

Règlement concours ticket d'or *L'île du Crâne T2* :

REGLEMENT DU JEU CONCOURS JUNGLE TICKET D'OR L'ÎLE DU CRÂNE T2 « TICKET D'OR L'ÎLE DU CRÂNE T2 » Format « Réalité Augmentée »

Article 1 : Organisation

Les éditions Jungle, Société par Actions Simplifiées, immatriculée au RCS de PARIS sous le n°849 197 207, ayant son siège social au 31 rue d'Amsterdam 75008 PARIS, organise un jeu concours intitulé : « **Ticket d'Or L'île du Crâne T2** » - format « Réalité Augmentée », qui débutera le jeudi 29 août 2024 et prendra fin le vendredi 17 janvier 2025. Ce règlement s'applique pour les jours du calendrier où la participation s'effectue via l'application ArZone.

Article 2 : Conditions de participation

Ce jeu est réservé à toute personne physique résidant en France métropolitaine (Corse comprise), âgée de plus de dix-huit ans au moment de sa participation au jeu. La participation est également ouverte au moins de dix-huit ans avec accord d'au moins un des deux parents ou du représentant légal. Exception faite des personnels des sociétés organisatrices et de leurs filiales, des membres de leur famille et de toute personne ayant participé directement ou indirectement à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu.

Ce jeu-concours est gratuit et soumis à l'achat de l'album *L'île du Crâne T.2 – Maudit Graal* (EAN commerce : 9782822239233).

Une seule participation par personne est autorisée pour ce jeu-concours. En cas de pluralité pour le même joueur, sa participation sera annulée de plein droit.

Article 3 : Principe du jeu

Pour participer, il est nécessaire de respecter les étapes suivantes :

1. Télécharger l'application ArZone sur le téléphone portable disponible sur Apple et Android
2. Scanner la page 9 de *L'île du Crâne T.2 – Maudit Graal* (EAN commerce : 9782822239233).
3. Gratter le visuel qui apparaît à l'écran et découvrir s'il s'agit d'un ticket gagnant ou non : les lots seront précisés à l'article 5 du présent règlement.
4. Renseigner ses coordonnées dans l'application, dans le déroulé du jeu.
5. Pour valider le lot, le vainqueur devra envoyer à l'adresse e-mail indiquée (jherboux@steinkis-groupe.com) le code qui sera affiché sur l'application Arzone, et reçu par e-mail, une fois ses coordonnées remplies dans l'application Arzone.

Article 4 : Validité de la participation

Une participation sera reconnue valide lorsqu'un participant aura effectué la totalité des étapes dans la limite du temps imparti.

Toute participation incomplète, illisible, envoyée après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue au présent règlement sera considérée comme nulle. Toute indication inexacte entraînera l'élimination automatique du participant.

De même, le non-respect du présent règlement entraîne l'exclusion du participant du jeu-concours, la nullité pure et simple de sa participation et le cas échéant de l'attribution du lot.

La société organisatrice se réserve le droit d'opérer toutes vérifications avant toute acceptation de participation ou attribution de prix. Toute fraude ou inexactitude entraîne l'exclusion du jeu-concours.

Article 5 : Dotation

Plusieurs lots sont mis en jeu lors de ce concours, ils seront précisés sur *L'Île du Crâne T.2 – Maudit Graal* (EAN commerce : 9782822239233), en dernière page et décrits ci-dessous.

La dotation ne comprend aucune autre prestation ni aucun autre droit que ceux décrits en dernière page de l'album précité et récapitulés ici :

1 : 1 gros lot récompensera 1 gagnant. Il comprendra : une illustration originale de Clément Lefèvre à la gouache, les deux tomes de *L'Île du Crâne* dédiés par Clément Lefèvre et Maxe L'Herminier, un ex-libris *L'Île du Crâne* et un marque-page *L'Île du Crâne*.

2 : lots de 2ème place qui récompenseront 5 gagnants : une illustration de Clément Lefèvre inédite à tirage limité, les deux tomes de *L'Île du Crâne* dédiés par Clément Lefèvre et Maxe L'Herminier, un ex-libris *L'Île du Crâne* et un marque-page *L'Île du Crâne* et 1 BD Jungle au choix parmi le catalogue toujours en vente.

3 : lots de 3ème place qui récompenseront 10 gagnants : 1 BD Jungle au choix parmi le catalogue toujours en vente, un ex-libris *L'Île du Crâne* et un marque-page *L'Île du Crâne*.

4 : lots de 4ème place qui récompenseront 20 gagnants : 1 BD Jungle au choix parmi le catalogue toujours en vente.

Tous les lots seront envoyés à l'issue du concours, dans un délai de 3 mois maximum (le 20 avril 2025 au plus tard).

Article 6 : Conditions

Jungle SAS se réserve le droit de remplacer les lots par des lots de même nature et de valeur équivalente en cas de rupture de stock imprévue.

Les gagnants s'engagent à accepter les lots tels qu'ils sont proposés sans possibilité d'échange, notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit, ni transfert du bénéfice à une tierce personne. De même, ces lots ne pourront faire l'objet de demandes de compensation.

La non-acceptation de l'une de ces conditions annule l'obtention du lot.

Article 7 : Tirage au sort

La clôture du jeu aura lieu à la date et l'heure indiquées ci-après : vendredi 17 janvier 2025 à 23h55.

Les participants sont avertis directement après le grattage du visuel dans l'application ArZone. La mention Gagné ou Perdu ainsi que le lot correspondant apparaît directement après le grattage. Le gagnant devra ensuite remplir ses coordonnées et transmettre par e-mail le code reçu sur l'application pour que l'envoi des lots soit réalisé à l'issue du concours.

L'absence de manifestation du gagnant dans les 72 heures après la clôture du jeu vaudra renonciation par le gagnant au bénéfice de son lot.

La responsabilité de la société organisatrice ne peut être engagée du fait d'un changement ultérieur de l'adresse (postale ou électronique) et/ou des coordonnées téléphoniques d'un gagnant. De la même façon la société organisatrice ne saurait être mise en cause d'une quelconque façon en cas d'adresse postale ou électronique erronée ou incomplète dans le formulaire de contact.

Les lots seront envoyés par courrier postal. Le gagnant accepte dès à présent les risques résultant d'un acheminement du lot par voie postale et la société organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée en cas de perte ou détérioration du lot.

Les lots qui ne pourront pas être remis aux gagnants ne pourront être réclamés à la société organisatrice et resteront la propriété de l'organisateur.

Article 8 : Gagnants

La société organisatrice se réserve la possibilité de réclamer aux gagnants toute justification sur leur état-civil.

Les gagnants acceptent par avance l'utilisation de leurs prénom et photographie dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent jeu, sans que cette utilisation puisse ouvrir droit à d'autres droits que le prix gagné. A cet effet, les gagnants majeurs acceptent d'ores et déjà de céder leur droit à l'image et autorise la société organisatrice à utiliser leur image et prénom pour toutes manifestation publi-promotionnelle liée au présent jeu. L'autorisation écrite du tuteur légal sera requise pour les gagnants mineurs.

Article 9 : Application du règlement

La participation au jeu implique l'acceptation pleine et entière du règlement complet et la renonciation à toute réclamation. En cas de difficultés éventuelles non prévues au présent règlement ou en ce qui concerne son interprétation ou son application, les organisateurs seront seuls compétents et leurs décisions seront souveraines et sans appel.

Article 10 : Responsabilité de la société organisatrice

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 ou écourté. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ce chef. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger le jeu et / ou de reporter la date annoncée. Jungle SAS n'est pas responsable de l'acheminement du courrier postal ou électronique. La participation au présent jeu-concours via l'application Arzone se fait sous l'entière responsabilité des participants.

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 participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites du réseau Internet notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, les risques liés à la connexion, 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.

Jungle SAS décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié au smartphone ou téléphone portable d'un participant et en cas d'éventuels dysfonctionnements des modes d'accès au réseau Internet et/ou du réseau Internet lui-même (interruption, effacement, mauvaise transmission, etc.) ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du jeu. Jungle SAS ne saurait de la même manière être tenu responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux joueurs, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale. Ce jeu-concours n'est ni organisé, ni parrainé par Google, Arzone ou tout autre entité que Jungle SAS.

Les données personnelles collectées sont destinées à la société organisatrice uniquement. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants. La société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer les lots par une autre de valeur égale ou supérieure en cas d'indisponibilité. Des additifs (ou en cas de force majeure, des modifications à ce règlement) peuvent éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

Article 11 : Loi Informatique et Libertés

Les informations personnelles recueillies sur le bulletin de participation en ligne sont obligatoires pour la prise en compte de la participation du joueur à la présente opération. Elles sont destinées à Jungle SAS, responsable du traitement et seront utilisées pour le bon déroulement du présent jeu par l'organisateur dudit jeu. Le défaut de communication de ces données personnelles aura pour seule

conséquence l'impossibilité de participer au présent jeu. Ces informations sont conservées et traitées pour la durée nécessaire à la réalisation de la finalité poursuivie.

Le Participant pourra, dans les conditions prévues par la loi, accéder aux informations le concernant, s'y opposer pour motif légitime à leur traitement, les faire rectifier, demander la limitation de leur traitement ou leur portabilité. Il pourra également à tout moment et sans justification, s'opposer à l'utilisation de ses données à des fins de prospection commerciale y compris le profilage lorsqu'il est lié à cette finalité, par Jungle SAS ou par des tiers, en écrivant par lettre simple Jungle SAS – SERVICE MARKETING à l'adresse suivante : 31 rue d'Amsterdam 75008 PARIS, ou à la personne en charge du concours (jherboux@steinkis-groupe.com).

Article 12 : Dépôt du règlement

- Le présent règlement est disponible sur le site internet de Jungle : <https://editions-jungle.com/actus/lile-du-crane-revient-avec-un-deuxieme-tome>
- Le règlement pourra également être obtenu sur simple demande adressée par écrit en joignant une enveloppe (timbre remboursé sur demande au tarif lent en vigueur) à : Editions Jungle – Service Marketing, « **Ticket d'Or L'Île du Crâne T2** » - **Format « Réalité Augmentée** », 31 rue d'Amsterdam, 75008 PARIS.