

Règlement Jeu-concours Décembre 2016 « Le calendrier de l'AVENT du réseau KSMA »

Article 1

Keolis Saint-Malo Agglomération, réseau de transport de Saint-Malo Agglomération, dont le siège social est situé Impasse de l'Ablette 35400 Saint-Malo, organise du 10 au 24 décembre 2016, un jeu-concours intitulé « **Le calendrier de l'AVENT du réseau KSMA** » sur le site internet <https://rmg.li/L4944MS6714>

Article 2

La participation à ce jeu-concours est gratuite et sans obligation d'achat.

Article 3

Ce jeu-concours est ouvert à tous, qu'ils soient majeurs ou mineurs, avec acceptation de ses parents.

Sont exclus de toute participation à ce jeu-concours et du bénéfice de toute gratification, que ce soit directement ou indirectement et sous quelque forme que ce soit :

- les membres de la Société organisatrice, ses salariés, ses prestataires y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non),
- les personnes qui auront fraudé pour participer au jeu en violation du règlement.

La participation au jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

Article 4

Le jeu est accessible exclusivement via le réseau Internet. Pour participer au jeu, il faut se rendre sur le site Internet précité à l'article 1 et suivre les instructions.

Il est possible de jouer depuis plusieurs supports tels que ordinateurs, tablettes ou smartphones.

Etape n° 1 : Inscription

Pour jouer, l'internaute devra, lors de sa première connexion, enregistrer sa participation au jeu en remplissant le formulaire de la page dédiée en cliquant sur le lien « Cliquez ICI pour participer » sur la page d'accueil du site du jeu. Champs

obligatoires : prénom, nom, e-mail, ville, et acceptation du règlement. Le participant doit obligatoirement saisir tous les champs du formulaire nécessaires à son inscription et cliquer sur le bouton « Je participe ». Toute inscription incomplète ou inexacte ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation. Il est rigoureusement interdit de jouer avec plusieurs e-mails.

Un seul participant peut jouer au sein d'un foyer : même nom et/ou même adresse et /ou même adresse e-mail.

Si le participant n'en est pas à sa première participation et s'est déjà inscrit au jeu, il doit s'identifier de nouveau en entrant les informations du formulaire : prénom, nom, e-mail, ville, et acceptation du règlement.

Etape n° 2 : Participation au jeu instant gagnant

Le Jeu «Le calendrier de l'AVENT du réseau KSMA» est un jeu par instants gagnants ouverts.

Si l'instant précis où le participant déclenche sa participation au jeu correspond à un instant gagnant, le participant sera déclaré gagnant de la dotation décrite à l'article 5. En cas d'absence de participation au moment de l'instant gagnant, la première personne qui déclenche sa participation après l'instant gagnant est désignée gagnante.

Ces instants gagnants seront définis à l'avance. Est appelé « instant gagnant » un jour et un horaire (heure, minute, seconde du serveur en France) prédéfini qui déclenchent l'attribution de la dotation. 28 instants gagnants ont été définis sur la période du jeu-concours

Descriptif du procédé du jeu :

L'internaute clique sur le bouton "Je valide". Une nouvelle page apparaît. Il choisit une des 15 cases illustrées représentant un calendrier de l'aveut.

En cliquant sur la case du jour, le joueur déclenche sa participation. Une animation informe alors le joueur s'il a gagné ou perdu.

S'il a gagné, un message apparaît indiquant le lot gagné et l'annonce de la réception d'un mail de confirmation pour récupérer sa dotation au guichet intermodal de la Gare TGV de Saint-Malo.

Aucun lot ne sera envoyé par courrier.

Tirage au sort : Tous les participants ayant gagné ou perdu participeront à un tirage au sort le lundi 26 décembre 2016.

2 participants recevront chacun un lot.

Tous les gagnants seront informés personnellement par mail avant le 10 janvier 2016. Ils recevront à cette occasion toutes les informations pratiques quant aux modalités d'obtention de leur lot.

Article 5

Sont concernées dans le jeu par instants gagnants, les dotations suivantes ; l'internaute peut gagner :

- une des 4 caméras sportives,
- un des 2 casques de réalité virtuelle,
- un casque audio sans fil,
- un ensemble enceinte bluetooth et batterie de secours pour smartphone,
- un exemplaire du livre "Comment Baptiste est mort" d'Alain Blottière,
- un exemplaire du livre "Chanson douce" de Leïla Slimani,

- un exemplaire du livre "Petit pays" de Gaël Faye,
- une des 14 places pour 2 personnes pour le Cinéma Le Dugusclin à Cancale,
- une des 4 entrées pour 2 personnes au Grand Aquarium de Saint-Malo,

Pour le tirage au sort du 26 décembre, les 2 lots à gagner :

- un aller-retour pack family (2 adultes + 2 enfants) pour le Grand Aquarium de Saint-Malo,
- aller- retour pour 2 personnes sur Jersey par Condor Ferries

Pour l'ensemble de la dotation décrite ci- dessus, chaque lot est personnel, non cessible, non échangeable et non convertible en espèces. Si le gagnant ne veut ou ne peut prendre possession de son prix, aucune compensation n'aura lieu.

Il ne sera accepté qu'une seule participation par personne et par foyer pour ce jeu-concours (même numéro de téléphone, même nom, même adresse). En cas de réponses multiples, seule la première réponse sera prise en compte.

Article 6

Le réseau KSMA, organisateur du jeu n'est pas tenue de répondre aux demandes des participants (écrite, mail, fax ou téléphonique) concernant le mécanisme du jeu, l'interprétation ou l'application du présent règlement, la liste des gagnants, même après la clôture du jeu.

Les dotations ne pourront en aucun cas être reprises ou échangées contre leur valeur en espèce ou contre toute autre dotation, ni transmise à des tiers.

Les dotations ne peuvent donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte.

La société organisatrice ne saura être tenue responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des dotations.

Les gagnants autorisent le réseau KSMA à utiliser à titre promotionnel, en tant que tel, leurs nom, prénom, ville, sans restriction ni réserve et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur dotation.

Cependant, si les gagnants ne souhaitent aucune utilisation de leurs nom, ville, le cadre ci-dessus cité, ils peuvent en demander l'interdiction par courrier, adressé à :

Keolis Saint-Malo Agglomération, Impasse de l'Ablette 35400 Saint-Malo,

Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur lieu de résidence. Ces vérifications seront effectuées dans le strict respect de l'article 10 du code civil. Toutes indications d'identité ou d'adresse falsifiées, frauduleuses, fausses, mensongères, incorrectes, inexacts entraînent l'élimination de la participation.

Article 7

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de leur volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler le présent jeu, à l'écourter, le proroger ou à en modifier les conditions.

La société organisatrice ne sera pas responsable de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement du jeu notamment dû à des actes de malveillances externes.

La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter aux sites du jeu du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

La société organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable des erreurs (notamment d'affichage sur les sites du jeu, d'envoi d'e-mails erronés aux participants), d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur leur site, de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement du jeu ; des interruptions, des délais de transmission des données, des défaillances de l'ordinateur, du téléphone, du modem, de la ligne téléphonique du joueur, des serveurs, des fournisseurs d'accès Internet, des opérateurs de téléphonie, des équipements informatiques, des logiciels ; de la perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée, des conséquences de tous virus, bug 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 joueur.

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 et téléphonique contre tout atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation au jeu se fait sous son entière responsabilité.

La société organisatrice pourra annuler ou suspendre tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu.

Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La société organisatrice n'est pas responsable en cas :

- D'accident lié à l'utilisation des dotations,
- D'intervention malveillante,
- De problèmes de liaison téléphonique, internet ou d'acheminement du courrier,
- De problèmes de matériel ou logiciel,
- De problèmes d'accès au serveur du jeu,
- De destruction des informations fournies par des participants pour une raison non imputable au réseau KSMA
- De dysfonctionnements de logiciel ou de matériel,
- D'erreurs humaines ou d'origine électrique,
- De perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu ou de dysfonctionnement du procédé de tirage au sort automatisé.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du jeu est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant au réseau KSMA, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le jeu. De même, la participation à ce jeu implique la connaissance et l'acceptation des

caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

Article 8

INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la loi française du 6 janvier 1978, dite Informatique et Liberté. Les participants sont informés que les données nominatives les concernant enregistrées dans le cadre de ce jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation. Ces informations nominatives peuvent également être transmises à des tiers. Tous les participants au jeu disposent en application de l'article 27 de cette loi d'un droit d'accès et de rectification aux données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée par courrier à l'adresse du jeu indiquée à l'article 6.

Article 9

DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTIONS DE COMPETENCES

Le présent règlement est soumis à la loi française. Toute difficulté relative à l'application, l'interprétation ou les suites du présent règlement sera tranchée par la société organisatrice.