

Règlement du jeu de sagacité

« *CenTropoS : La Ballade du Vagabond* »

Article 1 – Organisation

CenTropoS.com en partenariat avec CodeProd.com – SIREN : 508 937 943 - APE : 6202A – dont le représentant légal est Jean B. Dechaume et le siège social est Senavelle le Haut 71990 La Grande Verrière organisent un jeu de sagacité.

Article 2 – Durée & Participation

Ce jeu de sagacité débutera le jour de la parution du livre numérique intitulé « **CenTropoS : La Ballade du Vagabond** » sur Amazon Kindle. Il prendra fin le jour où un joueur – personne physique – aura été déclaré gagnant ou au plus tard, le 31 décembre 2020, si aucun gagnant n'a été désigné à cette date.

Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en Europe et possédant une culture francophone, le français étant la langue officielle du jeu.

Chaque participant devra être en possession d'une copie officielle du livre numérique acheté par ses soins sur la boutique Amazon Kindle. Seront automatiquement exclus toutes personnes ayant sciemment contrevenu aux droits d'auteur de Francis-Xavier de St-Dolay et ses ayants droits (cf. valeur du gain basé sur le modèle participatif).

Les organisateurs et les membres de leurs familles ne peuvent participer à ce jeu pour des raisons évidentes d'impartialité.

Article 3 – Principe

Ce jeu de sagacité nécessite la résolution des énigmes contenues dans le livre numérique susnommé pour déterminer l'emplacement précis de la contremarque cachée en France métropolitaine et plus exactement dans la région Bourgogne.

Si nécessaire, des Indices Supplémentaires (IS) pourront être communiqués graduellement pendant la durée du jeu pour faciliter la compréhension des 12 énigmes. Pour se tenir informés, nous invitons les joueurs à consulter régulièrement le site internet officiel du jeu : CenTropoS.com.

Article 4 – Désignation du gagnant

Sera déclarée gagnante la personne ayant résolu les énigmes et déterré physiquement la contremarque. En suivant les instructions contenues avec cette dernière, elle sera en mesure de s'identifier auprès des organisateurs. Cette personne devra ensuite présenter à l'équipe de CenTropoS la méthodologie utilisée pour trouver la contremarque afin de prévenir toute irrégularité.

Article 5 – Valeur du gain

Le gain réel du jeu sera calculé en fonction du nombre de participants ayant acquis une copie du livre

numérique sur Amazon Kindle jusqu'au moment de la découverte. La dotation initiale d'une valeur de 100 (cent) euros correspond à un lot de marque BitFenix comprenant un Boitier Prodigy noir format mini ITX et un ventilateur Spectre Pro Led Bleu 230 mm.

En fonction du nombre de participants, notre partenaire CodeProd.com espère pouvoir concevoir un « ordinateur haut de gamme » (pc compatible) au cours du jeu de sagacité d'une valeur estimée entre 1000 (mille) et 1500 (mille-cinq-cents) euros. Cependant, le choix définitif appartiendra au gagnant de se voir remettre soit cette dotation de matériel informatique soit un chèque-cadeau du montant total des gains réservés au vainqueur suite à la découverte de la contremarque.

Article 6 – Remise du gain

Une fois son choix établi, le gagnant acceptera de patienter le temps nécessaire à la réalisation des formalités administratives et commerciales, notamment dans le cas de la conception de l'ordinateur par notre partenaire CodeProd.com.

De plus, le gagnant acceptera de participer aux opérations de communication pour la promotion du jeu lors de la remise du gain auprès des différents médias présents.

Dans le cadre de cette promotion, il ne peut prétendre à aucune rémunération pour l'utilisation de son nom ou de son image (reportage photo et vidéo).

Article 7 – Confidentialité

Afin de permettre à l'auteur et aux organisateurs de publier le livre contenant les solutions et de le diffuser, le gagnant s'interdira toute déclaration ou divulgation des solutions du jeu et ce pendant une durée d'un an à partir du moment de la découverte. Il se portera également garant des personnes de son entourage ayant eu connaissance de sa découverte.

Article 8 – Responsabilité

L'auteur du livre indique que l'emplacement de la contremarque ne se situe pas sur un terrain privé. L'emplacement a été choisi de telle manière que son déterrement soit le plus simple possible (si les énigmes ont été parfaitement résolues). Une pelle pliante de type US à manche court suffit amplement pour extraire les quelques centimètres de terre recouvrant la cache. Il est donc inutile de réaliser des excavations dénaturant les lieux visités.

Il appartient à chaque participant de respecter les droits des tiers publics et privés, de ne pas empiéter notamment sur les propriétés d'autrui. Les organisateurs ne pourront être tenus responsables de quelque déprédation que ce soit.

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. Conformément à la loi Informatique et Libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données collectées à l'occasion de leur participation au jeu. Les participants peuvent exercer ce droit, ou s'opposer à ce que lesdites données soient cédées à des tiers ou exploitées hors Union européenne sur demande écrite adressée à la société organisatrice à l'adresse visée au préambule du présent règlement.