

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

LA COUPE DES 4 CINES

Article 1 : Organisation

4 sociétés sont co-organisatrices de ce concours, il s'agit des 4 cinémas qui vont « se défier » lors de « La coupe des 4 cinés », ci-après désignés sous le nom « Les organisateurs ».

- La SAS BLAMOND qui exploite le cinéma CGR BLAGNAC, au capital de 15244,90€ dont le siège social est situé 16 rue blaise Pascal 17185 Perigny Cedex, immatriculée au Registre du Commerce et des sociétés de La Rochelle sous le numéro 407535962,
- Le PATHÉ LABÈGE établissement de la société SAS PATHÉ CINEMAS France, Société par Actions Simplifiée au capital social de 2.973.749,2€ dont le siège social est situé au 2 rue Lamennais 75008 Paris, immatriculée au RCS Paris sous le numéro 444 567 127.
- La SAS KINEPOLIS IMMO THIONVILLE situé à 50 ROUTE D'ARLON – 57100 THIONVILLE qui exploite KINEPOLIS FENOUILLET situé au RUE DES USINES 31150 FENOUILLET, au capital de 1 520 000 €, immatriculé au RCS, numéro 419 162 672 R.C.S THIONVILLE
- La SAS VEO-MURET qui exploite le cinéma VEO MURET au capital de 250 000€ dont le siège social est situé au 30 avenue Charles de Gaulle 19300 EGLETONS, immatriculé au Registre du commerce et des sociétés de Brive sous le numéro 510604291

Ces 4 établissements organisent un jeu avec obligation d'achat du 27/09/2024 au 29/09/2024 (jour inclus).

Article 2 : Présentation et modalités de participation

Ce jeu est ouvert aux personnes majeures, à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine, Corse comprise. Un « Marathon Harry Potter » sera programmé dans les 4 établissements organisateurs, du 27/09/2024 au 29/09/2024, donc une séance de chacun des 8 films de la saga aura lieu dans chaque établissement. Seules les personnes ayant acheté au moins un billet pour au moins une de ces séances pourront participer.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus ainsi que les membres du personnel de « Les organisateurs », 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.

« Les organisateurs » 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.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (même nom, même adresse).

« Les organisateurs » se réservent le droit de procéder à toute vérification pour le respect de cette règle.

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

Article 3 : Règlement

Il est possible de consulter et d'imprimer le règlement complet du jeu sur la page Internet <https://www.instagram.com/lacoupedes4cines/>

Le règlement est déposé via reglementdejeu.com à la SELARL ACTA - PIERSON et ASSOCIES titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3. Il peut être adressé à titre gratuit (timbre remboursé sur simple demande), à toute personne qui en fait la demande auprès de la société organisatrice.

La société organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler son opération à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié par avenant(s), sera déposé, le cas échéant à la SELARL ACTA - PIERSON et ASSOCIES titulaire d'un office d'huissier de justice domiciliée 15 rue de Sarre BP 15126 57074 METZ Cedex 3.

Il est également possible de demander la communication du règlement complet du jeu sur simple demande à l'adresse d'un des 4 organisateurs, adresses listées au paragraphe 1.

Les frais d'affranchissement de la demande de règlement seront remboursés sur la base du tarif « lettre verte » en vigueur, soit 0,58 euros, avec l'envoi d'un RIB ou d'un RIP à l'adresse du règlement avant le 30 septembre 2024. Remboursement effectué par virement unique. En cas d'absence de RIB ou de RIP joints à la demande un timbre « lettre verte » sera envoyé. Un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse).

Article 4 : Gains

3 gros lots sont mis en jeu par « Les organisateurs ».

- LOT 1, d'une valeur de 931,60€ = 1 séjour à Londres pour deux personnes avec la visite des Studios Harry Potter. Sont compris : 2 vols aller/retour Toulouse-Londres, 2 nuits dans 1 chambre d'hôtel avec 1 lit double à Londres, les transferts en bus aller-retour de Londres jusqu'aux Studios Harry Potter, les 2 entrées pour la visite des Studios Harry Potter. Le gagnant devra utiliser son lot avant le 1^{er} septembre 2025.
- LOT 2, d'une valeur de 2579,20€ = 1 an de cinéma dans le cinéma gagnant (sur la base d'une place par semaine soit un maximum de 52 invitations).
 - o Au Cinéma CGR BLAGNAC : le gagnant *1 an de ciné* recevra une carte valable 1 an à partir du jour du premier passage en caisse. Celle-ci permettra au gagnant

d'obtenir une place gratuite tous les 7 jours minimum. Ce qui lui permettra de venir au mieux 52 fois sur l'année. Valeur du lot : 592,80€ ttc.

- Au cinéma PATHE LABEGE : le gagnant *1 an de ciné* recevra 52 vouchers pour une personne, d'une valeur totale de 811,20€ ttc. Les vouchers seront valables jusqu'au 31/10/2025.
 - Au cinéma KINEPOLIS FENOUILLET : le gagnant *1 an de ciné* recevra 52 vouchers pour une personne, d'une valeur totale de 660,40€ ttc. Les vouchers seront valables jusqu'au 30 septembre 2025.
 - AU cinéma VEO MURET : le gagnant *1 an de ciné* recevra une carte de 52 places valables jusqu'au 28/09/2025 d'une valeur totale de 514.80 € ttc
- LOT 3, d'une valeur de 30€ = 1 coffret Bluray collector de l'intégrale Harry Potter.

Article 5 : Désignation du gagnant

Le jeu se déroule en deux temps.

Premièrement : Le cinéma représentant la maison gagnante.

Chaque cinéma représente une des 4 maisons de la saga Harry Potter, le Pathé Labège est l'équipe GRYFFONDOR, le CGR Blagnac l'équipe SERPENTARD, le Kinépolis de Fenouillet l'équipe POUFFSOUFFLE et le Véo de Muret l'équipe SERDAIGLE. Les 4 organisateurs vont s'affronter tout au long du weekend sur 5 questionnaires interactifs via la plateforme de jeu KAHOOT en mode collectif. Tous les spectateurs présents dans un des cinémas lors de ces temps de jeu, disposant d'un ticket pour le film qui suit le temps de jeu, et souhaitant participer au quizz Kahoot, tenteront d'aider leur équipe à marquer le plus de points.

Ces 6 temps de jeu interactifs auront lieu :

- Le Vendredi 27/09/24 à 20h et à 20h30 (jeux précédant la diffusion de Harry Potter : à l'école des sorciers à 21h00, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)
- Le Samedi 28/09/24 à 10h (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : La chambre des secrets à 10h30, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)
- Le Samedi 28/09/24 à 14h (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : Le prisonnier d'Askaban à 14h15, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)
- Le Samedi 28/09/24 à 17h15 (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : La coupe de feu à 17h30, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)
- Le Samedi 28/09 à 21h00 (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : L'ordre du Phoenix à 21h45, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)
- Le Dimanche 29/09 à 10h00 (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : Le prince de

sang-mêlé à 10h30, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)

- Le Dimanche 29/09 à 14h00 (jeu précédant la diffusion de Harry Potter : Les Reliques de la mort partie 1 à 14h30, il faut disposer d'un ticket pour cette séance pour pouvoir accéder à la salle et jouer)

Le quizz Kahoot en mode collectif fonctionnera ainsi : lors de l'accès à la partie chaque joueur devra mentionner son pseudonyme pour jouer, et ensuite dire dans laquelle des 4 maisons il se trouve. A chaque question, tous les spectateurs d'une maison marquent des points en fonction de leur réponse (plus ou moins selon qu'elle soit juste ou fausse, et de la rapidité de celle-ci). Kahoot fait alors pour chaque cinéma représentant une maison une moyenne de tous les points cumulés divisé par le nombre de joueurs dans l'équipe. Les points sont cumulés de questions en question jusqu'à la fin du quizz où un classement des 4 maisons sera communiqué, avec le nombre de points obtenus pour chaque cinéma représentant une maison à chacun des 6 Quizz.

Le premier gagnera 100 points, le second 75 points, le troisième 50 points et le quatrième 25 points.

Un jeu bonus sera proposé pour gagner 30 points. Un concours photos sur le cosplay sera organisé sur les réseaux des cinémas. Lesquels choisiront la photo qui représentera le plus beau cosplay. Ainsi 4 photos seront ensuite proposées sur les réseaux sociaux et le public pourra élire le plus beau cosplay. Le cinéma dont la photo aura remporté le plus de suffrage se verra attribuer 30 points comptant pour la coupe des cinés.

Une fois les 6 quizz terminés, les organisateurs additionneront pour chaque cinéma représentant une maison les points marqués tout au long des 6 parties et un classement final pourra alors être établi et communiqué.

Le cinéma représentant la maison gagnante récupèrera l'ensemble des lots annoncés.

Deuxièmement : Le gain des cadeaux

Le cinéma ayant été désigné comme « La Maison gagnante », qui remporte l'ensemble des cadeaux, pourra alors faire gagner ces cadeaux au sein de sa propre équipe. Les 4 cinémas n'ont pas opté pour une même mécanique s'ils venaient à gagner, voici les règles établies pour chaque cinéma en cas de gain :

- Pour le cinéma PATHE LABEGE, qui défendra la maison GRYFFONDOR : Le cinéma souhaite donner sa chance à l'ensemble des personnes qui auront participé à minima à une séance parmi les huit proposées lors de ce weekend spécial. Pour se faire, le cinéma dispose, via son logiciel de réservation, de la data nécessaire avec l'ensemble des adresses mails qui auront réservé sur toutes ces séances et dont les réservations auront été collectées. Les réservations ne seront possibles qu'en ligne. Il est convenu que si des personnes sont venues à plusieurs reprises, leur adresse mail figurera le nombre de fois correspondant au nombre de séances auxquelles ils auront assisté. Ils auront donc un peu plus de chances de remporter le lot que les personnes ne s'étant déplacées que pour une seule séance. La direction du cinéma procédera à un tirage au sort parmi l'ensemble des adresses mails via le site web Plouf Plouf : <https://plouf-plouf.fr/>

- Pour le cinéma CGR BLAGNAC, qui défendra la maison SERPENTARD : Le cinéma organisera un quizz KAHOOT en mode classique (donc chacun pour soi au sein de la salle), parmi tous les spectateurs présents en salle lors du dernier volet : « Harry Potter et les reliques de la mort partie 2 » qui est diffusé le dimanche 29 septembre à 17h30. A la fin de cette séance, tous les spectateurs qui ont assisté à la séance et souhaitent participer à ce dernier jeu pourront se défier. Le joueur qui remportera le plus de points remportera le premier lot (séjour à Londres), le deuxième joueur qui remportera le plus de points remportera le deuxième lot (1 An de cinéma), et le troisième joueur qui remportera le plus de points remportera le troisième et dernier lot (saga complète Harry Potter en DVD).
- Pour le cinéma KINEPOLIS FENOUILLET, qui défendra la maison POUFSOUFFLE :
Kinopolis souhaite donner sa chance à l'ensemble des personnes qui auront participé à minima à une séance parmi les huit proposées lors de ce weekend spécial Harry Potter des 27, 28 et 29 septembre 2024. Pour se faire, le cinéma remettra à tous les spectateurs et à chaque séance un coupon à remplir avec Nom, prénom et adresse mail afin de procéder à un tirage au sort devant le public présent juste avant la dernière séance de la saga le dimanche 29 septembre 2024.
- Pour le cinéma VEO MURET, qui défendra la maison SERDAIGLE : Le cinéma distribuera à l'occasion de chaque séance à ses spectateurs un bulletin à compléter, bulletin que le cinéma récupérera avant chaque projection. A l'issue du dernier film un tirage au sort sera effectué dans la salle de cinéma. Le tirage au sort s'effectuera parmi l'ensemble des bulletins récoltés sur le week-end de la manifestation. Le détenteur du bulletin tiré au sort devra être présent dans la salle pour valider son gain.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « Les organisateurs » sans que ceux-ci n'aient à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle. La même sanction s'appliquera en cas de multi-participation.

Article 6 : Annonce des gagnants

Les gagnants seront informés oralement dans la salle gagnante à la fin du dernier volet de la saga Harry Potter, ou par e-mail selon les informations communiquées s'ils ne sont pas présents au moment du gain.

Article 7 : Remise des lots

Les gagnants recevront leurs lots sous forme de voucher remis en main propre si la personne est présente ou par email, pour les deux premiers lots. Pour le troisième lot, il sera remis en main propre si la personne est présente, ou devra être retiré au cinéma gagnant sous un mois.

Le gagnant d'un lot s'engage à accepter le lot tel que proposé 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, ce lot ne pourra faire l'objet de demande de compensation.

« Les organisateurs » se réservent le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de leur volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente.

Article 8 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par « Les organisateurs » pour mémoriser leur participation au jeu et permettre l'attribution des lots.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que ses 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, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « Les organisateurs » dont les adresses sont mentionnées à l'article 1.

Les gagnants autorisent « Les organisateurs » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), 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 « Les organisateurs » dont les adresses sont mentionnées à l'article 1.

Article 10 : 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 11 : Responsabilité

La responsabilité de « Les organisateurs » ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

« Les organisateurs » ne sauraient être tenus pour responsables des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Ils ne sauraient non plus être tenus pour responsables et aucun recours ne pourra être engagé contre eux en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries, crise sanitaire...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou les gagnants du bénéfice de leurs gains.

« Les organisateurs » ainsi que leurs 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 « Les organisateurs », ainsi que leurs 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 « Les organisateurs », ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Article 12 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

« Les organisateurs » se réserve 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 « Les organisateurs » 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 aux organisateurs. Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

Article 13 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et « Les organisateurs », les systèmes et fichiers informatiques de « Les organisateurs » feront seuls foi.

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

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, « Les organisateurs » 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 « Les organisateurs », notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par « Les organisateurs » 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.