REGLEMENT DU JEU CONCOURS
Grand quiz Twilight
26/10/2026 – 22/11/2026

ARTICLE 1 - ORGANISATION ET DURÉE

La société Hachette Romans, Société Anonyme au capital de 6 260 976 euros, dont le siège social est situé au 58 rue Jean Bleuzen à Vanves, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 602 060 147, (ci-après désignée « la Société Organisatrice »), organise un jeu intitulé « Grand quiz Twilight », sans obligation d'achat, accessible en ligne.

Le jeu se déroulera du 26/10/2026 à 12h30 au 22/11/2026 à 23h30, ces dates et heures étant entendues en heure locale française (CET), et incluses.

ARTICLE 2 - PARTICIPATION

La participation au Jeu est gratuite, sans obligation d'achat, et ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, Corse incluse, disposant d'une connexion à Internet et d'une adresse e-mail 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).

Le 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

Du 26/10/2026 à 12h30 au 22/11/2026 à 23h30, les Participants pourront accéder au Jeu via l'adresse suivante : https://pinaplay.hachetteromans.fr/691487862b854/.

Pour participer, chaque Participant devra 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.

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

Le détail de l'attribution des lots est précisé à l'article 4 du présent règlement.

ARTICLE 4 - DOTATIONS ET DÉSIGNATION DES GAGNANTS

4.1 – Dotations à gagner

Le Jeu est doté des lots suivants (ci-après les « Lots »), attribués selon la ou les mécaniques de gain choisies par la Société Organisatrice :

- Dotations attribuées par Instant Gagnant
  - Bookplate Stephenie Meyer – étiquette dédicacée par l'autrice à coller dans un de ses romans
  - Planche de stickers à paillettes – aux couleurs du Twilight grand format
  - Marque-page – avec effet de transparence
  - Les 5 tomes (poche) - édition 20e anniversaire
  - Fascination (poche) - édition 20e anniversaire
  - Midnight Sun (poche) - édition 20e anniversaire
  - Twilight, Fascination (grand format) - édition 20e anniversaire

- Dotations attribuées par Tirage au sort
  - Twilight, Fascination (grand format) - édition 20e anniversaire
  - Twilight, Tentation (grand format) - édition 20e anniversaire

Les valeurs indiquées correspondent aux prix TTC constatés au moment de la rédaction du présent règlement. Elles sont données à titre indicatif et ne sauraient faire l'objet d'une contestation.

Les lots ne sont ni cessibles, ni échangeables contre leur valeur monétaire ou contre tout autre lot. Aucune demande de remplacement ne sera acceptée, pour quelque raison que ce soit.

Les lots pourront, en cas d'indisponibilité ou de contrainte logistique, être remplacés par un lot équivalent de même valeur, sans que cela puisse engager la responsabilité de la Société Organisatrice.

4.2 – Désignation des gagnants

- [Si mécanisme Instant Gagnant activé]

Des instants gagnants aléatoires ont été définis sur la durée de l'opération. Un gain est déclenché lorsqu'un Participant valide sa participation à l'un de ces instants gagnants.

L'Instant Gagnant est dit « ouvert » car il est remporté par le premier participant valide qui complète sa participation à partir de l'horaire exact de mise en jeu du lot.

Si aucun participant ne finalise sa participation à l'instant exact, le lot est attribué au premier participant ayant complété valablement sa participation après cet horaire.

La Société Organisatrice peut conditionner l'attribution des gains à un score minimum obtenu au Quiz (par exemple : au moins {{x}} bonnes réponses).

- [Si mécanisme Tirage au sort activé]

Un tirage au sort sera effectué le 23/11/2026 parmi les Participants éligibles, selon les conditions configurées par l'administrateur, notamment :

- Tirage parmi tous les Participants,
- Tirage parmi ceux ayant obtenu 100% de bonnes réponses,
- Tirage parmi ceux ayant obtenu au moins {{score_minimum}} bonnes réponses.

Les 48 gagnants seront désignés dans l'ordre de sortie du tirage. Chaque gagnant se verra attribuer un lot dans l'ordre prédéfini de la liste des dotations.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'éligibilité de chaque Participant Gagnant conformément aux conditions définies dans le présent règlement.

ARTICLE 5 - ATTRIBUTION DU LOT

Les Participants Gagnants seront informés de leur gain par mail à l'adresse ou coordonnées qu'ils auront communiquée lors de leur participation, dans un délai maximum de 15 jours calendaires à compter du tirage au sort mentionné à l'article 4.

En cas de gain par Instant Gagnant, une information visuelle apparaîtra dans l'interface du jeu pour notifier immédiatement l'utilisateur qu'il a remporté un lot.

Cette notification a une valeur uniquement indicative : seule la confirmation officielle envoyée par la Société Organisatrice fera foi pour l'attribution effective de la dotation.

Les Participants Gagnants devront confirmer l'acceptation de leur lot par retour de message dans un délai de 7 jours calendaires suivant l'envoi de la notification. À défaut de réponse dans ce délai, ou en cas de refus du lot, ils seront réputés avoir renoncé à leur gain.

Dans ce cas, la Société Organisatrice se réserve le droit de désigner un ou plusieurs gagnants suppléants, dans l'ordre de sortie du tirage, afin de réattribuer le lot non réclamé.

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

- Voie Postale

Le lot sera envoyé 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 6 - MODIFICATION DU LOT

Les lots offerts ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une demande de modification, d'échange, de remplacement ou de remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

En cas d'indisponibilité d'un lot, pour quelque raison que ce soit, la Société Organisatrice se réserve le droit de le remplacer par un lot de nature et de valeur équivalentes, 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 7 - 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 www.hachetteromans.fr, 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@hachetteromans.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 8 - 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 9 - CONSULTATION ET OBTENTION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est disponible gratuitement pendant toute la durée du Jeu à l'adresse suivante : https://drive.google.com/drive/folders/1rDIG8l7wm_E_-hmkIAflUJHFmqXwz_Pz?usp=sharing.

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

ARTICLE 10 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu étant gratuite et accessible via Internet, aucun remboursement des frais de connexion ne sera effectué.

En effet, la majorité des fournisseurs d'accès à Internet proposent aujourd'hui des forfaits illimités, et la participation au Jeu n'entraîne aucun surcoût pour les Participants.

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, 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 6 (six) mois, puis supprimées.

Conformément au RGPD, chaque Participant dispose d'un droit :

- d'accès, de rectification, d'opposition, d'effacement,
- de limitation du traitement,
- et de portabilité (si applicable).

Pour exercer ces droits, les Participants peuvent écrire à : contact@hachetteromans.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 15 (quinze) jours calendaires après la date de clôture du Jeu, à l'adresse suivante : contact@hachetteromans.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 en Instant Gagnant ou par 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 8 ;
- 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 9.

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.

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.