

**RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS
« LE GRAND QUIZ DES 20 ANS D'ÉDITO »
DU 01 JUIN AU 31 DECEMBRE 2026**

ARTICLE 1 - ORGANISATION ET DURÉE

LES ÉDITIONS HATIER, département Didier FLE, Société en Nom Collectif au capital de 7 485 040 € immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro B 352 585 624, dont le siège social est situé Immeuble Louis Hachette, 58 rue Jean Bleuzen, 92170 Vanves, France, représentées par Madame Célia ROSENTRAUB, Directrice générale, ci-après dénommée la « Société Organisatrice », organise un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé :

« **Le Grand Quiz des 20 ans d'Édito** » (ci-après le « Jeu-concours »).

Le Jeu se déroulera du **1^{er} juin 2026 au 31 décembre 2026 à 23h59 (heure de Paris)**, exclusivement en ligne, selon les modalités décrites au présent règlement (ci-après le « Règlement »).

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1. Accès au Jeu-concours

La participation au Jeu-concours est **gratuite et sans obligation d'achat**.

Le jeu-concours est ouvert à toute personne physique majeure, apprenant(e)s de français, résidant en France ou à l'international, disposant d'une connexion à Internet et d'une adresse électronique valide (ci-après le « Participant »).

Une seule participation par personne (même nom, même prénom, même adresse e-mail) est autorisée pendant toute la durée du Jeu.

Sont exclus de toute participation au Jeu :

- Les membres du personnel de la Société Organisatrice,
- Les membres du personnel de ses sociétés affiliées, partenaires ou prestataires impliqués dans l'organisation du Jeu,
- Et leurs familles directes (ascendants, descendants, conjoints ou partenaires de PACS).

2.2. Participation nominative

La participation au Jeu-concours est **strictement nominative**.

Chaque Participant s'engage à fournir des informations exactes. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'âge, l'adresse postale ou électronique des Participants.

Toute participation incomplète, erronée, frauduleuse ou transmise après la date limite sera considérée comme nulle.

Les données communiquées dans le cadre du Jeu sont destinées exclusivement à la Société Organisatrice.

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU JEU

Pendant toute la durée du Jeu-concours, les participants pourront y accéder sur une page dédiée sur le site de la Société Organisatrice via l'adresse suivante :

www.didierfle.com/grand-quiz-20-ans-dedito

Pour participer, chaque Participant devra :

1. Se rendre sur la page web du Jeu-concours ;
2. Sélectionner le Quiz correspondant à son niveau de français parmi les deux catégories proposées : **Niveau A1/A2** ou **Niveau B1/B2** ;
3. Compléter un formulaire de participation mis à disposition par la Société Organisatrice, en fournissant les informations demandées de manière exacte et complète.

Le Jeu prend la forme d'un Quiz à choix multiples (QCM). Le Participant doit répondre à une série de questions en sélectionnant une ou plusieurs réponses parmi les propositions affichées.

À l'issue du Quiz, un score est calculé automatiquement selon le nombre de bonnes réponses obtenues. Ce score peut être pris en compte dans l'attribution des gains, selon les modalités précisées à l'Article 4.

À l'issue du Quiz, les participants ayant validé leur participation seront inscrits pour les tirages au sort mensuels et le grand tirage au sort final.

ARTICLE 4 - DÉSIGNATION DES GAGNANTS

Le Jeu-concours récompensera deux types de gagnants, répartis équitablement entre les deux niveaux (A1/A2 et B1/B2).

Les tirages au sort récompensent la performance : il s'agit de **tirages au sort pondérés**, ce qui signifie que plus le score obtenu au Quiz est élevé, plus le participant a de chances d'être tiré au sort.

4.1. Les Gagnants Mensuels

Chaque mois (de juin à décembre 2026), un tirage au sort pondéré en fonction du score sera effectué parmi les participants ayant joué au cours du mois écoulé. Ce tirage désignera **4 gagnants mensuels** au total :

- 2 gagnants pour le niveau A1/A2
- 2 gagnants pour le niveau B1/B2

4.2. Les Grands Gagnants de fin d'année

À l'issue du Jeu-concours (janvier 2027), un tirage au sort global sera effectué parmi l'ensemble des participations valides enregistrées entre le 1^{er} juin et le 31 décembre 2026. Ce tirage désignera **4 Grands Gagnants** au total :

- 2 Grands Gagnants pour le niveau A1/A2
- 2 Grands Gagnants pour le niveau B1/B2

ARTICLE 5 – DOTATIONS (LOTS)

5.1. Lots des Gagnants Mensuels (4 gagnants par mois)

Chaque gagnant mensuel remportera :

- Un (1) abonnement de trois (3) mois au e-magazine bien-dire, correspondant au niveau du gagnant.
- Quatre (4) livres numériques Didier FLE à choisir sur la e-boutique de la Société Organisatrice.

5.2. Lots des 4 Grands Gagnants de fin d'année

Chaque Grand Gagnant remportera **un super-lot** composé de :

- Un (1) abonnement d'un (1) an au e-magazine bien-dire, correspondant au niveau du gagnant, avec ses exercices interactifs ;
- Un (1) accès d'un (1) an au programme FSTV360 de FrenchschoolTV (niveau A2 / B1 ou B2) comprenant notamment l'accès à des ateliers hebdomadaires en français et l'accès à une communauté d'apprenants

⇒ Pour en savoir plus : <https://frenchschooltv.com/products/fstv360>

OU 5 heures de cours privé avec FrenchschoolTV (si niveau A1) (les horaires proposés seront à la discrétion du partenaire) ;

- Un (1) lot Bescherelle (Hatier) comprenant : un (1) livre *Bescherelle L'essentiel*, un (1) jeu *Défi Bescherelle* et un (1) jeu *Défi Primo* ;

- Un (1) lot Didier FLE comprenant : un (1) livre de la collection *100% FLE* et un (1) livre de la collection *Mondes en VF* au choix ;
- Un (1) assortiment de goodies Didier FLE (totebag Édito 20 ans, jeu de cartes Édito avec son poster-plateau de jeu) ;
- Un (1) assortiment de goodies offerts par RFI.

ARTICLE 6 - ATTRIBUTION DU LOT

6.1. Information des gagnants

Les gagnants seront informés de leur gain par courrier électronique à l'adresse e-mail communiquée lors de leur participation, dans un délai de 15 jours suivant chaque tirage au sort. Tout lot non réclamé (ou non confirmé) dans un délai de 30 jours calendaires à compter de l'envoi de la notification sera considéré comme abandonné et restera la propriété de la Société Organisatrice, qui pourra désigner un gagnant suppléant.

6.2. Remise des lots

Les modalités de remise des lots seront précisées aux gagnants lors de la prise de contact.

- **Email** : Les lots concernés seront envoyés par courrier électronique à l'adresse e-mail communiquée lors de la participation, dans un délai indicatif de 15 jours à compter de la confirmation du gain.
- **Voie Postale** : Les lots concernés seront envoyés par voie postale à l'adresse indiquée par le Participant Gagnant, dans un délai indicatif de 30 jours à compter de la confirmation du gain. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable des retards, pertes ou détériorations du fait des services postaux.

Aucune réclamation ne sera acceptée en cas de non-remise du lot pour cause d'adresse incorrecte, incomplète ou injoignable, ou de délai de réponse dépassé.

ARTICLE 7 - MODIFICATION DU LOT

Les lots sont strictement personnels, non cessibles, non échangeables et ne pourront en aucun cas faire l'objet d'une contrepartie financière.

Il est précisé que certains lots physiques pourront ne pas être expédiés vers certains pays en raison de contraintes logistiques, douanières ou juridiques. Dans ce cas, le lot pourra être remplacé par un lot numérique équivalent ou ne pas être attribué, sans que cela puisse donner lieu à une quelconque réclamation ou compensation.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite à la seule offre du lot valablement gagné. Elle ne saurait être tenue responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation du lot attribué, ni d'un éventuel dommage pouvant intervenir à cette occasion.

ARTICLE 8 - PUBLICITÉ DU GAGNANT

Sous réserve de leur accord exprès, les Participants Gagnants acceptent que leur **prénom, première lettre de leur nom et ville de résidence** puissent être publiés sur les supports de communication de la Société Organisatrice, notamment sur son site internet ou sur ses réseaux sociaux ou sa newsletter, à des fins d'information ou de promotion liées au présent Jeu.

Les Participants Gagnants disposent d'un droit d'opposition à la diffusion de leurs informations. Ils peuvent exercer ce droit en adressant leur demande à l'adresse suivante : contact@editions-didier.fr

Aucune donnée sensible ne sera publiée. La Société Organisatrice s'engage à ne pas céder ces données à des tiers et à les traiter dans le respect des règles en vigueur en matière de protection des données personnelles.

ARTICLE 9 - CAS DE FORCE MAJEURE ET MODIFICATIONS

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou tout événement indépendant de sa volonté (notamment grève, panne de réseau, indisponibilité des serveurs, interruption des services de l'hébergeur ou tout autre événement assimilable), le Jeu devait être modifié, écourté, prorogé, suspendu ou annulé.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de prendre toute décision qu'elle jugera utile pour assurer le bon déroulement du Jeu, notamment pour en adapter les modalités si les circonstances l'exigent.

Toute modification fera l'objet d'une information préalable via le site du Jeu ou tout autre support jugé pertinent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

ARTICLE 10 - CONSULTATION ET OBTENTION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est disponible gratuitement pendant toute la durée du Jeu à l'adresse suivante : [Accès au règlement du jeu-concours](#).

Il peut être **consulté, téléchargé ou imprimé librement**.

ARTICLE 11 - DONNÉES PERSONNELLES

11.1 – Données personnelles traitées par la Société Organisatrice

En tant que Responsable de Traitement, la **Société Organisatrice** accorde une importance capitale à la confidentialité des données personnelles collectées dans le cadre du Jeu, et s'engage à respecter la réglementation applicable, notamment le Règlement Général (UE) 2016/679 sur la Protection des Données (RGPD).

La participation au Jeu, l'attribution des lots, et le calcul des résultats (notamment en cas de score ou de sélection liée aux bonnes réponses) impliquent la collecte et le traitement des données personnelles des Participants, à des fins :

- de gestion du Jeu,
- d'établissement du score et de sélection des gagnants selon les modalités définies à l'article 4,
- et de prospection commerciale, si le Participant y a consenti expressément.

La base légale de ce traitement est le **consentement** (article 6.1.a du RGPD).

Catégories de données traitées :

- Données d'identification : nom, prénom, pays, adresse e-mail
- Données de participation (lot gagné, date, score ou taux de bonnes réponses)
- Adresse postale ou téléphone (le cas échéant, pour la remise des lots)

Les données sont conservées pendant 2 ans, puis supprimées.

Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et à la loi Informatique et Libertés, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, d'opposition et de portabilité de ses données, qu'il peut exercer :

- Par courrier : Éditions Hatier – Département Didier FLE, Immeuble Louis Hachette, 58 rue Jean Bleuzen, 92170 Vanves.
- Par e-mail : contact@editions-didier.fr

En cas de non-satisfaction, les Participants peuvent introduire une réclamation auprès de la CNIL (<https://www.cnil.fr/fr>).

11.2 – Données personnelles traitées par Pinaplay (en tant que Sous-traitant)

La Société Organisatrice fait appel à Pinaplay, la plateforme de gamification éditée par la société so.buzz, en sa qualité de Sous-traitant, pour assurer :

- L'hébergement et le bon fonctionnement de la plateforme,
- La gestion technique du Jeu,
- Et la transmission des données à la Société Organisatrice.

Pinaplay agit en tant que Sous-traitant au sens du RGPD. À ce titre, les données personnelles des Participants sont traitées uniquement sur instruction de la Société Organisatrice, et dans le respect du contrat de sous-traitance signé entre les deux parties.

Pinaplay collecte et conserve également, pour le compte de la Société Organisatrice, les scores ou résultats aux questions du quiz, dans le cadre du fonctionnement du Jeu et des modalités d'attribution des lots définies à l'article 4.

Aucune des données collectées via la plateforme Pinaplay ne fait l'objet d'un traitement par un prestataire tiers. Les données ne sont ni partagées, ni revendues, ni transférées.

Aucune donnée ne fait l'objet d'un transfert hors de l'Union Européenne.

Les données sont conservées pendant 2 ans, puis supprimées de manière sécurisée.

11.3 – Données personnelles traitées par So-Buzz (en tant que Responsable de traitement)

En parallèle, SO-BUZZ, éditeur de la plateforme Pinaplay, agit en tant que Responsable de traitement pour les seuls besoins d'analyse statistique technique et d'amélioration continue de ses services.

À ce titre, Pinaplay collecte certaines données de navigation, de manière anonyme, et dans le respect des recommandations de la CNIL (configuration exemptée de consentement). Ce traitement repose sur l'intérêt légitime de l'éditeur (article 6.1.f du RGPD).

Données traitées :

- Identifiants de session techniques anonymes
- Informations agrégées d'utilisation (nombre de connexions, temps de réponse, taux de clic, parcours dans l'interface)

Ce traitement est réalisé via la solution Matomo, hébergée en Europe, configurée pour ne pas déposer de traceurs soumis au consentement préalable.

Ces données sont utilisées à des fins strictement internes, à des fins de mesure d'audience, de débogage, et d'optimisation fonctionnelle.

À des fins d'analyse technique anonyme, certaines données de performance générale (ex. : taux moyen de réussite, taux d'abandon) peuvent être agrégées, sans possibilité d'identifier individuellement les Participants.

Aucun transfert hors de l'Union Européenne ne sera effectué.

Les données sont conservées pendant 2 ans, puis supprimées ou anonymisées définitivement.

Pour toute question concernant ces traitements, les Participants peuvent contacter le Délégué à la Protection des Données de so.buzz : dpo@so-buzz.com

ARTICLE 12 - CONTESTATIONS

Toute réclamation ou contestation relative au Jeu devra être adressée par écrit, au plus tard dans un délai de 30 jours calendaires après la date de clôture du Jeu, à l'adresse suivante : Éditions Hatier – Département Didier FLE, Immeuble Louis Hachette, 58 rue Jean Bleuzen, 92170 Vanves ou par e-mail à : contact@editions-didier.fr

La demande devra obligatoirement comporter les éléments suivants :

- nom, prénom et adresse postale du Participant,
- nom du Jeu concerné,
- description précise du problème rencontré (ex. : score non pris en compte, impossibilité d'accéder à la confirmation de gain, etc.),
- capture d'écran éventuelle en cas de bug ou anomalie technique.

Toute demande incomplète, illisible ou reçue hors délai ne pourra être prise en compte.

Les réclamations feront l'objet d'un examen attentif par la Société Organisatrice, qui répondra dans un délai raisonnable.

En cas de litige portant sur un score affiché ou sur l'attribution d'un gain Tirage au sort, seule la base de données de la plateforme technique utilisée pour le Jeu (Pinaplay) fera foi.

En cas de litige persistant relatif à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, et après tentative de règlement amiable, les juridictions compétentes seront saisies conformément aux dispositions de l'article 15 du présent règlement.

ARTICLE 13 - RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la mise à disposition des lots valablement attribués conformément au présent règlement.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable :

- de toute interruption ou dysfonctionnement du Jeu, notamment en cas de panne de réseau, bug, erreur humaine ou informatique, empêchant le bon déroulement du Jeu ou la participation des Participants ;
- de tout cas de force majeure ou événement indépendant de sa volonté tel que défini à l'article 9 ;
- de la perte d'un score ou d'une participation en cas de déconnexion, fermeture de l'onglet ou instabilité de la connexion Internet du Participant ;

- de l'impossibilité pour un Participant d'accéder à son score ou à une notification de gain (notamment dans le cas d'un Instant Gagnant) due à un blocage technique, à une mauvaise configuration de son navigateur ou à une utilisation inappropriée de la plateforme ;
- de l'impossibilité pour un Participant de recevoir un lot pour des raisons qui ne lui seraient pas imputables (adresse incorrecte, absence de réponse, messagerie saturée, etc.) ;
- de toute insatisfaction ou incident survenu lors de l'utilisation du lot, sauf application d'une disposition légale impérative.

Le Participant est seul responsable de l'exactitude des informations qu'il fournit lors de sa participation. Le Participant s'engage à participer de manière loyale. Toute tentative de contournement des règles ou de manipulation des résultats (ex. : automatisation de réponses, création de fausses identités, exploitation d'une faille technique) entraînera son exclusion immédiate, sans préjudice de toute action judiciaire.

La Société Organisatrice se réserve le droit :

- d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Jeu à tout moment, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre,
- et de prendre toute décision utile pour garantir l'équité du Jeu, notamment en cas d'anomalie ou de comportement suspect.
- de procéder à une vérification manuelle ou automatique des scores si elle estime qu'un comportement anormal a pu fausser les résultats.

Toute modification éventuelle du règlement fera l'objet d'une mise à jour datée et rendue accessible à l'adresse mentionnée à l'article 10.

ARTICLE 14 - PROPRIETE INTELLECTUELLE

L'ensemble des éléments composant le Jeu, notamment les textes, images, graphismes, logos, noms, marques, sons, vidéos, bases de données, éléments visuels et mécaniques de jeu, sont protégés par le droit d'auteur, le droit des marques, le droit des dessins et modèles et/ou tout autre droit de propriété intellectuelle en vigueur.

Ces éléments sont, selon les cas :

- la propriété exclusive de la Société Organisatrice,
- ou utilisés avec l'autorisation de leurs titulaires de droits, notamment dans le cadre de l'utilisation de la plateforme Pinaplay, éditée par SO-BUZZ.

Toute reproduction, représentation, diffusion, adaptation, exploitation commerciale ou réutilisation, totale ou partielle, des éléments du Jeu, sans autorisation expresse et préalable de la Société Organisatrice, est strictement interdite et pourra donner lieu à des poursuites.

La participation au Jeu n'emporte aucun transfert de droits de propriété intellectuelle au profit des Participants.

ARTICLE 15 - LOI APPLICABLE ET JURIDICTIONS COMPETENTES

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout différend relatif à l'interprétation, la validité ou l'exécution du présent règlement devra, dans un premier temps, faire l'objet d'une tentative de règlement amiable entre le Participant et la Société Organisatrice.

Conformément à l'article L.612-1 du Code de la consommation, le Participant a le droit de recourir gratuitement à un médiateur de la consommation, en vue de la résolution amiable d'un litige avec la Société Organisatrice.

En cas d'échec de la tentative amiable ou de médiation, le litige sera soumis aux juridictions françaises compétentes, notamment celles du ressort du siège social de la Société Organisatrice, sauf dispositions légales impératives contraires.

Aucune contestation ne sera recevable au-delà d'un délai de trois (3) mois suivant la date de clôture du Jeu. Ce délai s'applique sans préjudice du délai plus court mentionné à l'article 12 pour les réclamations techniques.