété exclusive de la Société Organisatrice pour CGR EVENTS et des sociétés fournissant les lots les concernant. Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale de ces marques, de ces logos, et/ou de tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à la Société Organisatrice et aux sociétés fournissant les lots est donc prohibée. La participation au Jeu ne constitue en aucun cas une autorisation d'utiliser un quelconque droit de propriété intellectuelle sur les créations, marques, logos, inventions et droits de propriété intellectuelle de la Société Organisatrice et des sociétés fournissant les lots. Le non-respect de ces stipulations constitue une contrefaçon et/ou concurrence déloyale pouvant engager la responsabilité civile et pénale du Participant contrefacteur. La Société Organisatrice se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de tout Participant qui n'aurait pas respecté la réglementation applicable.

ARTICLE 14 – LA LOI APPLICABLE

Le Règlement est exclusivement régi par le droit français notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu objet du Règlement ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties, les règles de compétence légale s'appliqueront. Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française