

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Article 1. SOCIETE ORGANISATRICE

La **SAS SILVERLIT**

Inscrite au RCS d'ÉVRY sous le numéro 434 930 400

Dont le siège social se trouve **Espace Green Park - Route De Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRY**

Organise du **29 NOVEMBRE 2013 AU 30 JANVIER 2014 à 23H59**
SUR INTERNET UNIQUEMENT

Un jeu gratuit et sans obligation d'achat dénommé : "**GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO**".

Ce jeu est accessible à toute personne ayant accès par voie électronique au site :

http://concours.silverit.fr et permet à tout participant de gagner les lots décrits à l'article 5 du présent règlement.

La simple participation au jeu n'entraîne pas automatiquement un gain par le participant, elle est distincte de toute commande de biens

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Tous les logiciels utilisés sur le site et ceux auxquels il permet l'accès, ainsi que les textes, commentaires, illustrations ou images reproduits sur le site et sur ceux auxquels il permet l'accès, font l'objet d'un droit d'auteur, et leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Le présent règlement définit les règles juridiques applicables pour ce jeu.

Article 2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu est ouvert à toute personne physique **âgée de plus de 13 ans** résidant en France métropolitaine (corse incluse), qui désire s'inscrire gratuitement depuis la page Web :

http://concours.silverit.fr

La société se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et/ou électronique des participants.

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 des partenaires, y compris leurs familles et conjoints (mariage, P.A.C.S ou vie maritale reconnue ou non).

Les personnes n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identité complète, ou qui les auront fourni de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiés, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisation des informations à caractère nominatif les concernant et strictement nécessaire 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, en toutes ces stipulations des règles de déontologie en vigueur sur internet (étiquette, chartre de bonne conduite) ainsi que des lois et règlements applicable au jeu concours en vigueur en France. La participation au présent jeu implique une attitude loyale, responsable et digne impliquant notamment le respect des règles du présent règlement et des droits des autres participants.

Le non respect dudit règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de gratification.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Tout participant âgé de moins 13 ans doit obtenir l'autorisation préalable d'un parent ou tuteur pour participer au jeu et accepter le présent règlement.

L'organisateur pourra demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation et le cas échéant, disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation.

Article 3. MODALITES DE PARTICIPATION

Pour participer, les candidats devront se connecter sur le site : <http://concours.silverit.fr> remplir un formulaire de participation en ligne, à compléter en y indiquant leur nom, prénom, coordonnées complètes (ville en France Métropolitaine, adresse, numéro de rue, ville, code postal, numéro de téléphone et adresse e-mail) **afin de créer un compte informatique qui sera valable uniquement sur ce site pour la durée du jeu LE DEFI VIDEO.**

Sa participation ne sera prise en compte qu'une fois le formulaire d'inscription validé.

La participation au jeu s'effectue exclusivement par voie électronique sur le site internet et elle est individuelle.

Chaque participant doit jouer en personne et s'interdit en conséquence de recourir, directement ou indirectement, à tout mode d'interrogation ou de requête automatisé du site.

La participation au jeu de la société organisatrice s'effectue exclusivement par voie électronique, sur le site Internet, et elle est individuelle.

Ensuite, ils procéderont à la manœuvre indiquée sur le site pour valider leur participation.

Le participant certifie que les données saisies dans le formulaire d'inscription sont exacts. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée et/ou incomplète entraîne automatiquement l'annulation des participations et des lots. Une fois inscrit, le participant aura la possibilité de modifier certaines de ses informations personnelles.

Les participants sont informés que les données fournies dans le formulaire d'inscription sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'attribution des dotations. Les participants sont par conséquent invités à s'assurer de la validité de ces informations.

En tout état de cause, pour participer valablement au jeu, le participant devra se conformer strictement aux conditions d'inscription telles que définies selon les cas, sur les services en ligne de la société organisatrice et sur ceux de ses partenaires, ainsi qu'à toutes autres instructions qui lui seraient communiquées par tout autre moyen.

3.1 MODALITES DE PARTICIPATION AU DEFI VIDEO

Le principe du JEU : "DEFI VIDEO".

Il s'agit d'un Jeu où le candidat doit poster une vidéo de son hélicoptère Silverlit en vol. Les conditions précises et détaillées d'acceptation de la vidéo sont détaillées dans la partie « CONDITIONS D'ACCEPTATION DES VIDEOS DU JEU DEFI VIDEO ». Les vidéos, réunies dans une galerie vidéo, sont ensuite soumises au vote des internautes. Les 10 vidéos les plus votées accéderont à la finale. Un jury Silverlit élira la meilleure vidéo qui remportera la dotation principale : un baptême en hélicoptère.

Le déroulement du JEU :

Après avoir créé un compte de participation via le formulaire d'inscription et reçu la confirmation de ses identifiants par email à l'adresse email indiquée, le candidat accède au Jeu Défi vidéo. La présentation globale du Jeu Défi vidéo introduit le principe, les différentes étapes du Jeu, ainsi que les principales dotations à gagner.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Les étapes de Jeu sont les suivantes :

1. Création de la vidéo

- Le candidat doit d'abord filmer ou se filmer avec son jouet Hélicoptère radiocommandé Silverlit en vol, faisant ou non des figures, courses ou toute autre « acrobatie » permise par le jouet en question. Pour l'aider à trouver des figures il est invité à regarder les vidéos de figures et courses réalisées par des professionnels.
Ces vidéos, de professionnels et à visée marketing ne font en aucun cas partie du Jeu, il ne sera donc pas fait de comparaison entre ces vidéos et celles des participants.
- Le candidat peut accéder au Jeu Défi vidéo autant de fois qu'il le souhaite via son compte créé (dont les identifiants créés lui sont confirmés par email automatique à l'inscription). Il peut ainsi accéder au Jeu, découvrir le principe et les étapes clés du Jeu puis se déconnecter et revenir sur le Jeu une fois sa vidéo créée.
- Les conditions d'acceptation de la vidéo sont détaillées dans la partie nommée « CONDITIONS D'ACCEPTATION DES VIDEOS DU JEU DEFI VIDEO ». La principale condition étant que le jouet présent dans la vidéo soit un hélicoptère radiocommandé de la marque Silverlit.
Toute vidéo contrevenant à cette condition ou l'une des conditions établies dans le document pré-cité sera considérée comme nulle et ne pourra pas participer au concours. De ce fait, l'équipe Silverlit exercera une modération sur chaque vidéo proposée par les participants, avant toute publication dans l'espace Galerie vidéos. Elle pourra ainsi décider pour chaque vidéo de **SA VALIDITE OU NON VALIDITE** pour le présent Jeu.
- Un même participant pourra créer plusieurs vidéos pour le concours, toutefois le prix (dotation) étant unique par foyer, il ne pourra bénéficier que d'un seul prix (dotation) et cela même si plusieurs de ses vidéos font partie des 10 vidéos finalistes.

2. Upload sur une plateforme de vidéo puis sur le Jeu Silverlit

- Une fois créée par le candidat, la vidéo devra être uploadée sur une plateforme vidéo (You tube ou Dailymotion). Le lien de la vidéo uploadée devra ensuite être saisi dans le Jeu Silverlit Défi vidéo dans le champ prévu à cet effet dans la partie « Défi vidéo » du site. Tout lien erroné ne permettant pas la lecture de la vidéo annulera de ce fait la participation de la vidéo au concours.
- La participation au Jeu étant personnelle et individuelle, le candidat devra en tout état de cause certifier être le propriétaire de la vidéo postée. Il s'interdit donc de recourir à toute vidéo créée par une personne tierce participant ou non au Jeu Silverlit. La société organisatrice se réserve le droit de refuser toute vidéo portant à suspicion sur ce point ou tout autre condition détaillée dans la partie « CONDITIONS D'ACCEPTATION DES VIDEOS DU JEU DEFI VIDEO ».
- Une fois la vidéo postée sur le Jeu Silverlit, le candidat accède à une page récapitulant sa participation avec une miniature de sa vidéo et son pseudo. Il peut soit valider ces informations soit revenir en arrière pour effectuer des modifications. S'il valide les informations :
 - o Sa participation au concours est temporairement validée. A ce stade, la vidéo est alors accessible uniquement via son url directe. La vidéo n'apparaît donc pas dans la galerie des vidéos.
 - o La validation définitive de la vidéo se fait par l'équipe Silverlit via son droit de modération. Si la vidéo est validée, elle apparaîtra automatiquement dans la galerie vidéos, sinon, elle sera retirée du site internet et ne sera plus accessible

Article 4. CONDITIONS D'ACCEPTATION DES VIDEOS

Caractéristiques de la Vidéo :

Afin d'assurer un contrôle à priori sur les Vidéos postées par les participants, la Société Organisatrice a mis en place une équipe de modération dont le rôle est de supprimer les abus et de vérifier l'éthique des Vidéos publiées par les participants.

Les vidéos devront comporter obligatoirement :

- Un hélicoptère radiocommandé de la marque Silverlit (n'importe quel modèle de cette gamme et marque sera acceptée)
- Une acrobatie, figure ou vol de l'hélicoptère (une vidéo avec un hélicoptère statique ne sera donc pas valide)

Les participants sont ensuite libres de décider eux-mêmes des acrobaties, figures, parcours à réaliser avec leur hélicoptère pendant leur vidéo.

Sera refusée et / ou éliminée toute Vidéo :

- N'étant pas uploadée sur les plateformes You Tube ou Dailymotion (les vidéos postées sur la plateforme Vimeo ne seront pas acceptées)

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

- Existante et uploadée sur une plateforme vidéo avant la date de début du concours Silverlit,
- Ne respectant pas le thème imposé
- Ne mettant pas en scène un hélicoptère radiocommandé de la marque Silverlit (ou portant au doute ou confusion sur la marque mise en avant) dont la qualité technique serait jugée insuffisante pour être exploitée (netteté/éclairage),
- Sans rapport direct avec la thématique du Jeu (publicité, spam, petites annonces, vente, lien vers d'autres sites, incitation au piratage)
- Comportant des éléments parlés ou écrits dans une autre langue que le français et incompris par les modérateurs
- Montrant des données personnelles, tel qu'un numéro de téléphone
- Lorsque la tenue vestimentaire n'est pas correcte ou pas jugée correcte par le jury

En outre, la Société Organisatrice peut à tout moment refuser ou retirer la publication de certaines Vidéos à cause de la vidéo ou du pseudo de l'auteur :

- Lorsque qu'ils portent atteinte à la marque Silverlit
- Portant à doute sur l'auteur de la vidéo, différent du participant au jeu
- Non filmée en France Métropolitaine ou le laissant penser (discours dans une langue étrangère sur la vidéo, éléments de décors indiquant un pays différent)
- Lorsque les participants ont moins de 13 ans
- Contraires aux bonnes mœurs et valeurs
- A caractère injurieux (expression offensante, insulte, mépris, racisme, antisémitisme, xénophobie),
- A caractère diffamatoire (porter atteinte à l'honneur ou la dignité ou le respect d'une personne physique ou morale)
- Contraire à la protection des enfants
- Incitant à la violence, à la haine ou à la discrimination (jugée sur l'origine, l'appartenance religieuse ou autre)
- A caractère obscène, pornographique ou pédophile
- Portant atteinte aux droits d'un tiers que ce soit aux droits de la personnalité, aux droits d'auteur, aux droits à l'image, aux droits voisins
- Représentant un élément soumis à des droits de propriété intellectuelle ou industrielle, telle qu'une œuvre originale, une musique, une marque, un modèle déposé, etc.
- Comportant plus généralement des éléments contraires au droit applicable
- Comportant des textes ou titres incompréhensibles ou illisibles
- Présentant des comportements dangereux ou de nature à heurter la sensibilité des internautes.

La Société Organisatrice demande à tous les participants de respecter ces consignes afin de garder le Jeu ludique, équitable et convivial.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier le nom du pseudo ne respectant pas la charte de modération telle que décrite ci-dessus ou de refuser simplement la vidéo.

La Société Organisatrice rappelle qu'elle n'est en aucun cas responsable du tournage ou de tous les événements pouvant se produire pendant le tournage de la vidéo par le participant.

Désignation des finalistes et gagnants :

Comme décrit dans le règlement du grand jeu Silverlit et donc de la partie Défi vidéo, les 10 vidéos finalistes seront les vidéos les plus votées à la date de clôture du jeu.

La vidéo gagnante sera désignée par un jury composé de collaborateurs de la marque Silverlit, qui élira sa vidéo préférée.

Article 5. SELECTION DES GAGNANTS

→ Vote sur les vidéos

- Toute personne résidant en France Métropolitaine est autorisée à voter et doit s'identifier via le formulaire pour voter.
- Le votant a plusieurs possibilités pour voter :

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

- S'il accède directement à la vidéo (via une invitation email ou Facebook), il peut voter sur cette page directement. Si la vidéo est encore en attente de validation de la part de Silverlit au moment du vote, celui-ci sera définitivement pris en compte une fois la vidéo modérée et validée.
- S'il n'est pas invité directement par l'auteur de la vidéo, le votant peut accéder à la galerie vidéos. Il peut alors voter depuis cette page sur la vidéo choisie ou l'ouvrir et voter depuis la page vidéo
- **Les restrictions de vote sont les suivantes :**
 - Un seul vote sera permis par vidéo par le même joueur
 - L'auteur d'une vidéo ne peut pas voter pour sa propre vidéo quand il est connecté à son compte

→ Choix des vidéos gagnantes

Finale pour les 10 vidéos les plus votées : **Les 10 vidéos possédant le plus grand nombre de votes à la clôture du Jeu participeront à la finale.**

En cas d'égalité de votes entre une ou plusieurs vidéos avec la 10^{ème} vidéo, et qui aurait pour conséquence d'amener le nombre total de finalistes à plus de 10, un tirage au sort aléatoire fait par Silverlit parmi ces vidéos (et uniquement celles-ci), déterminera celle ou celles accédant effectivement à la finale, jusqu'à ce que le quota de 10 finalistes soit atteint.

Vidéos gagnantes : Un jury Silverlit désignera ensuite parmi les 10 finalistes la vidéo remportant le lot principal Baptême de l'air en hélicoptère et l'ordre des autres vidéos (de la 1^{ère} à la 10^{ème} place). Tout participant à la finale c'est-à-dire dont la vidéo figure parmi les 10 vidéos finalistes, se verra donc attribuer un lot (changeant selon la position finale de sa vidéo dans le classement).

Les gagnants autorisent la **SAS SILVERIT** à publier leur nom sur Internet
Le nom des gagnants sera affiché sur le site à la fin du jeu

Article 6. PRESENTATION DES LOTS

LOTS DU JEU DEFI VIDEO – 10 GAGNANTS AU TOTAL

- **1^{er} PRIX**- Vidéo désignée gagnante par le jury: **UN BAPTÊME DE L'AIR en Hélicoptère pour une personne** d'une valeur maximale unitaire de **500 Euros TTC** (les frais de déplacement et tout autre frais sur place hors baptême sont non inclus tels que par exemple: restauration sur place, demandes additionnelles telles que photos, vidéos du baptême, cette liste étant non exhaustive). A la réception des coordonnées du vainqueur, Silverlit prendra contact avec celui-ci ainsi qu'un prestataire proposant un baptême de l'air en hélicoptère. Celui-ci émettra alors un bon valable pour 6 mois pour la prestation payée en amont par Silverlit.
- **2^{ème} Place à la 5^{ème} Place : UN HELICOPTERE radiocommandé Silverlit** modèle Sky Eye Real Time d'une valeur unitaire de **149,99 Euros TTC**.
- **6^{ème} Place à la 10^{ème} Place : UN HELICOPTERE radiocommandé Silverlit** modèle Sky Hercules d'une valeur unitaire de **79,99 euros TTC**.

Les lots seront attribués dans l'ordre de désignation des Gagnants par le Jury

Article 7. ACHEMINEMENT DES LOTS

Les lots mis en jeu sont présentés sous réserve de leurs disponibilités chez le fournisseur.

Si l'organisateur se trouve, notamment en raison d'une rupture de stock du fournisseur ou du redressement ou liquidation judiciaire de ce dernier, dans l'impossibilité de livrer le gain, cette dernière se réserve le droit de remplacer par un autre de nature et de valeur équivalente. Le gagnant ne pourra réclamer à l'organisateur aucune indemnité à ce titre.

Les éventuelles photographies ou représentations graphiques des lots mis en jeu sont données à titre purement indicatif. De tels éléments remplissent exclusivement une fonction d'illustration et ne saurait en aucun cas acquérir une valeur contractuelle.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

A défaut d'indication contraire, les lots décrits sont dépourvus de toutes options ou accessoires. Les frais de mise en œuvre, mise en service, installation, utilisation, ainsi que les éventuelles formalités administratives afférentes restent à la charge exclusive du gagnant.

L'adresse postale fournie par le gagnant pour l'attribution de son gain ne doit en aucun cas comporter le nom ou le prénom d'une personne différente à celle qui a été déclaré lors de l'inscription au jeu.

L'organisateur se contente de délivrer les produits et ne revêt nullement la qualité de producteur, de fabricant, de fournisseur, de vendeur, de distributeur des produits, quel qu'il soit et ne saurait voir sa responsabilité engagée à aucun de ces titres.

L'organisateur se dégage de toutes responsabilités en cas d'utilisation non conforme des gains et ne saurait être tenu pour responsable des dommages, direct ou indirecte, causés par une telle utilisation non conforme.

La dotation offerte est strictement nominative et ne peut donc pas être cédée à une autre personne.

Dans l'hypothèse où le Gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie. La dotation sera quant à elle non remise en Jeu et l'Organisateur pourra en disposer librement.

Les dotations, quelles qu'elles soient, non réclamées dans le cadre de cette opération ne seront pas remises en jeu. Les gagnants n'ayant pas réclamés leurs dotations dans les délais impartis seront considérés y avoir définitivement renoncé.

Les gagnants du jeu autorisent toute vérification concernant leur identité et leur domicile. Toute indication d'identité ou d'adresse fautive entraînera l'élimination de celui-ci. De même, la société organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées.

Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise du lot seront donnés en temps utiles aux gagnants.

Les lots ne sont pas interchangeables, 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 lot sont strictement interdits.

La valeur indiquée pour le(s) lot(s) correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

Toutes les marques ou nom de produits cités sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

En cas de force majeure, ou si les circonstances l'exigeaient, la **SAS SILVERIT** se réserve le droit de remplacer les lots gagnés par des lots de valeur équivalente ou supérieure.

Sans préjudice de toute action judiciaire et de sa faculté de résiliation de l'inscription du participant, la société organisatrice n'est pas tenue de faire parvenir un quelconque lot ou gain au participant bénéficiaire si celui-ci n'a pas saisi correctement ses coordonnées lors de l'inscription, s'il a manifestement, et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat d'un jeu ou ne s'est pas conformé au présent règlement.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

La société organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'un retard dans l'expédition des gains et lots lorsque ce retard ne lui est pas imputable, mais est le fait du prestataire de services auquel elle recourt pour réaliser cette expédition.

Elle ne saurait encourir aucune responsabilité contractuelle ou légale au titre des opérations relatives au transport des lots et gains attribués.

De même, la société organisatrice ne pourra être tenue pour responsable si le lot ou gain est endommagé en raison des opérations de transport. Elle décline toute responsabilité quant à la qualité et/ou à l'état du lot à la livraison.

Article 8. DESIGNATION DES GAGNANTS

Un seul lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse).

LES GAGNANTS seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain, de la dotation le concernant.

Les participants désignés seront contactés par l'organisateur du jeu par téléphone, par courrier électronique du choix du jury pour le jeu.

L'organisateur du jeu indiquera au participant quel lot il aura gagné.

Si un participant ne se manifeste pas dans le mois suivant l'envoi du courrier ou de la communication téléphonique, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot, et le lot restera la propriété de l'organisateur.

Le lot sera adressé au gagnant à l'adresse indiquée par lui dans son formulaire de participation.

Tout lot qui serait retourné à l'organisateur du jeu par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelque raison que ce soit (par exemple : n'habite plus à l'adresse indiquée, sera considéré comme abandonné par le gagnant et restera la propriété de l'organisateur.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'organisateur à utiliser ses nom, prénom, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence, dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur le site internet de l'organisateur, et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autre que le prix gagné.

Les gagnants devront se conformer au règlement.

S'il s'avérait qu'il ne réponde pas aux critères du présent règlement, leur lot ne leur serait 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, l'organisateur se réserve le droit de demander une copie de la pièce d'identité du gagnant avant l'envoi de la dotation. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse, entraîne l'élimination immédiate du participant et le cas échéant, le remboursement des lots déjà envoyés.

Article 9. UN SEUL PRIX PAR FOYER

Chaque participant ne peut participer qu'une seule fois pendant toute la durée du jeu pendant la période précisée à l'article 1 (même nom, même coordonnées, même @mail).

Chaque personne désireuse de jouer devra se conformer aux instructions qui lui seront données sur le site Internet : **<http://concours.silverit.fr>**

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Les informations laissées sur le serveur Internet par la personne désireuse de jouer seront transmises à la société organisatrice.

Un participant qui se serait créé plusieurs e-mails avec la même adresse et le même nom, serait disqualifié et ne pourrait prétendre au gain qui lui aurait été attribué.

Les inscriptions (e-mail + coordonnées postales incomplètes), contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement entraînent la disqualification du participant. De même que les inscriptions avec des emails jetables sont strictement interdites.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable dans le cas de mauvais acheminement du courrier électronique.

Il n'y aura qu'un seul prix par foyer, le foyer étant déterminé par l'ensemble des personnes vivant sous le même toit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent article.

Article 10. DONNEES PERSONNELLES – LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE

Conformément à la directive 95-46-CE du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne du 24 Octobre 1995 relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données et de la loi française Informatique et Liberté n° 78-17 du 6 Janvier 1978, il est rappelé ce qui suit

Il est rappelé que pour participer au jeu, les participants doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom, adresse...). 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 l'acheminement des prix.

Ces informations sont destinées à l'organisateur et pourront être transmises à ses prestataires techniques et 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 l'organisateur.

Les données ainsi recueillies pourront être utilisées dans le cadre légal.

Les participants autorisent l'Organisateur du Jeu à diffuser le nom, prénom, commune de résidence des gagnants à des fins purement informatiques, en ayant au préalable obtenu l'accord du gagnant sur les dispositions du présent article, et ceci conformément à la législation en vigueur.

Dans tous les cas, il est rappelé que conformément à la Loi, les participants bénéficient auprès de l'Organisateur du Jeu d'un droit d'accès et de rectification pour les données les concernant.

Les participants pourront demander à ne pas figurer ou être retirés du fichier à tout moment, ils bénéficieront d'un droit d'accès de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande à l'adresse du jeu conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06 Janvier 1978, modifiée par la Loi n°2004-801 du 6 Août 2004 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et du décret n°2005-1309 du 20 Octobre 2005.

Par conséquent, en application de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent des droits d'opposition (art.26 de la Loi), d'accès (art.34 à 38 de la Loi) de rectification et de suppression (art.36 de la Loi) des données les concernant.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Ainsi, les participants peuvent exiger que soient rectifiées, complétées, mises à jour ou effacées les informations les concernant qui sont inexactes, incomplètes, équivalentes, équivoques ou périmées en écrivant à l'organisateur du jeu.

Le présent jeu est organisé dans le respect de la loi de confiance dans l'économie numérique et qui impose d'obtenir un consentement préalable du participant avant prospection.

Une case à cocher pour chaque consentement (règles du jeu, accord pour recevoir des offres commerciales ou des newsletters) est obligatoire.

Article 11. REMBOURSEMENT

Ce jeu étant gratuit et sans obligation d'achat, **le remboursement des frais de connexion se fera dans la limite de deux minutes de communication au tarif d'une communication locale**, ce tarif étant défini par France Telecom **ORANGE**.

Seules les personnes utilisant un compte débité au temps de connexion seront remboursées.

La demande devra en être faite de façon écrite à l'adresse suivante : **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRAY.**

La demande de remboursement devra comporter les éléments suivants : le nom du participant, son prénom, son adresse postale et son adresse email (tous ces éléments doivent être identiques à ceux saisis sur leur formulaire d'inscription au jeu), un RIB (relevé d'identité bancaire) ou un RICE, la date et l'heure de ses participations et dès sa disponibilité une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ ou du fournisseur d'accès indiquant les dates et heures de connexion. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile. Le nom et l'adresse de la personne demandant le remboursement doivent être les mêmes que ceux mentionnés sur la facture de l'opérateur téléphonique. Toute demande de remboursement incomplète, raturée, illisible, mal adressée, erronée, ou envoyée hors délais ne sera pas prise en compte. Aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone ou courrier électronique.

- Les participants ne payant pas de frais liés au volume de leurs communications (titulaires d'un abonnement forfaitaire, utilisateurs de cybercâble...) ne pourront pas obtenir de remboursement.

- La participation au jeu n'a pas eu dans ce cas d'influence sur la facturation.

Aucune demande de remboursement de la connexion ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies, et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement de connexion seront honorées dans un délai de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

Ce remboursement est limité à un seul par foyer (même nom, même adresse).

Les frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement seront **remboursés en nature sous la forme d'un timbre de La Poste au Tarif ECOPLI en vigueur (0.56 Euros)**.

La demande devra en être faite de façon écrite à l'adresse suivante : **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRAY**, en n'omettant pas de préciser ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, code postal, ville).

Aucune demande de remboursement de timbre ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies, et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement de timbre seront honorées dans un délai de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Le remboursement des frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement est limité à un seul par foyer (même nom, même adresse).

Article 12. RESPONSABILITE – FORCE MAJEURE - PROLONGATION – ANNEXES

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.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé.

La société organisatrice précise que l'usage de liens hypertextes peut conduire le participant vers d'autres sites web, indépendants de la société organisatrice. Dans ce cas, la société organisatrice ne saurait assumer la responsabilité des activités des sites tiers.

Sauf accord préalable exprès, aucun participant n'est autorisé à créer un lien hypertexte entre le site et un autre site web, sauf à engager sa responsabilité.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

La Société Organisatrice ne garantit pas que les sites et/ou le Jeu fonctionne sans interruption ou qu'il ne contienne pas d'erreurs informatiques quelconques, ni que les défauts constatés seront corrigés. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit, s'il y a lieu, d'invalider et/ou d'annuler la Session de Jeu au cours de laquelle le dit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque, etc...) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...).

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable d'une déficience de l'outil de dialogue en direct. Cet outil ne détermine pas le bon fonctionnement du Jeu et sa déficience n'est pas de nature à léser le participant de quelque façon que ce soit.

Toute information communiquée par le gagnant, notamment les coordonnées de celui-ci, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en considération si elle comporte une inexactitude.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite au montant global maximum du ou des lot(s) mis en jeu.

La Société Organisatrice ne pourrait être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un participant au jeu.

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).

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

- Si une défaillance technique du serveur télématique ou du poste téléphonique du standard jeu empêchait un participant d'accéder au formulaire de participation
- En cas de panne EDF ou d'incident du serveur

En conséquence, l'organisateur du jeu 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 du jeu 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 des participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de la Société organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le présent Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

Des additifs, ou, en cas de force majeure, des modifications à ce règlement peuvent éventuellement intervenir pendant le Jeu.

Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et déposés à l'Etude dépositaire du présent règlement.

Il est convenu que l'organisateur du jeu 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 supports 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 l'organisateur du jeu 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.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Jeu toute personne troublant le déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice se réserve la faculté d'utiliser tout recours et notamment de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement, ou, aurait tenté de le faire.

Tout participant au Jeu qui serait considéré par la Société Organisatrice comme ayant troublé le Jeu d'une quelconque des manières précitées, sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir un quelconque lot gagnant, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La Société Organisatrice se réserve le droit, notamment en cas de raison impérieuse, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le présent Jeu et/ou Session du Jeu, en partie ou dans son ensemble, si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Ces changements pourront faire toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés, notamment via le site Internet de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de suspendre momentanément la possibilité de participer au Jeu si elle, ou son éventuel prestataire d'hébergement ne peuvent plus assurer la continuité du service nécessaire au déroulement du Jeu. La société Organisatrice pourra toujours en cas de force majeure, de cas fortuit, ou de circonstance exceptionnelle (incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion, malveillance dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du Jeu, les cas de rupture et de blocage des réseaux de télécommunication, les dommages provoqués par des virus pour lesquels les moyens de sécurité existant sur le marché ne permettent pas leur éradication, les obligations légales ou réglementaires ou d'ordre public imposées par les autorités compétentes et qui auraient pour effet de modifier substantiellement le présent règlement de jeu, ou tout autre événement de force majeure ou cas fortuit au sens de l'Article 1148 du Code Civil) même émanant de sa propre responsabilité (sous réserve en cas de bonne foi), cesser tout ou partie du Jeu.

Le présent Jeu sera annulé en cas de force majeure, sans que les participants ou gagnants soient en droit de réclamer un quelconque dédommagement à ce titre.

Article 13. ACTIONS PROHIBÉES

Actions de manipulations :

L'utilisateur n'a le droit d'utiliser, un quelconque programme, mécanisme ou logiciel qui pourrait interférer avec les fonctions et/ ou le développement du jeu.

L'utilisateur n'a pas le droit d'effectuer une quelconque action qui causerait un ralentissement excessif des capacités techniques du site.

L'utilisateur n'a pas le droit de bloquer, modifier ou reformuler le contenu créé par le Directeur de projet.

Programmes prohibés :

Il est interdit de visualiser une quelconque partie du jeu avec un autre programme que les navigateurs internet prévu à cet effet. Sont visés, tout autre programme, en particulier ceux connus sous la dénomination de BOTS (sans que cette appellation soit exclusive) ainsi que tous outils permettant de simuler, de remplacer ou de suppléer le navigateur internet.

De la même manière, sont visés les scripts et les programmes partiellement ou totalement automatique qui peuvent procurer un avantage par rapport aux autres utilisateurs.

Les fonctions de rafraîchissement automatique (« auto-refresh ») et autres mécanismes intégrés dans les navigateurs internet sont également visés en tant qu'action automatique.

L'intégralité de ces mécanismes, sans que cela soit exclusif, d'autre possibilité, est interdit. Le fait de bloquer la publicité soit intentionnellement soit par le biais d'un bloqueur de « pop-up », voir par le biais d'un module intégré au navigateur internet et sans conséquence sur cette interdiction.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Article 14. LE SITE SERA UTILISE UNIQUEMENT A DES FINS LICITES

Le Participant s'engage à se conformer à l'ensemble des lois et réglementations en vigueur concernant l'interdiction de la diffusion de contenus pornographiques, pédophiles, violents, obscènes, ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine.

Le Participant s'interdit par ailleurs de diffuser tout message destiné à faire la promotion d'un bien ou d'un service

A ce titre, les Participants reconnaissent que la société organisatrice pourra retirer tout contenu manifestement illicite.

Seront notamment exclus les messages et photos qui pourraient être constitutifs d'incitation à la réalisation de crimes ou délits, à la discrimination, à la haine ou à la violence, en raison de la race, de l'ethnie ou de la nation, d'apologie du nazisme, de contestations de l'existence de crimes contre l'humanité, d'atteinte à l'autorité de la justice, de diffamation et d'injure, d'atteinte à la vie privée, ou encore d'actes mettant en péril des mineurs, de même que tout fichier destiné à exhiber des objets et/ou des ouvrages interdits, les messages à caractère, diffamatoire, grossier, injurieux, violent ou contraire aux lois en vigueur, les messages sur le tabac et l'alcool, les messages comportant des coordonnées personnelles et d'informations permettant une localisation géographique précise (téléphone, adresse postale...), les messages incitant à la consommation de substances interdites ou au suicide, les messages permettant à des tiers de se procurer directement ou indirectement des logiciels piratés, des numéros de série de logiciels des logiciels permettant des actes de piratage et d'intrusion dans les systèmes informatiques et de télécommunication, des virus et autres bombes logiques et d'une manière générale tout outil ou logiciel ou autre, les messages permettant de porter atteinte aux droits d'autrui et à la sécurité des personnes et des biens en violation du caractère privé des correspondances.

Article 15. DROIT DE PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

Chaque participant déclare que tous les éléments qui composent sa participation sont libres de tout droit.

En conséquence, chaque participant s'engage à faire son affaire personnelle de toutes réclamations, poursuites, différents ou actions éventuelles pouvant émaner de tout tiers quelconque, quel qu'en soit le fondement, notamment mais sans caractère limitatif :

- au titre des droits de propriété intellectuelle (droit d'auteur, droits voisins, droit des marques, dessins et modèles) et/ou des droits de la personnalité et/ou au titre des éléments réalisés contraires aux lois et règlements en vigueur, notamment à l'ordre public, aux bonnes mœurs, au respect de la dignité de la personne humaine, de la vie privée.

Article 16. RECLAMATIONS

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

Toute contestation ou réclamation relative au jeu et/ou au tirage au sort devra être formulée par écrit à l'adresse de l'organisateur.

Cette lettre devra indiquer la date précise de participation au jeu, les coordonnées complètes du participant et le motif exact de la contestation. Aucun autre mode de contestation ou de réclamation ne pourra être pris en compte.

Toute contestation ou réclamation à ce jeu ne sera prise en compte que si elle est adressée **avant le 30 JANVIER 2014** le cachet de la poste faisant foi.

La **SAS SILVERLIT** sera seule souveraine pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du règlement ou en cas de lacune de celui-ci à l'occasion du déroulement du présent jeu.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

Article 17. ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par l'Organisateur.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

Article 18. OBTENTION DU PRESENT REGLEMENT

Ce règlement peut être obtenu gratuitement sur simple demande formulée auprès de la **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRY.**

Les enregistrements électroniques effectués sur le site Internet: <http://concours.silverit.fr> désigné à l'article 1 font foi jusqu'à preuve du contraire. Les difficultés d'interprétation qui pourraient survenir seront tranchées souverainement par la société organisatrice.

Article 19. LOI APPLICABLE

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 de l'organisateur du jeu conformément à l'article 14 du présent règlement.

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou modalités du jeu ou sur la liste des gagnants. En cas de désaccord persistant sur l'application à l'interprétation du présent règlement et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au Tribunal ayant droit, auquel compétence exclusive est attribuée.

Article 20. TOUTE REPRODUCTION DE CE REGLEMENT EST INTERDITE

Ce règlement est une création intellectuelle originale qui par conséquent entre dans le champ de protection du droit d'auteur. Son contenu est également protégé par des droits de propriétés intellectuels.

Toutes personnes qui porteront atteinte aux droits de propriétés intellectuels attachés aux différents objets du présent règlement seront coupables de délit de contrefaçon et passibles de sanctions pénales prévues par la loi.

Article 21. CONVENTION DE PREUVE

De convention expresse entre le participant et l'organisateur du jeu, les systèmes et fichiers informatiques de l'organisateur du jeu feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de la société organisatrice, dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre ladite société et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, la société organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, captures d'écran, 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 elle, notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi 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.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERIT – LE DEFI VIDEO

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 irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Article 22. DEPOT ET CONSULTATION DU PRESENT REGLEMENT

Le présent règlement est déposé **chez la SELARL DI FAZIO – DECOTTE – DEROO - DELARUE**, Huissiers de Justice associés à MORNANT 69440, 13 Rue Guillaumond.

Il peut être consulté sur le site www.huissier-lyon-mornant.fr

Suivant procès verbal de dépôt de règlement de jeu du **21 JANVIER 2014** qui se trouve annexé à l'Original du Procès Verbal concernant la Minute de l'Etude.

**TOUTE REPRODUCTION DE CE PRESENT REGLEMENT EST INTERDITE
SANS L'AUTORISATION DE L'AUTEUR.**

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Article 1. SOCIETE ORGANISATRICE

La **SAS SILVERLIT**

Inscrite au RCS d'EVRY sous le numéro 434 930 400

Dont le siège social se trouve **Espace Green Park - Route De Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRY**

Organise du **29 NOVEMBRE 2013 AU 30 JANVIER 2014 à 23H59**
SUR INTERNET UNIQUEMENT

Un jeu **INSTANT GAGNANT** gratuit et sans obligation d'achat dénommé :
"GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT".

Ce jeu est accessible à toute personne ayant accès par voie électronique au site :

http://concours.silverlit.fr et permet à tout participant de gagner les lots décrits à l'article 5 du présent règlement.

La simple participation au jeu n'entraîne pas automatiquement un gain par le participant, elle est distincte de toute commande de biens

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Tous les logiciels utilisés sur le site et ceux auxquels il permet l'accès, ainsi que les textes, commentaires, illustrations ou images reproduits sur le site et sur ceux auxquels il permet l'accès, font l'objet d'un droit d'auteur, et leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Le présent règlement définit les règles juridiques applicables pour ce jeu.

Article 2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu INSTANT GAGNANT est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 13 ans résidant en France métropolitaine (corse incluse), qui désire s'inscrire gratuitement depuis la page Web : **http://concours.silverlit.fr**

La société se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et/ou électronique des participants.

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 des partenaires, y compris leurs familles et conjoints (mariage, P.A.C.S ou vie maritale reconnue ou non).

Les personnes n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identité complète, ou qui les auront fourni de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiés, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisation des informations à caractère nominatif les concernant et strictement nécessaire 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, en toutes ces stipulations des règles de déontologie en vigueur sur internet (étiquette, chartre de bonne conduite) ainsi que des lois et règlements applicable au jeu concours en vigueur en France. La participation au présent jeu implique une attitude loyale, responsable et digne impliquant notamment le respect des règles du présent règlement et des droits des autres participants.

Le non respect dudit règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de gratification.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Tout participant âgé de moins 18 ans doit obtenir l'autorisation préalable d'un parent ou tuteur pour participer au jeu et accepter le présent règlement.

L'organisateur pourra demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation et le cas échéant, disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation.

Article 3. MODALITES DE PARTICIPATION

Pour participer, les candidats devront se connecter sur le site : <http://concours.silverlit.fr>, remplir un formulaire de participation en ligne, à compléter en y indiquant leur nom, prénom, coordonnées complètes (ville en France Métropolitaine, adresse, numéro de rue, ville, code postal, numéro de téléphone et adresse e-mail)

Sa participation ne sera prise en compte qu'une fois le formulaire d'inscription validé.

La participation au jeu s'effectue exclusivement par voie électronique sur le site internet et elle est individuelle.

Chaque participant doit jouer en personne et s'interdit en conséquence de recourir, directement ou indirectement, à tout mode d'interrogation ou de requête automatisé du site.

La participation au jeu de la société organisatrice s'effectue exclusivement par voie électronique, sur le site Internet, et elle est individuelle.

Ensuite, ils procéderont à la manœuvre indiquée sur le site pour valider leur participation.

Le participant certifie que les données saisies dans le formulaire d'inscription sont exacts. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée et/ou incomplète entraîne automatiquement l'annulation des participations et des lots. Une fois inscrit, le participant aura la possibilité de modifier certaines de ses informations personnelles.

Les participants sont informés que les données fournies dans le formulaire d'inscription sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'attribution des dotations. Les participants sont par conséquent invités à s'assurer de la validité de ces informations.

En tout état de cause, pour participer valablement au jeu, le participant devra se conformer strictement aux conditions d'inscription telles que définies selon les cas, sur les services en ligne de la société organisatrice et sur ceux de ses partenaires, ainsi qu'à toutes autres instructions qui lui seraient communiquées par tout autre moyen.

Article 4. SELECTION DES GAGNANTS

- **S'agissant d'un jeu INSTANT GAGNANT, les participants sauront immédiatement s'ils ont gagné ou perdu.**
- **S'ils ont gagné, ils découvriront de suite le lot qu'ils ont gagné**

Le principe du JEU : "INSTANT GAGNANT".

- Il s'agit d'un Jeu où des instants "gagnants" sont prédéfinis aléatoirement sur l'ensemble de la durée du Jeu. Ils sont au même nombre que les dotations.

Le premier participant accédant à la page "**Instant Gagnant**" à partir de l'horaire gagnant défini remporte immédiatement la dotation mise en Jeu.

- Le prochain participant accédant au Jeu avant le prochain instant gagnant ne remporte rien.

- Chaque participant peut participer une fois par jour, sauf partage qui lui permet de gagner une seconde chance supplémentaire immédiate (les conditions sont détaillées ci-dessous).

-

Candidat perdant lors du premier Tirage automatique de l'instant gagnant :

Quand le candidat perd lors du premier tirage automatique, une nouvelle chance de participer au Jeu lui est offerte. Pour cela il doit partager le Jeu à d'autres personnes, soit par Facebook (partage simple du Jeu), soit par envoi d'email (il doit remplir les adresses des emails à contacter)

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

ou par copié collé de l'URL de Jeu pour la partager sur des sites, blogs ou autres réseaux. Au clic sur « J'envoie mes invitations » il accède à nouveau à la page de teasing pour retenter sa chance.

Un tirage automatique instant gagnant se remet en place (en prenant en compte le nombre de lots restants en Jeu).

Il peut alors **GAGNER OU NE PAS GAGNER** de lot, indépendamment de sa première participation.

Cependant ce partage n'est pas obligatoire. Le candidat pourra tout à fait **ACCEPTER ou REFUSER** (en choisissant "Je continue sans inviter d'amis"). S'il choisit de ne pas partager le Jeu et de ce fait de ne pas retenter sa chance à l'instant gagnant, le candidat est redirigé sur la partie « Et maintenant joue au défi vidéo » l'incitant à participer au 2^{ème} Jeu, sans aucune obligation toutefois.

- **Candidat perdant lors du second tirage automatique de l'instant gagnant :**

Le candidat de nouveau perdant accède à la page Résultat «perdu» et est incité à passer au Jeu suivant «Défi vidéo» sans nouvelle possibilité de partager le Jeu.

Le candidat de nouveau perdant sera invité à partager un lien avec ses amis afin de leur faire connaître le Jeu et de les inviter à y participer. Cependant ce partage n'est pas obligatoire. Le candidat pourra tout à fait **ACCEPTER ou REFUSER** (en choisissant "Je ne souhaite pas inviter d'amis").

- **Candidat gagnant lors du premier tirage automatique ou lors de la seconde chance offerte au perdant du premier tirage automatique instant gagnant :**

Le candidat gagnant recevra alors un email automatique de confirmation de son gain, lui demandant ses coordonnées complètes (ville en France Métropolitaine, N° de Rue, Code Postal). Le lot sera adressé à chaque gagnant à l'adresse indiquée par lui dans son formulaire de participation.

Le gagnant autorise la société organisatrice à utiliser ses nom, prénom, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur les services en ligne de la société organisatrice et/ou ceux de ses partenaires et sur tout service en ligne ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le lot gagné. Il autorise en outre la société organisatrice à publier leur nom sur Internet.

Les noms des gagnants pourront être affichés sur le site à la fin du Jeu ou sur le site internet **www.silverlit.fr** si la société organisatrice le juge nécessaire.

Les gagnants autorisent la **SAS SILVERLIT** à publier leur nom sur Internet

Le nom des gagnants sera affiché sur le site à la fin du jeu

Article 5. PRESENTATION DES LOTS

LOTS DE L'INSTANT GAGNANT- 380 GAGNANTS AU TOTAL

Lors de chaque tirage automatique de l'instant gagnant, les lots qui peuvent être remportés par les participants sont :

- **60 jouets Hélicoptères Radiocommandés Silverlit** modèle HéliTwister, d'une valeur unitaire de **49,99 euros TTC**.
- **20 jouets hélicoptères Radiocommandés Silverlit** modèle Spy Cam 2, d'une valeur unitaire de **79,99 euros TTC**
- **300 casquettes noires Silverlit**, d'une valeur unitaire de **10 euros TTC**

La remise des lots est totalement automatique et prend en considération le nombre de lots restants en Jeu à chaque nouveau candidat, ainsi que les horaires de Jeu.

Article 6. ACHEMINEMENT DES LOTS

Les lots mis en jeu sont présentés sous réserve de leurs disponibilités chez le fournisseur.

Si l'organisateur se trouve, notamment en raison d'une rupture de stock du fournisseur ou du redressement ou liquidation judiciaire de ce dernier, dans l'impossibilité de livrer le gain, cette dernière se réserve le droit de remplacer par un autre de nature et de valeur équivalente. Le gagnant ne pourra réclamer à l'organisateur aucune indemnité à ce titre.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Les éventuelles photographies ou représentations graphiques des lots mis en jeu sont données à titre purement indicatif. De tels éléments remplissent exclusivement une fonction d'illustration et ne saurait en aucun cas acquérir une valeur contractuelle.

A défaut d'indication contraire, les lots décrits sont dépourvus de toutes options ou accessoires. Les frais de mise en œuvre, mise en service, installation, utilisation, ainsi que les éventuelles formalités administratives afférentes restent à la charge exclusive du gagnant.

L'adresse postale fournie par le gagnant pour l'attribution de son gain ne doit en aucun cas comporter le nom ou le prénom d'une personne différente à celle qui a été déclaré lors de l'inscription au jeu.

L'organisateur se contente de délivrer les produits et ne revêt nullement la qualité de producteur, de fabricant, de fournisseur, de vendeur, de distributeur des produits, quel qu'il soit et ne saurait voir sa responsabilité engagée à aucun de ces titres.

L'organisateur se dégage de toutes responsabilités en cas d'utilisation non conforme des gains et ne saurait être tenu pour responsable des dommages, direct ou indirecte, causés par une telle utilisation non conforme.

La dotation offerte est strictement nominative et ne peut donc pas être cédée à une autre personne.

Dans l'hypothèse où le Gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie. La dotation sera quant à elle non remise en Jeu et l'Organisateur pourra en disposer librement.

Les dotations, quelles qu'elles soient, non réclamées dans le cadre de cette opération ne seront pas remises en jeu. Les gagnants n'ayant pas réclamés leurs dotations dans les délais impartis seront considérés y avoir définitivement renoncé.

Les gagnants du jeu autorisent toute vérification concernant leur identité et leur domicile. Toute indication d'identité ou d'adresse fautive entraînera l'élimination de celui-ci. De même, la société organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées.

Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise du lot seront donnés en temps utiles aux gagnants.

Les lots ne sont 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 lot sont strictement interdits.

La valeur indiquée pour le(s) lot(s) correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

Toutes les marques ou nom de produits cités sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

En cas de force majeure, ou si les circonstances l'exigeaient, la **SAS SILVERLIT** se réserve le droit de remplacer les lots gagnés par des lots de valeur équivalente ou supérieure.

Sans préjudice de toute action judiciaire et de sa faculté de résiliation de l'inscription du participant, la société organisatrice n'est pas tenue de faire parvenir un quelconque lot ou gain au participant bénéficiaire si celui-ci n'a pas saisi correctement ses coordonnées lors de l'inscription, s'il a manifestement, et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat d'un jeu ou ne s'est pas conformé au présent règlement.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

La société organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'un retard dans l'expédition des gains et lots lorsque ce retard ne lui est pas imputable, mais est le fait du prestataire de services auquel elle recourt pour réaliser cette expédition.

Elle ne saurait encourir aucune responsabilité contractuelle ou légale au titre des opérations relatives au transport des lots et gains attribués.

De même, la société organisatrice ne pourra être tenue pour responsable si le lot ou gain est endommagé en raison des opérations de transport. Elle décline toute responsabilité quant à la qualité et/ou à l'état du lot à la livraison.

Article 7. DESIGNATION DES GAGNANTS

Un seul lot sera attribué par gagnant (même nom, même adresse).

LES GAGNANTS seront désignés après vérification de leur éligibilité au gain, de la dotation le concernant.

Les participants désignés seront contactés par l'organisateur du jeu par téléphone, par courrier papier ou par courrier électronique.

L'organisateur du jeu indiquera au participant quel lot il aura gagné.

Si un participant ne se manifeste pas dans le mois suivant l'envoi du courrier ou de la communication téléphonique, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot, et le lot restera la propriété de l'organisateur.

Le lot sera adressé au gagnant à l'adresse indiquée par lui dans son formulaire de participation.

Tout lot qui serait retourné à l'organisateur du jeu par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelque raison que ce soit (par exemple : n'habite plus à l'adresse indiquée, sera considéré comme abandonné par le gagnant et restera la propriété de l'organisateur.

Du seul fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'organisateur à utiliser ses nom, prénom, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence, dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur le site internet de l'organisateur, et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autre que le prix gagné.

Les gagnants devront se conformer au règlement.

S'il s'avérait qu'il ne réponde pas aux critères du présent règlement, leur lot ne leur serait 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, l'organisateur se réserve le droit de demander une copie de la pièce d'identité du gagnant avant l'envoi de la dotation. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse, entraîne l'élimination immédiate du participant et le cas échéant, le remboursement des lots déjà envoyés.

Article 8. UN SEUL PRIX PAR FOYER

Chaque participant ne peut participer qu'une seule fois pendant toute la durée du jeu pendant la période précisée à l'article 1 (même nom, même coordonnées, même @mail).

Chaque personne désireuse de jouer devra se conformer aux instructions qui lui seront données sur le site Internet : <http://concours.silverlit.fr>.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Les informations laissées sur le serveur Internet par la personne désireuse de jouer seront transmises à la société organisatrice.

Un participant qui se serait créé plusieurs e-mails avec la même adresse et le même nom, serait disqualifié et ne pourrait prétendre au gain qui lui aurait été attribué.

Les inscriptions (e-mail + coordonnées postales incomplètes), contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement entraînent la disqualification du participant. De même que les inscriptions avec des emails jetables sont strictement interdites.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable dans le cas de mauvais acheminement du courrier électronique.

Il n'y aura qu'un seul prix par foyer, le foyer étant déterminé par l'ensemble des personnes vivant sous le même toit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent article.

Article 9. DONNEES PERSONNELLES – LOI INFORMATIQUE ET LIBERTE

Conformément à la directive 95-46-CE du Parlement Européen et du Conseil de l'Union Européenne du 24 Octobre 1995 relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données et de la loi française Informatique et Liberté n° 78-17 du 6 Janvier 1978, il est rappelé ce qui suit

Il est rappelé que pour participer au jeu, les participants doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom, adresse...). 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 l'acheminement des prix.

Ces informations sont destinées à l'organisateur et pourront être transmises à ses prestataires techniques et 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 l'organisateur.

Les données ainsi recueillies pourront être utilisées dans le cadre légal.

Les participants autorisent l'Organisateur du Jeu à diffuser le nom, prénom, commune de résidence des gagnants à des fins purement informatiques, en ayant au préalable obtenu l'accord du gagnant sur les dispositions du présent article, et ceci conformément à la législation en vigueur.

Dans tous les cas, il est rappelé que conformément à la Loi, les participants bénéficient auprès de l'Organisateur du Jeu d'un droit d'accès et de rectification pour les données les concernant.

Les participants pourront demander à ne pas figurer ou être retirés du fichier à tout moment, ils bénéficieront d'un droit d'accès de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande à l'adresse du jeu conformément à la Loi Informatique et Liberté du 06 Janvier 1978, modifiée par la Loi n°2004-801 du 6 Août 2004 relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements de données à caractère personnel et du décret n°2005-1309 du 20 Octobre 2005.

Par conséquent, en application de la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants disposent des droits d'opposition (art.26 de la Loi), d'accès (art.34 à 38 de la Loi) de rectification et de suppression (art.36 de la Loi) des données les concernant.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Ainsi, les participants peuvent exiger que soient rectifiées, complétées, mises à jour ou effacées les informations les concernant qui sont inexactes, incomplètes, équivalentes, équivoques ou périmées en écrivant à l'organisateur du jeu.

Le présent jeu est organisé dans le respect de la loi de confiance dans l'économie numérique et qui impose d'obtenir un consentement préalable du participant avant prospection.

Une case à cocher pour chaque consentement (règles du jeu, accord pour recevoir des offres commerciales ou des newsletters) est obligatoire.

Article 10. REMBOURSEMENT

Ce jeu étant gratuit et sans obligation d'achat, **le remboursement des frais de connexion se fera dans la limite de deux minutes de communication au tarif d'une communication locale**, ce tarif étant défini par France Telecom **ORANGE**.

Seules les personnes utilisant un compte débité au temps de connexion seront remboursées.

La demande devra en être faite de façon écrite à l'adresse suivante : **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRAY.**

La demande de remboursement devra comporter les éléments suivants : le nom du participant, son prénom, son adresse postale et son adresse email (tous ces éléments doivent être identiques à ceux saisis sur leur formulaire d'inscription au jeu), un RIB (relevé d'identité bancaire) ou un RICE, la date et l'heure de ses participations et dès sa disponibilité une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ ou du fournisseur d'accès indiquant les dates et heures de connexion. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile. Le nom et l'adresse de la personne demandant le remboursement doivent être les mêmes que ceux mentionnés sur la facture de l'opérateur téléphonique. Toute demande de remboursement incomplète, raturée, illisible, mal adressée, erronée, ou envoyée hors délais ne sera pas prise en compte. Aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone ou courrier électronique.

- Les participants ne payant pas de frais liés au volume de leurs communications (titulaires d'un abonnement forfaitaire, utilisateurs de cybercâble...) ne pourront pas obtenir de remboursement.

- La participation au jeu n'a pas eu dans ce cas d'influence sur la facturation.

Aucune demande de remboursement de la connexion ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies, et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement de connexion seront honorées dans un délai de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

Ce remboursement est limité à un seul par foyer (même nom, même adresse).

Les frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement seront **remboursés en nature sous la forme d'un timbre de La Poste au Tarif ECOPLI en vigueur (0.56 Euros)**.

La demande devra en être faite de façon écrite à l'adresse suivante : **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRAY**, en n'omettant pas de préciser ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, code postal, ville).

Aucune demande de remboursement de timbre ne pourra être honorée si les conditions indiquées ci-dessus ne sont pas remplies, et aucune demande ne pourra être effectuée par téléphone.

Les demandes de remboursement de timbre seront honorées dans un délai de 4 semaines à partir de la réception de la demande écrite.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Le remboursement des frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement est limité à un seul par foyer (même nom, même adresse).

Article 11. RESPONSABILITE – FORCE MAJEURE - PROLONGATION – ANNEXES

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.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé.

La société organisatrice précise que l'usage de liens hypertextes peut conduire le participant vers d'autres sites web, indépendants de la société organisatrice. Dans ce cas, la société organisatrice ne saurait assumer la responsabilité des activités des sites tiers.

Sauf accord préalable exprès, aucun participant n'est autorisé à créer un lien hypertexte entre le site et un autre site web, sauf à engager sa responsabilité.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

La Société Organisatrice ne garantit pas que les sites et/ou le Jeu fonctionne sans interruption ou qu'il ne contienne pas d'erreurs informatiques quelconques, ni que les défauts constatés seront corrigés. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit, s'il y a lieu, d'invalider et/ou d'annuler la Session de Jeu au cours de laquelle le dit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque, etc...) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...).

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable d'une déficience de l'outil de dialogue en direct. Cet outil ne détermine pas le bon fonctionnement du Jeu et sa déficience n'est pas de nature à léser le participant de quelque façon que ce soit.

Toute information communiquée par le gagnant, notamment les coordonnées de celui-ci, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en considération si elle comporte une inexactitude.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite au montant global maximum du ou des lot(s) mis en jeu.

La Société Organisatrice ne pourrait être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un participant au jeu.

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).

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

- Si une défaillance technique du serveur télématique ou du poste téléphonique du standard jeu empêchait un participant d'accéder au formulaire de participation
- En cas de panne EDF ou d'incident du serveur

En conséquence, l'organisateur du jeu 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 du jeu 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 des participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de la Société organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le présent Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

Des additifs, ou, en cas de force majeure, des modifications à ce règlement peuvent éventuellement intervenir pendant le Jeu.

Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et déposés à l'Etude dépositaire du présent règlement.

Il est convenu que l'organisateur du jeu 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 supports 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 l'organisateur du jeu 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.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Jeu toute personne troublant le déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice se réserve la faculté d'utiliser tout recours et notamment de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le présent règlement, ou, aurait tenté de le faire.

Tout participant au Jeu qui serait considéré par la Société Organisatrice comme ayant troublé le Jeu d'une quelconque des manières précitées, sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir un quelconque lot gagnant, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La Société Organisatrice se réserve le droit, notamment en cas de raison impérieuse, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le présent Jeu et/ou Session du Jeu, en partie ou dans son ensemble, si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Ces changements pourront faire toutefois l'objet d'une information préalable par tous les moyens appropriés, notamment via le site Internet de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de suspendre momentanément la possibilité de participer au Jeu si elle, ou son éventuel prestataire d'hébergement ne peuvent plus assurer la continuité du service nécessaire au déroulement du Jeu. La société Organisatrice pourra toujours en cas de force majeure, de cas fortuit, ou de circonstance exceptionnelle (incendie, inondation, catastrophe naturelle, intrusion, malveillance dans le système informatique, grève, remise en cause de l'équilibre financier et technique du Jeu, les cas de rupture et de blocage des réseaux de télécommunication, les dommages provoqués par des virus pour lesquels les moyens de sécurité existant sur le marché ne permettent pas leur éradication, les obligations légales ou réglementaires ou d'ordre public imposées par les autorités compétentes et qui auraient pour effet de modifier substantiellement le présent règlement de jeu, ou tout autre événement de force majeure ou cas fortuit au sens de l'Article 1148 du Code Civil) même émanant de sa propre responsabilité (sous réserve en cas de bonne foi), cesser tout ou partie du Jeu.

Le présent Jeu sera annulé en cas de force majeure, sans que les participants ou gagnants soient en droit de réclamer un quelconque dédommagement à ce titre.

Article 12. ACTIONS PROHIBÉES

Actions de manipulations :

L'utilisateur n'a le droit d'utiliser, un quelconque programme, mécanisme ou logiciel qui pourrait interférer avec les fonctions et/ ou le développement du jeu.

L'utilisateur n'a pas le droit d'effectuer une quelconque action qui causerait un ralentissement excessif des capacités techniques du site.

L'utilisateur n'a pas le droit de bloquer, modifier ou reformuler le contenu créé par le Directeur de projet.

Programmes prohibés :

Il est interdit de visualiser une quelconque partie du jeu avec un autre programme que les navigateurs internet prévu à cet effet. Sont visés, tout autre programme, en particulier ceux connus sous la dénomination de BOTS (sans que cette appellation soit exclusive) ainsi que tous outils permettant de simuler, de remplacer ou de suppléer le navigateur internet.

De la même manière, sont visés les scripts et les programmes partiellement ou totalement automatique qui peuvent procurer un avantage par rapport aux autres utilisateurs.

Les fonctions de rafraîchissement automatique (« auto-refresh ») et autres mécanismes intégrés dans les navigateurs internet sont également visés en tant qu'action automatique.

L'intégralité de ces mécanismes, sans que cela soit exclusif, d'autre possibilité, est interdit. Le fait de bloquer la publicité soit intentionnellement soit par le biais d'un bloqueur de « pop-up », voir par le biais d'un module intégré au navigateur internet et sans conséquence sur cette interdiction.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Article 13. LE SITE SERA UTILISE UNIQUEMENT A DES FINS LICITES

Le Participant s'engage à se conformer à l'ensemble des lois et réglementations en vigueur concernant l'interdiction de la diffusion de contenus pornographiques, pédophiles, violents, obscènes, ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine.

Le Participant s'interdit par ailleurs de diffuser tout message destiné à faire la promotion d'un bien ou d'un service

A ce titre, les Participants reconnaissent que la société organisatrice pourra retirer tout contenu manifestement illicite.

Seront notamment exclus les messages et photos qui pourraient être constitutifs d'incitation à la réalisation de crimes ou délits, à la discrimination, à la haine ou à la violence, en raison de la race, de l'ethnie ou de la nation, d'apologie du nazisme, de contestations de l'existence de crimes contre l'humanité, d'atteinte à l'autorité de la justice, de diffamation et d'injure, d'atteinte à la vie privée, ou encore d'actes mettant en péril des mineurs, de même que tout fichier destiné à exhiber des objets et/ou des ouvrages interdits, les messages à caractère, diffamatoire, grossier, injurieux, violent ou contraire aux lois en vigueur, les messages sur le tabac et l'alcool, les messages comportant des coordonnées personnelles et d'informations permettant une localisation géographique précise (téléphone, adresse postale...), les messages incitant à la consommation de substances interdites ou au suicide, les messages permettant à des tiers de se procurer directement ou indirectement des logiciels piratés, des numéros de série de logiciels des logiciels permettant des actes de piratage et d'intrusion dans les systèmes informatiques et de télécommunication, des virus et autres bombes logiques et d'une manière générale tout outil ou logiciel ou autre, les messages permettant de porter atteinte aux droits d'autrui et à la sécurité des personnes et des biens en violation du caractère privé des correspondances.

Article 14. DROIT DE PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

Chaque participant déclare que tous les éléments qui composent sa participation sont libres de tout droit.

En conséquence, chaque participant s'engage à faire son affaire personnelle de toutes réclamations, poursuites, différents ou actions éventuelles pouvant émaner de tout tiers quelconque, quel qu'en soit le fondement, notamment mais sans caractère limitatif :

- au titre des droits de propriété intellectuelle (droit d'auteur, droits voisins, droit des marques, dessins et modèles) et/ou des droits de la personnalité et/ou au titre des éléments réalisés contraires aux lois et règlements en vigueur, notamment à l'ordre public, aux bonnes mœurs, au respect de la dignité de la personne humaine, de la vie privée.

Article 15. RECLAMATIONS

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

Toute contestation ou réclamation relative au jeu et/ou au tirage au sort devra être formulée par écrit à l'adresse de l'organisateur.

Cette lettre devra indiquer la date précise de participation au jeu, les coordonnées complètes du participant et le motif exact de la contestation. Aucun autre mode de contestation ou de réclamation ne pourra être pris en compte.

Toute contestation ou réclamation à ce jeu ne sera prise en compte que si elle est adressée **avant le 30 JANVIER 2014** le cachet de la poste faisant foi.

La **SAS SILVERLIT** sera seule souveraine pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du règlement ou en cas de lacune de celui-ci à l'occasion du déroulement du présent jeu.

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

Article 16. ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par l'Organisateur.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

Article 17. OBTENTION DU PRESENT REGLEMENT

Ce règlement peut être obtenu gratuitement sur simple demande formulée auprès de la **SAS SILVERLIT – Espace Green Park – Route de Villepecle – 91280 ST PIERRE DU PERRY.**

Les enregistrements électroniques effectués sur le site Internet: <http://concours.silverlit.fr> désigné à l'article 1 font foi jusqu'à preuve du contraire. Les difficultés d'interprétation qui pourraient survenir seront tranchées souverainement par la société organisatrice.

Article 18. LOI APPLICABLE

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 de l'organisateur du jeu conformément à l'article 14 du présent règlement.

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou modalités du jeu ou sur la liste des gagnants. En cas de désaccord persistant sur l'application à l'interprétation du présent règlement et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au Tribunal ayant droit, auquel compétence exclusive est attribuée.

Article 19. TOUTE REPRODUCTION DE CE REGLEMENT EST INTERDITE

Ce règlement est une création intellectuelle originale qui par conséquent entre dans le champ de protection du droit d'auteur. Son contenu est également protégé par des droits de propriétés intellectuels.

Toutes personnes qui porteront atteinte aux droits de propriétés intellectuels attachés aux différents objets du présent règlement seront coupables de délit de contrefaçon et passibles de sanctions pénales prévues par la loi.

Article 20. CONVENTION DE PREUVE

De convention expresse entre le participant et l'organisateur du jeu, les systèmes et fichiers informatiques de l'organisateur du jeu feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de la société organisatrice, dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre ladite société et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, la société organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, captures d'écran, 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 elle, notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi 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.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant,

REGLEMENT DE JEU

GRAND JEU SILVERLIT INSTANT GAGNANT

à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Article 21. DEPOT ET CONSULTATION DU PRESENT REGLEMENT

Le présent règlement est déposé **chez la SELARL DI FAZIO – DECOTTE – DEROO – DELARUE**, Huissiers de Justice associés à MORNANT 69440, 13 Rue Guillaumond.

Il peut être consulté sur le site www.huissier-lyon-mornant.fr

Suivant procès verbal de dépôt de règlement de jeu du **21 JANVIER 2014** qui se trouve annexé à l'Original du Procès Verbal concernant la Minute de l'Etude.

**TOUTE REPRODUCTION DE CE PRESENT REGLEMENT EST INTERDITE
SANS L'AUTORISATION DE L'AUTEUR.**