



## Règlement du jeu

Du 26 juin 2014 au 26 janvier 2015

---

### **ARTICLE 1 : Société organisatrice**

« The Vibrant Project », SARL au capital de 60 000 euros, dont le siège est situé 27 rue de Chartrouse 13200 Arles, sous le numéro de SIRET 484 541 677 00023, (ci-après "l'Organisateur") organise un jeu gratuit sans obligation d'achat (ci-après « le Jeu ») selon les modalités du présent règlement, et accessible dans *La Cour Bleue* située au 14 rue du Temple, 75004 Paris.

### **ARTICLE 2 : Conditions de participation**

Ce jeu est ouvert à toute personne majeure, ou mineure dès lors qu'elle est accompagnée de ses représentants légaux, qui accepte de s'inscrire auprès d'un « Médiateur » de l'Organisateur situé dans *La Cour Bleue*, 14 rue du Temple, 75004 Paris, pendant les heures d'ouverture de ladite cour.

### **ARTICLE 3 : Modalités de participation**

L'inscription au jeu est effectuée uniquement dans *La Cour Bleue* par une personne dénommée « Médiateur » dûment habilitée par l'Organisateur pour enregistrer l'inscription.

Afin de valider son inscription et permettre le tirage au sort, le Participant doit fournir ses données personnelles suivantes : prénom, nom et adresse e-mail.

Le Participant doit également, au moment de son inscription, donner son avis au Médiateur sur les animations présentées dans *La Cour Bleue*.

Le Participant reçoit de la part du Médiateur un porte-clés imprimé 3D muni d'une puce RFID contenant un numéro unique attribué au hasard.

Le Participant est invité sans délai à scanner son porte-clé sur la tablette du Médiateur, laquelle est équipée d'un lecteur de puce RFID.

Cette lecture de la puce RFID enclenche le programme de tirage au sort et l'attribution éventuelle d'un lot (algorithme informatique).

Si le Participant gagne un lot, celui-ci s'affiche sur la tablette et s'enregistre dans la fiche du Participant.

### **ARTICLE 4 : Dotation et attribution du lot**

Les gagnants se voient attribuer la possibilité de faire réaliser gratuitement, par l'Organisateur, une figurine 3D à leur image.

Les lots sont au nombre de 350 et pourront être gagnés sur la période du jeu du 26 juin 2014 au 26 janvier 2015.

Un lot a une valeur d'environ 200 euros.

Pour bénéficier de leur lot, les gagnants devront impérativement :

- Se présenter au Studio 3D (dans *La Cour Bleue*) au plus tard dans les 30 jours suivant l'attribution du lot. L'Organisateur et le gagnant fixeront une date de rendez-vous précise dans ce cadre, afin de réaliser la figurine 3D
- Signer une autorisation de reproduction de son image
- Fournir une adresse postale de livraison
- Se faire photographier dans le Studio 3D situé dans *La Cour Bleue*.

Ils recevront leur figurine à l'adresse postale qu'ils auront indiquée dans un délai d'expédition de 45 jours après leur rendez-vous mentionné ci-dessus.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable de l'envoi d'un lot à une adresse inexacte du fait de la négligence ou de mauvais renseignements communiqués par le gagnant. Si les lots n'ont pu être livrés à leur destinataire pour quelque raison que ce soit, indépendamment de la volonté de l'Organisateur (le gagnant ayant déménagé sans mettre à jour son adresse...), ils resteront définitivement la propriété de l'Organisateur.



THE VIBRANT PROJECT



#### **ARTICLE 5 : Dépôt du règlement**

Le présent règlement est déposé auprès du cabinet d'huissiers de justice DARRICAU-PECASTAING, situé au 4, Place Constantin Pecqueur 75018 Paris.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'accueil de *La Cour Bleue*.

#### **ARTICLE 6 : Données personnelles**

Il est rappelé que pour participer au jeu, les Participants ou les représentants légaux des Participants s'ils sont mineurs, doivent nécessairement fournir certaines informations les concernant ou concernant les personnes dont ils ont la garde. Ces informations concernent les données à caractère personnel suivantes : nom, prénom, adresse électronique. Ces informations sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique. Ces informations sont destinées à l'Organisateur en sa qualité de responsable de traitement. Elles font l'objet d'une déclaration à la CNIL n°48.

Les informations recueillies font l'objet de traitements informatiques destinés à la réalisation du jeu et sont susceptibles d'être transférées à des sociétés partenaires de l'organisateur à des fins de prospection commerciale et/ou afin de permettre aux Participants de recevoir des invitations pour des événements culturels proposés par ces dernières.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » n° 78-17 du 6 janvier 1978 dans sa dernière version modifiée, les Participants ou les représentants légaux des Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de suppression pour motifs légitimes aux données personnelles les concernant ou concernant les personnes dont ils ont la garde.

Afin d'exercer ces droits, nous remercions les Participants ou leurs représentants légaux de bien vouloir adresser leur demande auprès de The Vibrant Project – Le Peuple des Cours par courrier à l'adresse suivante : 27 rue de Chartrouse 13200 Arles accompagnée d'une copie d'un titre d'identité en cours de validité.

#### **ARTICLE 7 : Litige & réclamation**

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer au jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du jeu objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties, les règles de compétence légales s'appliqueront.

Tout différend né à l'occasion du jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre l'Organisateur et les Participants. Aucune contestation ne sera plus recevable deux (2) mois après la clôture du jeu. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.