

RÈGLEMENT DE CAMPAGNE ET DU JEU CONCOURS ASSOCIÉ
Campagne « 123 Créez votre paire de boots idéale! »
Version du 24 septembre 2018

1. SOCIÉTÉ ORGANISATRICE ET OBJET

La Société Organisation Intra-Groupe des Achats (**OIA**), au capital variable, immatriculée au RCS de Lille Métropole, sous le numéro 421 982 745 ayant son siège social rue du Maréchal de Lattre de Tassigny 59170 Croix (ci-après la « Société Organisatrice »), organise du **24 septembre** (date et heure française) au **4 novembre** inclus (date et heure française) une Campagne (telle que définie dans les conditions générales d'utilisation) et un jeu concours associé (ci-après le « Jeu ») sur le site <https://www.fanvoice.com/inextenso/boots-france>

2. PARTICIPANTS

La Campagne et le Jeu sont ouverts à toute personne physique majeure intéressée par l'innovation, désirant y participer à titre personnel et dans un but non commercial, résidant en France métropolitaine (Corse comprise hors Monaco et Andorre), à l'exclusion des membres du personnel de la Société Organisatrice, ses associés, ses mandataires sociaux et ses employés ainsi que leur famille, y compris les concubins, et d'une façon générale toutes les sociétés ayant participé à la mise en œuvre de ce Jeu directement ou indirectement (ci-après l'« Utilisateur »).

Une seule dotation sera, le cas échéant, attribuée par foyer (même nom, même adresse postale) sur toute la durée du Jeu.

3. PARTICIPATION

La participation à la Campagne et au Jeu se fait uniquement sur internet sur le Site. La participation par tout autre moyen est exclue et ne sera pas prise en compte par la Société Organisatrice.

Toute personne désirant participer, doit :

- 1/ se connecter à l'adresse <https://www.fanvoice.com/inextenso/boots-france>
- 2/ créer un compte sur le Site et accepter les Conditions Générales d'Utilisation, le présent règlement et les chartes de données à caractère personnel du Site ;
- 3/ se rendre sur la rubrique « Participer », sélectionner l'intitulé de la Campagne, et dans le cas où le participant remplit les conditions précisées dans les présentes, valider sa participation en acceptant le présent règlement ;
- 4/ 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 (tel que ce terme est défini dans les conditions générales d'utilisation).

Un Utilisateur inscrit à la Campagne (tel que ce terme est défini dans les conditions générales d'utilisation) peut participer plusieurs fois sur toute la durée de la Campagne et du Jeu en proposant des idées, en commentant et « likant » d'autres idées des participants et en répondant aux messages. Chaque participation désignée comme telle sur le Site donnera des points bonus à l'Utilisateur.

Chaque Utilisateur doit jouer en personne et s'interdit en conséquence de recourir, directement ou indirectement, à tout mode d'interrogation ou de requête automatisés du Site. Chaque Utilisateur procédera à la manœuvre indiquée sur le Site pour valider sa participation.

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

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 générale d'utilisation.

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, l'Utilisateur s'engage notamment à ce qu'aucun contenu mis en ligne par lui sur le Site à l'occasion de la Campagne ou du Jeu, quelle qu'en soit la nature (pseudonyme, message, fichier, avis, commentaire, visuel, son, vidéo, lien hypertexte, ...) ne comporte ou ne pointe vers des sites internet comportant:

- 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 la réalisation de crimes ou délits, la discrimination, la haine ou la violence, en raison de la race, de l'ethnie ou de la nation, l'apologie du nazisme, la contestation de l'existence de crime contre l'humanité, l'atteinte à l'autorité de la justice, la diffamation, l'injure, le dénigrement, l'atteinte à la vie privée, ou encore les actes mettant en péril des mineurs, le contenu destiné à exhiber des objets 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, contenus comportant des coordonnées personnelles et informations permettant une localisation géographique précise (numéro de téléphone, adresse, etc.), 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, 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, cette énumération n'étant pas limitative;
- des messages ayant 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.

L'Utilisateur s'engage à apporter sa contribution au service de manière loyale et sincère. Ainsi, les idées proposées doivent être en lien avec la thématique du jeu (sujets ouverts à la discussion, testes, appels sondages...). L'Utilisateur 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 le Service : donner ou compléter une idée, lui apporter des précisions ou la mettre en perspective.

Les « like » permettent aux Utilisateurs de faire savoir qu'ils ont particulièrement apprécié une idée.

Seront notamment considérés comme abusives :

- des contributions de type "copie d'idées ou de commentaires", quand des Utilisateurs copient du contenu existant sur la page campagne, contenu posté par l'Utilisateur même ou par d'autres Utilisateurs. Toutefois, il est rappelé que les idées sont libres de droit et donc ne sont pas protégeables.
- 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 d'une Campagne par exemple).

La Société Organisatrice s'assure que le contenu porte bien sur le thème du débat traité dans la rubrique, ou dans la partie de rubrique, à laquelle il se rapporte et qu'il est conforme aux conditions générales d'utilisation et des présentes.

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 l'Utilisateur ne respecterait pas les règles de contribution, La Société Organisatrice se réserve le droit, en l'avertissant par message privé s'il y a lieu, de supprimer ses commentaires et/ou idées ainsi que les points-bonus et/ou récompenses y afférents.

Ce non-respect est susceptible d'entraîner la clôture du compte de l'Utilisateur sans indemnisation dans le cadre des présentes.

L'Utilisateur participant certifie que ses coordonnées envoyées à la Société Organisatrice sont exactes. Les Utilisateurs sont informés que les informations qui leurs sont demandées lors du Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'attribution des dotations. Les Utilisateurs sont par conséquent invités à s'assurer de la validité de ces informations. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée et/ou incomplète entraîne automatiquement l'annulation des participations et des lots.

4. DOTATION DU JEU

Un tirage au sort final sera effectué à la fin du Jeu le **19 novembre 2018**. Cette date pourrait être avancée si le seuil de points-bonus était atteint avant cette date avec un nombre suffisant de participants ayant atteint ce seuil.

L'attribution des lots à gagner se fera par tirage au sort parmi les participants ayant atteint, à la fin du Jeu et pour chaque lot, le seuil de points-bonus indiqué sur le Site (c'est-à-dire **1 000** points bonus pour le 1^{er} lot, **600** points pour le 2^{ème} lot et **400** points pour le 3^{ème} lot). Le barème des points-bonus du Jeu est détaillé sur le Site.

Les lots sont répartis comme il suit :

- **1^{er} lot : Tablette Qilive Mid 10.1 Valeur de 149€ = 2 unités**
- **2^{ème} lot: Enceinte Bluetooth Qilive Q1293 Valeur 59€ = 4 unités**
- **3^{ème} lot : Casque Bluetooth Qilive Q1382 Valeur 24,9€ = 10 unités**

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 ne sera pas remise en jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement, de même qu'en cas d'absence de gagnant de la dotation.

Les dotations ne peuvent faire l'objet de contrepartie financière, d'échange, de reprise ou de remplacement, pour quelque raison que ce soit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le gain par un gain de même valeur si les circonstances l'exigent.

5. ATTRIBUTION DES LOTS

Les gagnants seront informés de leur gain par courrier électronique. Ce même courrier électronique leur demandera leur adresse postale de résidence complète, aux fins de livraison de leur gain. Pour pouvoir bénéficier de leur gain, les gagnants devront impérativement répondre à ce courrier électronique par courrier électronique sous 7 (sept) jours ouvrés.

En l'absence de réponse à ce courrier électronique sous 7 (jours) jours ouvrés à compter de la date d'envoi, la Société Organisatrice considèrera que le gagnant renonce à son gain. Seuls les gagnants ayant répondu à ce courrier électronique et ayant indiqué une adresse postale en France métropolitaine et une identité valides recevront leur lot par transporteur ou par les services de la poste et ce, dans un délai de 10 (dix) semaines environ suivant la fin du Jeu. Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise du lot seront donnés en temps utiles aux gagnants.

Tout lot qui serait retourné à la Société Organisatrice 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 ne sera pas remis en Jeu par la Société Organisatrice. La Société Organisatrice ne sera pas tenue de faire des recherches complémentaires.

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

- Dans le cas où l'identité et/ou l'adresse du gagnant s'avèrerait erronée(s) ;
- En cas de retour d'un courrier/colis, si les coordonnées postales ou l'identité ne correspondent pas à celles du gagnant, sont erronées ou si le gagnant reste indisponible ;
- Dans le cas d'erreur d'acheminement, de pertes, de détériorations, de retards et/ou de vols des dotations par les services de La Poste ou tout autre transporteur similaire. Il ne lui appartiendra pas de faire des recherches complémentaires.

En pareils cas, le gagnant ne recevra pas son lot ni aucun dédommagement ou indemnité. Aucun message ne sera adressé aux perdants.

6. 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 d'éventuels virus circulant sur le réseau. Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable 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, de toute interruption ou d'erreurs informatiques quelconques.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue 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, 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 Internet du Jeu. 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.

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 ledit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait, ni du fait de l'absence de prise en compte des données relatives à l'inscription d'un participant qui ne lui parviendraient pas pour une quelconque

raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter, ou du fait de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure privant partiellement ou totalement les gagnants du bénéfice de leur dotation, avant attribution.

Dans ce cas, la Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à son remplacement par une autre dotation équivalente en termes de prix, sans que le gagnant puisse rechercher sa responsabilité.

En cas d'impossibilité pour un gagnant de prendre possession de sa dotation en raison du non-respect des modalités prévues au présent règlement, d'incident ou de tout dommage survenant aux gagnants à l'occasion de la jouissance de leurs dotations.

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.

7. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les idées étant de libre parcours et ne pouvant être appropriées, les participants reconnaissent que toutes les contributions ne sont pas susceptibles de faire l'objet d'une protection au titre de la propriété intellectuelle, comme le fait notamment de répondre à un sondage.

Seule la matérialisation originale et créative d'une idée (au moyen d'un croquis détaillé par exemple) pourrait le cas échéant faire l'objet de droits de propriété intellectuelle.

Par contrat de cession séparé et en contrepartie de la dotation attribuée, les gagnants cèdent à la Société Organisatrice les éventuels droits de propriété intellectuelle de nature patrimoniale (droit de reproduction, de représentation et d'adaptation) attachés à leurs contributions dans le cadre du jeu, en vue de permettre son exploitation sur tout supports, pour toute type d'exploitation (notamment à titre commercial), par la société Organisatrice et/ou toute société autorisée par elle, dans les conditions détaillées du contrat de cession.

Cette cession est mondiale et pour la durée légale des droits d'auteur dans chaque pays concerné.

Les gagnants garantissent disposer de tous les droits et autorisations nécessaires pour consentir la présente cession et que les contributions cédées 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.

Pour les besoins du jeu et de sa promotion, ainsi que pour sa durée, tous les participants autorisent la Société Organisatrice à utiliser les contributions transmises sur le Site

A l'issue du jeu, les contributions qui n'auront pas été désignées gagnantes et qui seraient susceptibles de faire l'objet de droits de propriété intellectuelle demeurent la propriété des participants.

8. REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

La participation au jeu est gratuite et sans obligation d'achat.

Internet :

Seules les personnes utilisant un compte débité au temps de connexion seront remboursées. Les participants ne payant pas de frais liés au volume de leurs communications (titulaires d'un abonnement forfaitaire, utilisateurs de cypercâble...) ne pourront pas obtenir de remboursement, la participation au jeu n'ayant pas eu dans ce cas d'influence sur la facturation. Les frais de communication internet, correspondant au temps de connexion lors de la consultation du jeu et pour l'envoi du/des courrier(s) électronique(s) de confirmation de l'adresse, pourront être remboursés forfaitairement à tout participant qui en fait la demande, sur la base d'une communication locale au tarif en heure pleine chez son opérateur de communications électroniques au moment du dépôt du

présent règlement - soit 0,09 Euro TTC d'établissement d'appel puis 0,03 Euro TTC/minute - pour une connexion de 10 minutes, soit un remboursement forfaitaire et définitif de 0,39 Euro TTC.

Timbres :

Le remboursement des frais d'affranchissement de la demande de remboursement des frais engagés pour la participation au Jeu se fera sur la base du tarif ecopli en vigueur pour un courrier de moins de 20 grammes si le participant en fait la demande.

Les demandes de remboursement doivent être adressées, au plus tard trente jours calendaires après la clôture du Jeu, par écrit à l'adresse suivante :

Direction Produit Corporate – *Corporate Product Division*
Service Marketing de l'offre - Univers Textile
Bât. Colibri 200, rue de la recherche
CS60632
59656 Villeneuve d'Ascq Cedex – France

Le remboursement se fera à condition que les participants indiquent clairement :

- leur nom, prénom, adresse complète, email (ces éléments doivent être identiques à ceux saisis dans le formulaire d'inscription)
- le nom du Jeu concerné,
- la photocopie d'un justificatif d'identité (carte d'identité ou passeport),
- la photocopie de la dernière facture détaillée internet/téléphone, en entourant la date et l'heure de participation et le montant de la communication,
- et joignent un RIB (indiquant leurs numéros IBAN et BIC) émanant d'un établissement bancaire français.

Un seul remboursement des frais (de connexion/téléphone et d'affranchissement) pourra être effectué par foyer (même nom, même adresse postale). Les demandes feront l'objet d'un remboursement par virement bancaire via le RIB transmis dans un délai de 6 (six) à 8 (huit) semaines à réception de la demande conforme. »

Toute demande incomplète, illisible, envoyée à une autre adresse que celle susvisée ou reçue plus d'un mois à compter de la date de la clôture du jeu (cachet de la poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

9. 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 parvenir par écrit. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent règlement qui parviendra à la Société Organisatrice plus de 30 (trente) jours après la fin du Jeu.

Tout litige relèvera des tribunaux compétents de l'ordre judiciaire. Le Jeu est soumis à la loi française.

10. DEPOT DU REGLEMENT

Pendant la durée du Jeu, il sera accessible en ligne et adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande :

- auprès de la société Crowd Prediction, prestataire de la Société Organisatrice, par écrit à l'adresse suivante, en rappelant l'intitulé du Jeu dont le règlement est demandé :

*CROWD PREDICTION,
Jeu concours
80 rue des Haies, 75020 Paris.*

- ou, à défaut de réponse sous 15 (quinze) jours, directement à la Société Organisatrice, par écrit à l'adresse mentionnée à l'article « REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION ».

Les frais de port ainsi occasionnés seront remboursés au tarif lent en vigueur et ce, pendant la période du Jeu, à toute personne qui en fait la demande.

Le présent règlement est également accessible sur le site <https://www.fanvoice.com/inextenso/boots-france> durant toute la période du Jeu.

FIN DU DOCUMENT