



RÈGLEMENT DE CAMPAGNE ET DU JEU CONCOURS ASSOCIÉ

« « Confiance et fidélité à sa banque. Si on en parlait ? » »

1. DEFINITIONS

Société Organisatrice : Caisse d'Épargne et de Prévoyance Loire-Centre, Banque coopérative régie par les articles L. 512-85 et suivants du Code monétaire et financier, société anonyme coopérative à directoire et conseil d'orientation et de surveillance au capital social de 474 039 440 €. Siège social à Orléans, 7 rue d'Escures. RCS Orléans 383.952.470. Intermédiaire en assurances immatriculé à l'ORIAS sous le numéro 07 004 526.

Titulaire de la carte professionnelle n° CPI 4501 2018 000 030 210 « transactions sur immeubles et fonds de commerce » délivrée par la Chambre de Commerce et d'Industrie du Loiret. Pour cette activité, l'établissement ne doit recevoir ni détenir d'autres fonds, effets ou valeurs que ceux représentatifs de sa rémunération ou de ses honoraires.

Garantie financière : C.E.G.C. 16, rue Hoche - Tour Kupka B - TSA 39999 - 92919 La Défense Cedex.;

Jeu : Campagne telle que définie dans les Conditions Générales d'Utilisation [accessibles sur le Site](#) et jeu concours associé.

Site : La participation au Jeu se fait uniquement sur le site <https://www.fanvoice.com/caisse-epargne/confiance-fidelite> (coût de connexion selon votre fournisseur d'accès). La participation par tout autre moyen est exclue et ne sera pas prise en compte par la Société Organisatrice.

Participant : Utilisateur du Site dans le cadre du Jeu.

2. OBJET

Au travers d'un appel à contribution, la Société Organisatrice organise, par l'intermédiaire de la société Crowd Prediction, Société par actions simplifiée à associé unique au capital de 100 000 €, immatriculée au RCS de PARIS sous le n° 799 413 851, dont le siège social est situé 80, rue des Haies - 75020 PARIS, un Jeu **gratuit et sans obligation d'achat** permettant au Participant de contribuer à la création et/ou à l'amélioration de produits ou services sur lesquels elle sollicite son avis (ci-après le « **Jeu** »).

Le Jeu, dont le thème est « *Confiance et fidélité à sa banque. Si on en parlait ?* » se déroule en France métropolitaine exclusivement du 01 juillet 2020 à 00h01 (heure française) au 31 août 2020, 23h59 inclus (heure française), sur le Site.

3. CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat, de souscription ou d'adhésion aux contrats, produits et services offerts par la Caisse d'Épargne Loire-Centre à sa clientèle.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve par le Participant :

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



- des **Conditions Générales d'Utilisation**,
- de la **Charte des données à caractère personnel** spécifique à la Campagne « « Confiance et fidélité à sa banque. Si on en parlait ? »,
- de la Charte des données à caractère personnel du site <https://www.fanvoice.com>
- du présent **Règlement**
- ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux, concours et loteries publicitaires en vigueur en France.

Toute opposition ou réserve à l'une quelconque des dispositions contenues dans les sources ci-dessus mentionnées, entraîne l'impossibilité de participer au Jeu.

Ce Jeu est ouvert à **toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine** (à l'exclusion des membres du personnel de la Société Organisatrice ainsi que leurs familles, y compris les concubins, ses associés, ses mandataires sociaux et d'une façon générale au personnel de toute société ayant participé directement ou indirectement à la mise en œuvre de ce Jeu).

Tout participant **âgé de moins de 18 ans doit obtenir l'autorisation préalable d'un parent ou tuteur** pour participer au Jeu. La Société Organisatrice pourra disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation.

4. PARTICIPATION AU JEU

Pour participer au Jeu, le Participant doit :

- 1) Se connecter sur le Site à l'adresse <https://www.fanvoice.com/caisse-epargne/confiance-fidelite>. Créer un compte et accepter expressément et sans réserves les **Conditions Générales d'Utilisation** et la **Charte des données à caractère personnel** du site <https://www.fanvoice.com> ;
- 2) Se rendre sur la rubrique « Participer », sélectionner l'intitulé du Jeu « « Confiance et fidélité à sa banque. Si on en parlait ? », et valider sa participation en acceptant le présent Règlement et la **Charte des données à caractère personnel** spécifique à la Campagne ;
- 3) Proposer des idées, commenter et « liker » (ce qui signifie aimer) les idées d'autres participants et répondre aux sondages, afin d'accumuler des points bonus (voir les Conditions Générales d'Utilisation). Il est possible de participer plusieurs fois sur toute la durée du Jeu.

5. OBLIGATIONS DU PARTICIPANT

Le Participant doit jouer en personne et s'interdit de recourir, directement ou indirectement, à tout mode d'interrogation ou de requête automatisés du Site.

Le Participant est seul responsable et reconnaît être l'éditeur des contenus de toute nature qu'il dépose sur les rubriques du Site.

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



A ce titre, les contenus déposés sur l'ensemble des rubriques ne doivent pas être contraires aux dispositions légales et/ou réglementaires en vigueur, ainsi qu'aux dispositions des Conditions Générales d'Utilisation et au Règlement.

Par ailleurs, ils ne doivent pas porter atteinte aux droits des tiers, ni être susceptibles de porter atteinte à l'image du service, de la Société Organisatrice, ou de ses partenaires.

Sans préjudice des obligations définies dans les Conditions Générales d'Utilisation, le Participant s'engage notamment à ce qu'aucun contenu mis en ligne par lui sur le Site, quelle qu'en soit la nature (pseudonyme, message, fichier, avis, commentaire, visuel, son, vidéo, lien hypertexte, etc...) ne comporte ou ne pointe vers des sites Internet comportant à titre d'exemple et sans exhaustivité :

- Des contenus pornographiques, pédophiles, violents, obscènes ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine ;
- Des contenus qui enfreignent les droits de propriété d'autres personnes, comme des textes, des images, des secrets commerciaux, des informations internes ou confidentielles, cette énumération n'étant pas limitative ;
- Des contenus effectuant la promotion d'un bien ou d'un service ;
- Des messages non sollicités à caractère publicitaire (spams) ;
- Des contenus qui pourraient être qualifiés de, ou constituer une incitation à : réalisation de crimes ou délits, discrimination, haine ou violence, en raison de la race, de l'ethnie ou de la nation, apologie du nazisme, contestation de l'existence de crime contre l'humanité, atteinte à l'autorité de la justice, diffamation, injure, dénigrement, atteinte à la vie privée, ou encore actes mettant en péril des mineurs, contenu destiné à exhiber des objets ou des ouvrages interdits, messages à caractère diffamatoire, grossier, injurieux, violent ou contraire aux lois en vigueur, messages sur le tabac et l'alcool, contenus comportant des coordonnées personnelles et informations permettant une localisation géographique précise (numéro de téléphone, adresse, etc.), messages incitant à la consommation de substances interdites ou au suicide, 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, 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, cette énumération n'étant pas limitative ;
- Une connotation négative ou discriminatoire (par exemple, un pseudo : anti-« X »), un caractère politique, religieux, fasciste, xénophobe, raciste, sectaire ou assimilés, d'insultes, de menaces, ou de publicités ;
- Des propos discourtois ou abusant des majuscules, écrire en majuscule signifiant « hurler » dans le cadre d'un chat ou forum de discussion.

De manière générale, toute publication sur le Site d'un contenu contraire aux dispositions légales et réglementaires en vigueur expose son auteur à des poursuites.

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



Le Participant s'engage à apporter sa contribution au service de manière loyale et sincère :

- Les idées proposées doivent être en lien avec la thématique du projet de co-création (sujets ouverts à la discussion, testes, appels sondages, etc.). Il peut en proposer autant qu'il veut tant que celles-ci s'inscrivent dans le cadre du Jeu ;
- Les commentaires doivent présenter une valeur ajoutée pour la Société Organisatrice : donner ou compléter une idée, lui apporter des précisions ou la mettre en perspective ;
- Les « likes » permettent au Participant de faire savoir qu'il a particulièrement apprécié une idée.

Seront notamment considérés comme abusives :

- Des contributions de type "copie d'idées ou de commentaires", quand le Participant copie du contenu existant sur la page campagne, contenu posté par le Participant lui-même ou par d'autres participants ;
- Tout commentaire ou idée en dehors des cas précisés ci-dessus, notamment lorsque cette contribution se substitue à l'utilisation de la fonction « like » ;
- L'utilisation systématique de la fonction « like » (« liker » indistinctement toutes les idées de la Campagne par exemple) ;
- Le Participant certifie que ses coordonnées envoyées à la Société Organisatrice sont exactes. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée et/ou incomplète entraîne automatiquement l'annulation des participations et des lots.

6. OBLIGATIONS DE LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La Société Organisatrice s'assure que le contenu des contributions est bien en rapport avec le thème du Jeu auquel il se rapporte et qu'il est conforme aux Conditions Générales d'Utilisation et au présent Règlement.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modérer a posteriori les contributions de toute nature, ainsi que, par exception, les messages et pseudonymes avant et pendant leur mise en ligne, afin qu'ils soient conformes aux présentes.

La Société Organisatrice pourra ainsi retirer ou rendre illisible tout ou partie d'un contenu hors sujet et/ou contraire aux présentes.

En outre, dans le cas précis où le Participant ne respecterait pas les obligations qui lui incombent au titre de sa participation au Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit, de supprimer ses commentaires et/ou idées ainsi que les points-bonus et/ou récompenses y afférents.

Ce non-respect est en outre susceptible d'entraîner la clôture du compte du Participant sans indemnisation.

7. ATTRIBUTION DES POINTS

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



Les points sont attribués de la façon suivante :

Action	Nombre de points
Inscription sur le site	10
Dépôt d'une idée	20
Réponse à une question sondage	5
Réception d'un « like » par un autre participant sur une idée déposée	5
Don d'un « like » à un autre participant pour une idée qu'il a déposé	1
Saisie d'un commentaire sur une idée déposée par un autre participant	10
Réception d'un commentaire	15

8. ATTRIBUTION DES LOTS

Pour accéder au tirage au sort, le Participant doit atteindre l'un des 3 paliers préétablis : 400 points, 600 points ou 1000 points.

Pour cumuler le maximum de points et atteindre un palier de son choix, le Participant peut exécuter plusieurs fois une même action.

8.1 Barème des points-bonus :

- **Wonderbox** 3 jours châteaux et belles demeures : 1000 points
- **Carafe Gravity** : 600 points
- **Duo de mugs designés par Jean Nouvel** : 400 points

8.2 L'attribution des lots se fera par tirage au sort de la manière suivante :

L'attribution des lots à gagner se fera par tirage au sort parmi les Participants ayant atteint le seuil de points-bonus.

Le tirage au sort final sera effectué par la Direction Juridique de la Caisse d'Épargne Loire-Centre le 7 septembre 2020.

Les gagnants seront informés de leur gain par courrier électronique à l'adresse indiquée dans le formulaire d'inscription. Ce même courrier électronique leur demandera la confirmation de l'adresse postale à laquelle ils souhaitent se faire livrer leur gain. **Les gagnants devront impérativement répondre à ce courrier électronique par courrier électronique sous 15 jours ouvrés à compter de la date de réception afin de recevoir leur lot.**

En cas de non-réponse à ce courrier électronique, le gagnant sera considéré comme renonçant à son gain. Seuls les gagnants ayant répondu à ce courrier électronique et ayant indiqué une adresse

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



postale et une identité valides recevront leur lot par transporteur ou par les services de la poste dans un délai approximatif de 10 semaines.

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

Les gagnants s'engagent à accepter les lots offerts par la Société Organisatrice, sans possibilité d'échange (notamment contre leur valeur en espèces ou contre tout autre bien ou service de quelque nature que ce soit), ni de transfert au bénéfice d'un tiers. Ce lot ne pourra faire l'objet de demandes de compensation, ni donner un quelconque droit ou avantage autre que celui relatif à l'attribution du lot.

Tout lot qui serait retourné à la Société Organisatrice par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelle que raison que ce soit, notamment si le destinataire n'habite plus à l'adresse indiquée, et qui ne serait pas réclamé dans le délai de trois mois après la date de clôture du Jeu sera considéré comme abandonné par le gagnant.

Il ne lui appartiendra pas de faire des recherches complémentaires. Le gagnant ne recevra pas son lot ni aucun dédommagement ou indemnité.

Par conséquent, la Société Organisatrice, ne pourra être tenue pour responsable :

- Si l'identité et/ou l'adresse postale du gagnant s'avèreraient erronées ;
- Si l'identité et/ou l'adresse postale ne correspondaient pas à celles du gagnant ;
- Si le gagnant restait indisponible ;
- En cas d'erreur d'acheminement, pertes, détériorations, retards et/ou vols des lots par les services de La Poste ou tout autre transporteur. Dans de tels cas, seule la responsabilité de ces derniers serait susceptible d'être recherchée.

9. DOTATION

- **1 Wonderbox** 3 jours châteaux et belles demeures, valeur indicative 139,90 euros TTC (prix de vente conseillé, ni minimum, ni obligatoire)
- **5 Carafes Gravity** , valeur indicative 49 euros TTC (prix de vente conseillé, ni minimum, ni obligatoire)
- **5 Duo de mugs designés par Jean Nouvel**, valeur indicative 49 euros TTC (prix de vente conseillé, ni minimum, ni obligatoire)

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 quelle que raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent Règlement, il perdrait le bénéfice complet de ladite dotation et ne pourrait prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie. La dotation ne sera quant à elle pas remise en jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement.

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



Il est expressément rappelé qu'une seule dotation sera attribuée par foyer (même nom, même adresse postale) sur toute la durée du Jeu, le foyer étant déterminé par l'ensemble des personnes vivant sous le même toit (même nom, même adresse postale).

10. RESPONSABILITE / FORCE-MAJEURE / PROLONGATION / ANNEXES

La participation au Jeu par Internet peut rencontrer des **limites techniques**, 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 Internet. **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 et de la participation au Jeu. Dans ce cas, la Société Organisatrice ne saurait assumer la responsabilité des activités des sites tiers.

Sauf accord préalable exprès, le Participant n'est pas 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 Site et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

La Société Organisatrice ne garantit pas que le Site et/ou le Jeu fonctionnent sans interruption ou qu'ils ne contiennent pas d'erreurs informatiques quelconques. 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 pour responsable si les données relatives à l'inscription du Participant :

- ne lui parvenaient pas pour une raison dont la survenance ne lui serait pas imputable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez le participant, 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 décline toute responsabilité en cas de dommage qui pourrait être causé au gagnant à l'occasion de la participation au Jeu ainsi qu'à l'utilisation ou de la jouissance du gain.

A titre d'exemple, la responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être encourue:

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



- Si le Participant était déconnecté accidentellement par l'opérateur téléphonique ou son fournisseur d'accès Internet ;
- Si le Participant oubliait de saisir ses coordonnées ;
- Si le Participant subissait une panne technique quelconque (mauvais état de la ligne, du combiné) ;
- Si une défaillance technique du serveur télématique ou du poste téléphonique du standard empêchait un participant d'accéder au formulaire de participation ;
- En cas de panne d'électricité ou d'incident du serveur ;
- 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 ne relevant pas de son fait ;
- Des problèmes d'acheminement ;
- Du fonctionnement de tout logiciel ;
- Des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- De tout dommage causé au matériel informatique du 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 informatique du Participant.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour 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 concours, pour une raison qui ne lui serait pas imputable ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au Site.

Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne au Site et la participation au Jeu se fait sous l'entière responsabilité du Participant.

11. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le Participant cède à la Société Organisatrice, à titre exclusif, pour le monde entier et toute la durée légale de protection du droit d'auteur, l'ensemble des droits attachés à ses idées et les idées hors du Jeu protégées ou protégeables par un droit de propriété intellectuelle (ci-après dénommées les « Créations »), ce qui comprend les droits suivants :

- Le droit de reproduire les Créations, en totalité ou en partie, en tout format, sur tout support notamment imprimé, électronique, numérique, informatique, sur tout produit, de quelque

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



- nature qu'il soit et par tout procédé matériel ou immatériel, existants ou à venir, prévisibles ou imprévisibles ;
- Le droit de fabriquer, éditer, diffuser et commercialiser les Créations, en autant d'exemplaires qu'il plaira à la Société Organisatrice, en tout ou en partie et par tous circuits de commercialisation ;
 - Le droit de représenter publiquement les Créations, en totalité ou en partie, en tout lieu physique, à travers tous médias, tous réseaux et tous moyens de diffusion, de quelque nature qu'ils soient, existants ou à venir, prévisibles ou imprévisibles, tels que, sans que cette liste soit limitative, les réseaux de communication dont internet et la téléphonie mobile, la télédiffusion, le cinéma ou l'affichage ;
 - Le droit d'adapter, traduire, modifier, arranger, transformer et corriger les Créations, notamment, sans que cette liste soit limitative, à travers la retouche, le recadrage, le changement de format ou de couleurs des Créations ou encore l'apposition sur celles-ci, par la Société Organisatrice, de son nom, de sa marque et de son logo, pour tenir compte en particulier de contraintes techniques, matérielles ou commerciales ou pour tout autre motif, sous réserve du respect du droit moral du participant ;
 - Le droit d'utiliser les Créations, en totalité ou en partie, afin de les incorporer dans ou exploiter à travers tous produits ou services, dans tous les secteurs du commerce et de l'industrie ;
 - Le droit d'utiliser les reproductions et/ou représentations des Créations réalisées selon les modalités décrites ci-dessus, à des fins promotionnelles, commerciales ou non, ainsi que de les diffuser à titre gratuit ou payant ;
 - Le droit de déposer les Créations à titre de marque, de brevet, de dessin ou modèle ou de tout autre droit de propriété intellectuelle susceptible de faire l'objet d'un dépôt ou d'un enregistrement ;
 - Le droit d'utiliser tout ou partie des Créations aux fins d'exploitation dérivées, notamment en vue de fabriquer et diffuser des produits commerciaux, de quelque nature que ce soit, et de les distribuer, en particulier dans les domaines des jeux, jouets, objets ou œuvres d'art plastique ou arts appliqués, papeterie, bureautique, fonds d'écran, articles de bureau, habillement, ameublement, articles de décoration, arts de la table, toilette, hygiène, alimentation.

Les droits décrits ci-dessus pourront être exploités directement par la Société Organisatrice, cédés ou concédés par elle à des tiers, en tout ou en partie, selon les conditions et modalités qu'elle jugera les plus appropriées.

Le Participant garantit qu'il dispose de tous les droits et autorisations nécessaires pour consentir la présente session et que les Créations ne contiennent rien qui puisse tomber sous le coup des lois et règlements relatifs notamment à la contrefaçon, la concurrence déloyale, la vie privée, le droit à l'image, les droits de la personnalité et plus généralement contrevenir aux droits des tiers.

A l'issue du Jeu, les Créations qui n'auront pas été retenues ni reprises par la Société Organisatrice feront l'objet d'une rétrocession automatique et sans formalité au Participant qui les aura cédées.

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.



Le Participant reconnaît et accepte que ses Créations et Créations hors Jeu soient utilisées par la Société Organisatrice, en totalité ou en partie, aux fins de la mise en place ou de l'amélioration des produits ou services objet du Jeu, ainsi que de leur exploitation et de leur promotion.

Le Participant reconnaît et accepte que ses Créations et Créations hors Jeu soient publiées sur les réseaux sociaux de la Société Organisatrice et sur les sites Internet et intranet de la Société Organisatrice, et indexées par les moteurs de recherche.

La cession définie au présent article ne donnera lieu à aucune rémunération au profit du participant, qui accepte expressément de céder Société Organisatrice ses droits sur les Créations à titre gratuit.

12. LITIGES

Toute interprétation litigieuse du présent Règlement, ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés par la Société Organisatrice.

Toute demande concernant l'interprétation du Règlement doit être adressée à l'adresse suivante :

Caisse d'Épargne Loire-Centre

DQIRC

36 allée Ferdinand de Lesseps CS 90657

37206 Tours cedex

Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent Règlement qui parviendra à la Société Organisatrice plus de 30 jours après la fin du Jeu.

Tout litige relèvera de la juridiction compétente d'Orléans. Le Jeu est soumis à la loi française.

13. COPIE DU REGLEMENT

Le Règlement est accessible sur le Site <https://www.fanvoice.com/caisse-epargne/confiance-fidelite>

Liker : verbe francisé dérivé du [verbe anglais](#) "to like" ([aimer](#) en français), signifiant le fait d'aimer ou d'adhérer à un contenu [sur les réseaux sociaux](#).

Un « like » signifie un soutien, une adhésion.