

REGLEMENT DU JEU Concours «Jouets»  
Intermarché du 28 octobre au 09 novembre 2014

### **ARTICLE 1 - Organisation**

La société ITM Alimentaire International (ci-après « l'Organisateur »), SAS au capital de 149 184 euros dont le siège social est situé au 24 rue Auguste Chabrières, 75737 Paris cedex 15, RCS de Paris sous le N° 341 192 227 organise un jeu «Jouets» (ci-après « le Jeu ») du mardi 28 octobre au dimanche 09 novembre 2014 à minuit inclus.

Le Jeu et sa promotion ne sont pas gérés et parrainés par Facebook. Dans ce cadre, l'Organisateur décharge Facebook de toute responsabilité concernant tous les éléments en lien avec le Jeu, son organisation et sa promotion.

### **ARTICLE 2 - Participation**

2.1 Ce Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France (dont Corse et DROM-COM). Ne peuvent participer à ce jeu : le personnel de l'Organisateur, le personnel des points de vente participant à l'opération et les membres de leur famille.

2.2 Ce Jeu se déroulera du mardi 28 octobre au dimanche 09 novembre 2014 à minuit inclus. Il est accessible sur le site Internet <https://www.facebook.com/tousuniscontrelaviechere> (ci-après le «Site»), via l'onglet «Jouets». La participation au Jeu implique pour le participant la possession d'un compte Facebook.

2.3 Une seule participation maximum par foyer par jour (même nom, même adresse postale et/ou même adresse email) sur toute la période du jeu. L'Organisateur se réserve le droit d'exclure tout participant ne respectant pas l'équité du Jeu.

2.4 La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonnes conduites,...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

### **ARTICLE 3 - Principe du jeu**

Pour participer au Jeu, l'internaute doit se connecter sur la page Facebook susmentionnée et entrer dans l'onglet « Jouets ». En accédant au Site, l'internaute doit jouer à l'instant gagnant, en cliquant sur « Jouer ». Lors du clic, il accède à une illustration dans laquelle le Père Noël est caché. Le participant est alors invité à cliquer sur la hotte du Père Noël et au moment du clic, il saura instantanément s'il a gagné.

S'il gagne à l'instant gagnant, il doit obligatoirement remplir un formulaire pour pouvoir recevoir son lot. Via le formulaire, l'internaute est invité à s'inscrire en renseignant sa civilité, son nom, son prénom, son adresse postale, son adresse e-mail, sa date de naissance, son numéro de carte de fidélité et son numéro de téléphone. Ces deux dernières mentions ne sont pas obligatoires. Une fois ces informations saisies et le présent règlement validé par un clic, l'internaute valide définitivement sa participation en activant le bouton « Valider ».

S'il perd à l'instant gagnant, l'internaute peut revenir le lendemain pour retenter sa chance.

L'internaute ne peut jouer qu'une fois par jour.

### **ARTICLE 4 – Détermination des gagnants et attribution des lots**

Lors d'un instant gagnant, le participant gagne la dotation affectée à cet instant gagnant. Tant que la dotation n'est pas gagnée, elle reste en jeu jusqu'à ce qu'un participant la remporte. Les gagnants seront désignés par instants gagnants ouverts. Les 449 instants gagnants, définis informatiquement et aléatoirement sont déposés chez SCP Nadjar & associés, huissiers de justice au 64, Avenue Charles de Gaulle, 92523 Neuilly Sur Seine Cedex.

Si l'instant précis (date, heure, minute) où le participant clique sur « Jouer » dans l'application « Jouets » correspond à l'un des 449 instants gagnants, le participant sera déclaré gagnant.

Si aucun participant ne clique sur « la hotte du Père Noël » dans l'application « Jouets » au moment d'un instant gagnant, cet instant gagnant reste ouvert jusqu'au prochain instant gagnant mis en jeu : le gagnant sera alors le premier Participant à jouer jusqu'au prochain instant gagnant.

Dans l'hypothèse où plusieurs connexions interviendraient pendant un même instant gagnant, ce sera le premier participant qui sera enregistré par le serveur du Jeu qui se verra attribuer la dotation correspondante.

Si l'instant où le participant joue ne correspond pas à un instant gagnant, un message lui annoncera alors qu'il a perdu.

## **ARTICLE 5 - Dotations**

5.1 Sont mis en jeu dans le cadre des instants gagnants:

- 300 bons d'achat Intermarché de 10 € d'une valeur commerciale unitaire de 10€ TTC.
- 149 jouets dont la liste est la suivante :
  - o 20 lego Duplo - 18.82€ l'unité
  - o 2 Cheval bascule Toy Story 3 - 44.80€ l'unité
  - o 12 coffrets jeux traditionnels (1ère ligne) - 5.33€ l'unité
  - o 12 roller disco Hello Kitty - 21.28€ l'unité
  - o 10 Playskool M. Potato interactif - 14.09€ l'unité
  - o 30 Baril 500 billes -8.20€ l'unité
  - o 12 Piano musical - 4.70€ l'unité
  - o 1 vélo 14" Sissy - 49.80€ l'unité
  - o 1 vélo 14" Denver 49.80€ l'unité
  - o 1 Denver BMX 20 pouces - 85€ l'unité
  - o 23 coffrets jeux traditionnels (2ème ligne) - 5.33€ l'unité
  - o 1 vélo 26 " tout suspendu acier - 82€ l'unité
  - o 24 Play dot 6+6 pots gratuits - 6€ l'unité

La répartition de ces lots s'effectue comme suit :

Du 28 octobre au 08 novembre 2014 :

- Limitation à 34 dotations par jour

Le 09 novembre 2014 :

- Limitation à 41 dotations par jour

En conséquence, 449 lots sont mis en jeu.

Les bons d'achats sont valables dès leur remise au gagnant et jusqu'au **07 décembre 2014**.

Les bons d'achat sont cumulables, non remboursables, non compensables et non cessibles en tout ou partie. Ils sont utilisables en une seule fois pour un montant d'achat supérieur ou égal à la valeur totale des bons utilisés.

5.2 Par ailleurs, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer la dotation gagnée par une dotation de nature et de valeur équivalente.

## **ARTICLE 6 - Réception des lots gagnés**

6.1 Les gagnants recevront leur dotation à l'adresse postale enregistrée sur le formulaire rempli après l'annonce du gain, par voie postale, dans un délai d'une semaine environ à compter de leur participation gagnante.

6.2 Les coordonnées incomplètes, erronées ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement entraînent la disqualification du joueur et l'annulation de sa participation et de ses gains.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier les coordonnées des participants et d'exercer des poursuites le cas échéant. Il ne sera attribué qu'une dotation par foyer (même nom, même adresse postale et/ou même adresse email) pendant toute la durée du Jeu.

6.3 Les dotations ne pourront donner lieu à aucune contestation, ni à la remise de leur contre-valeur en numéraire, ni à leur échange. Le cas échéant, les frais de mise en œuvre, mise en service, installation et utilisation des dotations sont à la charge des gagnants. De même, le cas échéant, les frais de déplacement, d'assurance, de transport, etc., inhérents à la jouissance des dotations mais non expressément prévus dans les dotations resteront à la charge des gagnants.

## **ARTICLE 7 – Autorisation des participants**

7.1 Les participants autorisent l'Organisateur à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des participants.

7.2 Les gagnants autorisent l'Organisateur, à compter de l'obtention de leur gain, à utiliser leur nom, leur prénom, leur ville de résidence, dans toutes communications publicitaires ou promotionnelles liées au présent Jeu, en France métropolitaine (Corse comprise) et aux DROM-COM. Cette utilisation ne donnera lieu à aucune contrepartie autre que la dotation.

7.3 Dans le cas où un gagnant ne le souhaiterait pas, il devra le stipuler par courrier recommandé à l'adresse suivante : ITM Alimentaire International, service communication externe, 21 allée des Mousquetaires, parc de Treville 91070 Bondoufle, dans un délai de 8 jours à compter de l'annonce de son gain.

## **ARTICLE 8 – Annulation & Modification du règlement**

8.1 L'Organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération si les circonstances l'exigent, et ce sans préavis, sans que sa responsabilité soit mise en cause.

8.2 Les informations relatives à la modification ou à la suppression du jeu seront indiquées directement sur le Site et seront déposées comme le présent règlement auprès de l'huissier de justice cité à l'article 9 ci-dessous.

## **ARTICLE 9 - Dépôt du règlement**

Le présent règlement est déposé auprès de la SCP Nadjar & Associés, huissiers de justice au 164, Avenue Charles de Gaulle, 92523 Neuilly sur Seine Cedex. Ledit règlement est consultable sur le site internet [www.intermarche.com](http://www.intermarche.com), sur le site internet <http://www.scp-nrj.com/jeux.php> et dans les magasins Intermarché participants.

## **ARTICLE 10 - Informatique et libertés**

10.1 Conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée, la participation à ce Jeu donne lieu à l'établissement d'un fichier automatisé pour le compte de l'Organisateur. Conformément aux articles 38 et suivants de la dite loi, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande écrite adressée à : ITM Alimentaire International, service communication externe, 21 allée des Mousquetaires, Parc de Tréville 91070 Bondoufle.

10.2 La réponse aux informations demandées est nécessaires à la prise en compte de la participation au Jeu, à des fins de gestion des gagnants, d'attribution de la dotation et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Ces informations pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants pour l'exécution de travaux effectués pour le compte de l'Organisateur dans le cadre du présent Jeu.

Elles seront conservées uniquement pendant la durée du Jeu pour les seuls besoins du Jeu et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales, ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

## **ARTICLE 11 – Responsabilité**

11.1 La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des dotations effectivement et valablement gagnées.

11.2 Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le Site.

Plus particulièrement, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

11.3 L'Organisateur se dégage de toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du jeu. L'Organisateur ne saurait davantage être tenu pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'Organisateur pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des gagnants. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

11.4 L'Organisateur fera des efforts pour permettre un accès au jeu présent dans le Site à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès au Site et au Jeu qu'il contient.

L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

L'Organisateur s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des gagnants et l'attribution des lots soit conforme au règlement du présent Jeu. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de détermination des gagnants, l'Organisateur ne saurait être engagé à l'égard des participants au-delà du nombre de dotations annoncé dans le règlement du jeu et dans la publicité accompagnant le présent Jeu.

11.5 En outre, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique (notamment en ce qui concerne l'acheminement des dotations).

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable du mauvais fonctionnement du réseau Internet, ni de retard, perte ou avaries résultant des services postaux et de gestion.

11.6 Enfin, la responsabilité de l'Organisateur ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation du lot attribué.

## **ARTICLE 12 – Remboursement des frais de participation et de visualisation du règlement**

Le remboursement des frais de la connexion Internet nécessaires à une participation effective au Jeu et à la visualisation du règlement, (sur la base forfaitaire de 3 minutes de connexion, soit 0,17€ euro), peut être obtenu sur demande écrite, en précisant la date et l'heure de connexion, sous réserve de vérification par l'Organisateur, le cas échéant, de la participation effective du demandeur. Le nom et l'adresse postale du participant demandant le remboursement doivent être les mêmes que ceux mentionnés sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Les demandes de remboursement doivent être envoyées par courrier postal dans un délai de sept (7) jours à compter de la fin du Concours (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse postale suivante : Cartes de fidélité Intermarché - CS 61704 35510 Cesson-Sévigné.

La demande de remboursement devra préciser les coordonnées personnelles complètes du demandeur, la date de connexion et devra être accompagnée d'une copie du contrat ou d'une copie de la dernière facture du mois du fournisseur d'accès à Internet, ainsi que d'un RIB/RIP/RICE.

En tout état de cause, il ne sera accepté qu'une seule demande de remboursement par participant (même prénom, même nom, même adresse postale) pendant toute la durée du Jeu et uniquement dans le cadre de la participation au Concours objet du présent règlement.

Le remboursement du timbre nécessaire à l'envoi de la demande de remboursement des frais de connexion Internet nécessaires à une participation effective au Jeu et de visualisation du règlement sera effectué par virement (remboursement du timbre au tarif lent 20g en vigueur) sur simple demande jointe au courrier de demande de remboursement, dans la limite d'un remboursement par participant (même prénom, même nom, même adresse postale).

Toute demande de remboursement illisible, raturée, incomplète ou encore expédiée hors délai ne pourra être traitée. Aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone.

Le remboursement sera effectué par virement bancaire dans un délai approximatif de quatre (4) à six (6) semaines à compter de la date de réception de la demande écrite (cachet de la poste faisant foi).

L'accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL, fibre optique ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et/ou pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au Site et de participer au Concours ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

### **ARTICLE 13 - Loi applicable et juridiction**

13.1 Le présent règlement est soumis à la loi française.

13.2 En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à l'Organisateur dans un délai de deux (2) mois après la clôture du Jeu (cachet de la poste faisant foi).

13.3 Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents.