

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

Concours de Dessin Stérimar – e-Zabel « Dessine moi un Dauphin »

Article 1 : Organisation

La SAS Stérimar ci-après désignée sous le nom « L'organisatrice », dont le siège social est Sofibel SAS, société au capital de EUR 10.826.395,63, ayant son siège social au 110-114 rue Victor Hugo, 92686 Levallois-Perret Cedex, numéro de téléphone : 01 49 68 41 00, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 397 914 862, n° de TVA FR 33 397 914 862 (ci-après dénommée « Sofibel »), qui exerce également des activités sous les noms de « Laboratoires Santé Beauté » et « Laboratoires Fumouze », organise, en partenariat avec le blog « e-Zabel », un jeu gratuit sans obligation d'achat du 22/09/2014 au 06/10/2014 minuit .

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux personnes majeures à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus ainsi que les membres du personnel de « L'organisatrice », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint, les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

Stérimar et le blog e-Zabel se réservent le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Le participant doit se rendre à l'URL suivante : <http://www.e-zabel.fr/sterimar>

Pour participer, l'internaute devra soumettre par email à l'adresse suivante : concours.ezabel.leblog@gmail.com un dessin réalisé par un enfant de moins de 10 ans autour du thème « Dessine-moi un Dauphin ». Le dessin devra faire figurer un dauphin et utiliser la couleur bleue. Le participant pourra utiliser la technique de son choix (collage, peinture, crayons de couleurs, etc.).

La participation à ce jeu-concours implique la saisie des coordonnées email du participant. Les gagnants seront contactés par mail.

Le nombre de participation par foyer est illimité mais dans la limite d'un dessin par enfant.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Toute participation n'ayant aucun rapport avec les thèmes pourront être écartées du jeu-concours par Stérimar ou e-Zabel sans que ceux-ci n'aient à en justifier.

Article 4 : Gains

Il y aura 11 gagnants pour ce jeu concours.

Les dotations mises en jeu sont :

Pour le grand gagnant :

- 1x 4 Billets MAGIC (2 adultes, 2 enfants ou 1 adulte 3 enfants) valables 1 jour pour le Parc Disneyland® OU pour le Parc Walt Disney Studios®. (valable 1 an)
Valeur 208€ TTC /famille
- 1 kit de produits STERIMAR (14,85 € TTC l'unité) Détails : Chaque coffret-trousse contient 3 produits STERIMAR bébé hygiène du nez 50 ml : 4.47 € STERIMAR bébé Nez bouché 50 ml : 5.78 € DELABARRE gel : 20 g : 4.60 €

Pour les 10 autres gagnants :

- 10 sprays STERIMAR bébé hygiène du nez 50 ml : 4.47 € TTC l'unité.

Soit un total de **267,55 euros** les douze lots.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu notamment pour l'entretien et l'usage de ces lots sont entièrement à la charge du gagnant.

Article 5 : Désignation des gagnants

Les gagnants seront choisis par la société organisatrice et e-Zabel, parmi les personnes qui se seront inscrites avant la date limite de participation (du 22/09/2014 au 06/10/2014 minuit), ayant correctement respecté les règles de participation.

Onze participants pourront gagner les prix de ce concours. Les organisateurs se réservent le droit de faire toutes les vérifications utiles en ce qui concerne l'identité

et l'adresse des participants. Toute indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination de la participation.

Un jury sera constitué par e-Zabel, qui élira les 11 meilleures participations sur la base des critères suivants : adéquation du dessin avec le thème du jeu, créativité, esthétique du dessin. Les participants dont le dessin aura été présélectionné gagneront un spray STERIMAR bébé hygiène du nez. Date de désignation des dessins présélectionnés au plus tard le 10 Octobre.

Le finaliste sera désigné par tirage au sort parmi les dessins sélectionnés par le jury. L'annonce du gagnant se fera au plus tard le 11 Octobre 2014.

Article 6 : Annonce des gagnants

- Le nom des finalistes sera disponible sur la page Facebook Stérimar bébé et sur le blog e-Zabel le 10 Octobre 2014.
- Le nom du gagnant final sera disponible sur la page Facebook Stérimar bébé et sur le blog e-Zabel le 11 Octobre 2014.
- Les gagnants seront informés par e-mail sous 15 jours.

Article 7 : Remise des lots

Les lots seront envoyés aux coordonnées postales indiquées par les participants dans l'email de retour.

En cas de retour non délivré, le lot restera à disposition du participant pendant 15 jours. Après ce délai, il ne pourra plus y prétendre.

Les gagnants s'engagent à accepter les lots tels que 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.

STERIMAR se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente. Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.

Article 8 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants, donnés lors de la prise de contact, sont enregistrées et utilisées par Stérimar et e-Zabel pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution des lots.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient

utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à Stérimar dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorisent Stérimar et e-Zabel à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom) ainsi que les dessins soumis pour le jeu concours, sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à Stérimar dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Article 9 : Remboursement des frais de connexion liés au jeu

Conformément aux dispositions de l'article L. 121-36 du Code de la consommation, l'accès au site internet et la participation au jeu qui y est proposé sont entièrement libres et gratuits, en sorte que les frais de connexion au site, exposés par le participant, lui seront remboursés selon les modalités ci-dessous :

- Un seul remboursement par mois et par foyer (même nom, même adresse postale)
- Participant résidant en France
- Durée maximum de connexion permettant de participer au jeu de 5 minutes.

Les fournisseurs d'accès à Internet offrant actuellement, une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Les frais de connexion seront remboursés en cas de connexion payante facturée au prorata de la durée de communication. Dans l'hypothèse d'une connexion faisant l'objet d'un paiement forfaitaire pour une durée déterminée et, au-delà de cette durée, facturée au prorata de la durée de communication, les frais de connexion au site seront remboursés au participant dès lors qu'il est établi que le participant a excédé le forfait dont il disposait et que ce forfait a été dépassé du fait de la connexion au site.

Pour obtenir le remboursement de ses frais de connexion, ainsi que des frais d'affranchissement de sa demande de remboursement, le participant doit adresser à « L'organisatrice », dans le mois du débours de ces frais, le cachet de la poste faisant foi, une demande écrite, établie sur papier libre, contenant les éléments suivants :

- L'indication de ses noms, prénom et adresse postale personnelle
- L'indication des dates, des heures et des durées de ses connexions au site
- La copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès auquel il est abonné, faisant apparaître les dates et heures de ses connexions au site.

Les frais d'affranchissement nécessaires à la demande de remboursement des frais de connexion seront remboursés, sur demande, sur la base du tarif postal lent en vigueur. Les frais de connexion sur le site pour la participation au jeu seront remboursés par chèque dans les deux mois de la réception de la demande du participant.

Article 10 : Règlement du jeu

Le règlement pourra être consulté sur les sites suivants :

- <http://www.e-zabel.fr/sterimar> et/ou sur [la page Facebook Sterimar bébé enfants](#).

Il peut être adressé à titre gratuit (timbre remboursé sur simple demande), à toute personne qui en fait la demande auprès de Stérimar.

Stérimar et e-Zabel se réservent le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

Le règlement du jeu est déposé à la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Article 11 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participants.

Article 12 : Responsabilité

La responsabilité de Stérimar ou du blog e-Zabel ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

« L'organisatrice » ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou les gagnants du bénéfice de leurs gains.

e-Zabel ou Stérimar ainsi que ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des éventuels incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des dotations par les bénéficiaires ou leurs invités dès lors que les gagnants en auront pris possession.

De même e-Zabel ou Stérimar, ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations par les bénéficiaires dès lors que les gagnants en auront pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à e-Zabel, à Stérimar, ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Article 13 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

Stérimar et e-Zabel se réservent le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de Stérimar ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à Stérimar. Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

Article 14 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et Stérimar les systèmes et fichiers informatiques de Stérimar feront seule foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de Stérimar, dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre Stérimar.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, Stérimar pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par Stérimar notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par Stérimar dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfragable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Le règlement du jeu est déposé via www.reglementdejeu.com à la SCP ACTA Etude de Maitres PIERSON Joseph – PIERSON Hervé et MEROT Alain société civile professionnelle titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.