

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS

« SUR LA TRACE DE L'AVENTURIER PERDU »

Article 1. Organisation

Les Éditions AZ – dénomination commerciale « Éditions du Trésor » –, SARL au capital de 400 000 € immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 539 392 266, dont le siège social est situé au 38, rue d'Aboukir 75002 Paris et représentée par son gérant fondateur, Julien Alvarez, organisent, en publiant des énigmes sur la page Facebook du livre *L'Or de Sipán* : www.facebook.com/lordesipan (ci-après appelé « Facebook »), un jeu-concours sous la forme d'un jeu de sagacité en ligne et gratuit, intitulé « Sur la trace de l'aventurier perdu ».

Article 2. Participation

Ce jeu de sagacité (ci-après appelé « Jeu ») est ouvert à toute personne physique à l'exception de l'auteur, du personnel des Éditions AZ, ainsi que des membres de leur famille (conjoints, pacsés, concubins, ascendants, descendants et collatéraux directs) et de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du Jeu. Pour les mineurs, la participation au Jeu est effectuée sous le contrôle et la responsabilité des parents ou des représentants légaux.

La participation de toute personne physique est nécessairement individuelle : elle ne peut donner lieu à un collectif, ou mise en association, ou groupement de quelque nature que ce soit.

Article 3. Principe

Le Jeu est constitué de seize (16) énigmes de difficulté variable publiées sur Facebook à raison d'une (1) énigme toutes les deux semaines.

Toutes les 4 (quatre) énigmes un formulaire permettra la saisie d'une réponse sur la page Internet dédiée du Jeu (editionsdutresor.com/aventurier-perdu). La saisie de ces réponses est facultative mais fortement conseillée car elle permet au joueur de savoir s'il est sur la bonne piste ou non.

La résolution de la seizième et dernière énigme (la « super-énigme ») permet de trouver la solution définitive du Jeu (la « super-solution »), qui devra être saisie dans un formulaire sur le site du Jeu.

L'objectif du Jeu est 1/ de résoudre les seize (16) énigmes proposées, 2/ de résoudre la super-énigme permettant de trouver la super-solution, 3/ de saisir le premier la super-solution sur le formulaire dédié sur le site du Jeu.

Article 4. Durée

Le Jeu débutera à la publication de la première énigme sur Facebook, le 14 mai 2020, et prendra fin le jour où un joueur personne physique aura été déclaré gagnant selon les critères de l'article 5, ou, au plus tard, le 15 mars 2021 à minuit (heure française), si aucun gagnant n'a été désigné avant cette date.

En cas d'absence de gagnant tel que défini à l'article 5, les Éditions AZ pourront décider, soit de remettre le lot en jeu dans le cadre d'un nouveau jeu-concours, soit d'attribuer le gain au profit de toute entité caritative ou humanitaire de leur choix.

Article 5. Désignation du gagnant

Sera déclarée gagnante la personne qui cumulativement : 1/ aura résolu la super-énigme du Jeu, 2/ aura été la première à saisir correctement la super-solution sur la page Internet du Jeu : editionsdutresor.com/aventurier-perdu, 3/ aura communiqué son identité précise et ses coordonnées aux Éditions AZ, 4/ aura expliqué en détail la méthodologie valide de résolution des énigmes, en présence d'une personne désignée par les Éditions AZ, qui devra obligatoirement valider cette méthodologie et ainsi s'assurer de l'absence de fraude.

Article 6. Valeur du gain

La qualité de gagnant donne droit à l'attribution d'un gain prenant la forme d'un lot composé de pépites d'or d'une valeur estimée de mille (1 000) euros au jour de l'achat. Le prix de l'or étant fluctuant, la valeur du lot est susceptible de varier. Le gagnant sera seul responsable du paiement d'éventuels droits, notamment fiscaux, dus à la date d'attribution de leurs lots.

Article 7. Remise du gain

Le gagnant recevra son lot en main propre, à Paris, sous un délai de trois (3) mois après validation de sa réponse, en présence d'une personne désignée par les Éditions AZ. Les gagnants acceptent que la remise du gain soit effectuée en présence des médias et ils ne s'opposeront pas à ce que l'opération soit éventuellement diffusée à la radio et ou à la télévision et/ou sur Internet et/ou sur toute autre plateforme de diffusion (mobile ou autre).

Le gagnant accepte également que son nom, sa photo ou tout reportage filmé sur le Jeu ou ses solutions puissent être utilisés à des fins promotionnelles par les Éditions AZ sans que cela lui confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution du lot, pour une durée maximale de deux ans.

Article 8. Règlement

Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement. Tout différend quel qu'il soit pouvant naître du présent règlement sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Article 9. Informatique et libertés

La participation au Jeu peut donner lieu à l'établissement d'un fichier automatisé à des fins promotionnelles ou publicitaires, dès lors que les participants communiquent aux Éditions AZ, qui en seront l'unique destinataire, des données personnelles les concernant. Les coordonnées des participants seront utilisées conformément aux dispositions de la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, dans sa version modifiée par les lois des 6 août 2004 et 7 octobre 2016. La déclaration préalable a été effectuée selon les dispositions légales.