

REGLEMENT COMPLET DU JEU « Des histoires avec Whisperies » Janvier 2019

ARTICLE 1 - SOCIETE ORGANISATRICE

La société FERRERO France COMMERCIALE, société par actions simplifiée au capital de 13 174 330 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Rouen sous le numéro unique d'identification 803 769 827, et dont le siège social est situé 18, rue Jacques Monod, 76130 Mont Saint Aignan, organise, entre le 23/01/2019 et le 13/02/2019 inclus, sur le site Internet <https://club.kinder.fr>, un jeu sans obligation d'achat intitulé « **Des histoires avec Whisperies** ».

ARTICLE 2 - PARTICIPANTS

Ce jeu est ouvert à toute personne physique majeure membre du Club KINDER, disposant d'un abonnement internet et d'une adresse e-mail valide et résidant en France Métropolitaine, Corse comprise.

Ne peuvent participer les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus ainsi que le personnel de la société organisatrice et de toute autre société ayant participé à la mise en place de l'opération.

La participation au jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement matérialisée par le fait qu'il y ait participation, en toutes ses stipulations ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU JEU

Le jeu est accessible exclusivement sur le site Internet <https://club.kinder.fr>, du 23/01/2019 à partir de 15h00 au 13/02/2019 23h59.

Le jeu est basé sur un principe d'instantanés gagnants, matérialisé par le fait de cliquer sur un visuel, permettant de gagner plusieurs lots par jour ou de découvrir un contenu du site club.kinder.fr.

ARTICLE 4 - MODALITES DE PARTICIPATION

Pour participer au jeu, les participants doivent se connecter au site entre le 23/01/2019 et le 13/02/2019 inclus et suivre la procédure ci-dessous :

- se connecter au site <https://club.kinder.fr>, entre le 23/01/2019 et le 13/02/2019,
- s'inscrire ou s'identifier sur le site en entrant son login et son mot de passe si on est déjà inscrit,
- cliquer sur l'animation annonçant le jeu figurant sur la page d'accueil du site <https://club.kinder.fr>,
- lire et accepter le règlement,
- cliquer sur un visuel, si le mot « Gagné » apparaît, le participant remporte un lot.

La participation est limitée à 1 gain par foyer (même nom, même adresse) pendant toute la durée du jeu. Il est entendu que tout mode de participation autre que celui mentionné ci-dessus est exclu.

Les joueurs peuvent tenter leur chance 1 (une) fois par session de jeu.

Néanmoins, les joueurs peuvent obtenir 1 seconde chance par session aux conditions que :

- ils possèdent un compte Facebook® valide
- ils acceptent de publier sur leur page Facebook® l'information qui indique qu'ils ont participé au jeu
- ils publient effectivement l'information indiquée ci-dessus à l'aide du bouton «Partager avec mes amis » après la première participation.

Pour gagner, le joueur doit être le premier à participer dès l'ouverture de l'instant gagnant.

On appelle « instant gagnant » : l'instant exact (date, heure, minute, secondes – l'heure du serveur faisant foi) à partir duquel le lot sera mis en jeu. La première participation, pendant ou suivant cet instant gagnant, remporte ledit lot. En d'autres termes, si aucune participation n'a validé sa participation au moment même de l'instant gagnant, le prix sera attribué au participant ayant validé sa participation au moment postérieur le plus proche de l'instant gagnant. Le participant peut tenter sa chance tous les jours.

Une session se déroule sur une journée, de 0h à 23h59 sauf le premier jour de 15h00 à 23h59.

Le jeu est annoncé sur le site internet <https://club.kinder.fr>, dans une newsletter.

La participation est strictement nominative, et le participant ne peut en aucun cas jouer sous

plusieurs pseudos, avec plusieurs comptes ou avec des adresses e-mails différentes ou encore pour le compte d'autres participants. Toute participation multiple ou toute autre tentative de fraude entraînera l'exclusion définitive de tous les participants identifiés et l'annulation immédiate de tout gain potentiellement obtenu durant le jeu.

Par ailleurs, la participation au jeu est réservée aux personnes physiques majeures qui valident manuellement et personnellement leur participation et adoptent une attitude loyale à l'égard du jeu et de ses procédures. La société organisatrice exclura automatiquement du jeu tout participant déloyal qui aura utilisé, entre autres, script, logiciels, « robot » ou tout autre procédé permettant d'automatiser sa participation, sans intervention physique.

De manière générale, il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier le dispositif du jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout autre élément déterminant l'issue du jeu.

La société organisatrice fera respecter l'égalité de chance entre tous les participants par tous moyens y compris, par voie de justice. Les sanctions prononcées par la société organisatrice ne pourraient être contestées, et ne sauraient engager sa responsabilité vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

ARTICLE 5 - DETERMINATION DES GAGNANTS

Les instants gagnants sont programmés de façon aléatoire pour chaque session. Il y a plusieurs instants gagnants par jour.

Chaque gagnant sera désigné en fonction de l'instant où il aura joué (jour, heure, minute, seconde où le participant démarre le jeu sur le serveur du jeu). Chaque dotation a été préalablement et aléatoirement affectée à un instant gagnant par un algorithme informatique (formule mathématique aléatoire).

Seules les dates, heures, minutes et secondes du serveur du jeu feront foi.

ARTICLE 6 - DOTATION DU JEU

Les participants jouent pour gagner en instant gagnant :

- Un abonnement de 12 mois à la plateforme Whisperies d'une valeur commerciale approximative de 49,90€
- Un abonnement de 6 mois à la plateforme Whisperies d'une valeur commerciale approximative de 41,40€
- Une carte postale d'une valeur commerciale approximative de 1,50€
- Un tirage de 8 photos Polaroid d'une valeur commerciale approximative de 2,10€
- Un album photo d'une valeur commerciale approximative de 4.00€
- un livret coloriage « Les contes célèbres » d'une valeur commerciale approximative de 4.00€

Les photos présentes sur le site ne sont pas contractuelles.

Ces lots seront mis en jeu entre le 23 janvier et le 13 février 2019 selon la répartition suivante :

- 1 abonnement de 12 mois Whisperies
- 1 abonnement de 6 mois Whisperies
- 200 cartes postales
- 120 tirages Polaroid
- 50 albums photo
- 100 livrets de coloriage Les contes célèbres

entre 0h et 23h59, chaque jour, sauf le premier jour de 15h00 à 23h59. Leur mise en jeu est indiquée dans la liste d'instants gagnants associée à ce règlement.

Quatre cent quatre vingt un (481) lots seront mis en jeu sur la durée du jeu.

Les dotations seront attribuées dans les conditions précisées à l'article 5, et remises dans les conditions de l'article 7. Un seul lot par foyer (même nom, même adresse) sur toute la durée de l'opération ; étant précisé que la société organisatrice se réserve le droit de vérifier l'exactitude des informations communiquées en adressant au(x) participant(s) une demande d'informations complémentaires (facture EDF, justificatif de domicile, justificatif d'identité etc.).

ARTICLE 7 - REMISE DE LA DOTATION

Les gagnants seront informés de leur gain via l'adresse mail qu'ils auront indiquée lors de l'inscription. Si les gagnants ne répondent pas à leur sollicitation de gain dans les 7 jours ouvrés suivant cette notification en renvoyant un courrier électronique de confirmation de l'adresse électronique indiquée lors de l'inscription et en spécifiant qu'ils acceptent bien leur lot, ils perdront le droit de revendiquer leur lot.

Les lots sont envoyés dans les 45 jours maximum après validation de l'adresse postale par les gagnants. Les bons de réduction sont valables deux mois à partir de la date de début du jeu, soit du 23/01/2019.

Les gagnants recevront leur dotation à l'adresse qu'ils auront indiquée lors de leur inscription sur le site du jeu.

Le groupe Whisperies prendra contact directement avec les gagnants d'abonnements.

Toute dotation qui n'aurait pas pu être remise au gagnant en raison d'une adresse inexacte ou d'absence du gagnant à l'adresse indiquée sera tenue à sa disposition à l'adresse du Jeu pendant un délai d'un mois à compter de la fin du Jeu. Tout gagnant qui n'aura pas réclamé sa dotation par courrier passée cette date (cachet de La Poste faisant foi) sera réputé avoir renoncé à celle-ci.

La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts afin de contacter les gagnants. Néanmoins si un des gagnants demeurerait injoignable, ce dernier sera considéré comme ayant renoncé à sa dotation.

Les noms des gagnants seront disponibles auprès de la société organisatrice. Dans l'hypothèse où un gagnant ne pourrait pas être contacté en raison notamment d'une adresse électronique erronée, le lot ne serait pas remis en jeu et resterait propriété de la Société Organisatrice.

Le lot sera envoyé gratuitement à l'adresse postale fournie par le gagnant lors de son inscription.

Le lot est nominatif, non-commercialisable, et ne peut pas être attribué ou cédé à d'autres personnes.

Le lot offert aux gagnants ne peut donner lieu de la part des gagnants à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent (totale ou partielle), ni à son échange ou remplacement contre un autre lot de quelque valeur que ce soit, pour quelque cause que ce soit.

La société organisatrice ne se substitue pas au vendeur initial.

En conséquence, les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de la société organisatrice en ce qui concerne la dotation.

Si les circonstances l'exigent, la société organisatrice se réserve le droit de remplacer la dotation par une autre dotation de valeur égale ou éventuellement supérieure.

ARTICLE 8 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Les participants peuvent demander le remboursement de leurs frais de participation, sur simple demande écrite à l'adresse du jeu, avant le 13/02/2019 (cachet de la poste faisant foi). A cet effet, les participants devront joindre à leur demande :

- ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse complète, adresse électronique)

- un RIB
- la copie de la facture détaillée de son fournisseur d'accès à un Internet faisant apparaître les dates et heure de ses connexions au site.

Les frais de participation seront remboursés comme suit :

Dans l'hypothèse où la personne ne dispose pas à titre personnel de connexion internet (abonnement), la connexion Internet nécessaire à la participation au jeu sera remboursée sur une base forfaitaire de 0,26 €.

Le participant ne pourra obtenir le remboursement de ses communications que s'il accède au jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, et uniquement dans ce cas.

Tout autre accès Internet au jeu (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée,...) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement au service du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site <https://club.kinder.fr> et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Si le Participant en fait la demande les frais d'affranchissement de la demande de remboursement des frais de connexion pourront également être remboursés sur la base du tarif lent en vigueur (< 20 gr). Les remboursements seront effectués par virement bancaire dans un délai d'environ 8 semaines à compter de la réception de la demande.

Les demandes de remboursement des frais de connexion et de remboursement des frais d'affranchissement doivent être concomitantes. Toute demande de remboursement envoyée hors délai ne sera pas prise en compte.

ARTICLE 9 - DEMANDE PRESENTANT UNE ANOMALIE

Toute demande de règlement ou de remboursement présentant une anomalie (notamment incomplète, illisible, non-conforme au règlement, reçue après la date limite de participation ou insuffisamment affranchie) ne sera pas prise en considération et sera considérée comme nulle.

ARTICLE 10 – RESPONSABILITE LIEE A L'UTILISATION DU RESEAU INTERNET

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était

amenée à écourter, prolonger, reporter, modifier ou annuler le jeu à tout moment si les circonstances l'exigent.

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment en cas de mauvais acheminement du courrier, de l'indisponibilité du site internet <https://club.kinder.fr>, de défaillance technique rendant impossible la poursuite du jeu, des dysfonctionnements du réseau Internet empêchant le bon déroulement du jeu, des interruptions, des délais de transmission des données, des défaillances de l'ordinateur du participant ou tout autre problème lié aux réseaux de communication, aux serveurs, aux fournisseurs d'accès Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, de la perte de toute donnée, des conséquences de tout virus, anomalie, de toute défaillance technique, matérielle ou logicielle de quelque nature ayant empêché ou limité la possibilité de participer au jeu ou ayant endommagé le système d'un participant, d'erreur d'acheminement des lots, de la perte de ceux-ci lors de leur expédition, de leur non-réception ou de leur détérioration, de leur livraison avec retard.

Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation au jeu se fait sous l'entière responsabilité des participants.

En aucun cas, la responsabilité de la société organisatrice ne pourra être engagée au titre des lots qu'elle attribue aux gagnants de la présente opération, qu'il s'agisse de la qualité des lots par rapport à celle annoncée ou attendue par les participants, ou des dommages éventuels de toute nature que pourraient subir les participants du fait des lots, que ces dommages leur soient directement ou indirectement imputables.

ARTICLE 11 - INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les informations nominatives communiquées par le participant sont nécessaires à la gestion du jeu et feront l'objet d'un traitement informatique. La société organisatrice est la seule destinataire des informations nominatives.

Conformément à la loi Informatique et Libertés n°78-17 du 06 janvier 1978 modifiée, les participants peuvent s'opposer à l'utilisation de leurs données personnelles à des fins de prospection et disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des informations nominatives les concernant qu'ils peuvent exercer sur simple demande à FERRERO France COMMERCIALE – Département Internet à l'attention du Webmaster (Jeu Club KINDER)- 18 rue Jacques Monod - CS 90058 - 76136 Mont Saint Aignan Cedex.

ARTICLE 12 - AUTORISATION

Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité et leurs coordonnées (adresse postale et électronique). Toute indication d'identité ou d'adresse fautive ou erronée, peut entraîner l'élimination définitive de la participation.

ARTICLE 13 - REGLEMENT

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par la Société Organisatrice. Il est consultable à l'adresse <https://club.kinder.fr/concours/> pendant toute la durée du jeu ou sur demande gratuitement (timbre remboursé au tarif lettre lent sur demande) par courrier.

Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes, ou les modalités du jeu, et sur la liste des gagnants.

La participation au jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses dispositions conformément aux dispositions de l'article 2 ci-dessus, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (étiquette, charte de bonne conduite...), ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France. Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans contestation éventuelle par la société organisatrice.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de modifier, à tout moment, le présent règlement et à prendre toutes décisions qu'elle pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du règlement. La Société Organisatrice pourra en informer les joueurs par tout moyen de son choix. La Société Organisatrice se réserve également le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler le Jeu, sans préavis, en raison de tout événement indépendant de sa volonté et notamment en cas d'événement constituant un cas de force majeure ou un cas fortuit.

ARTICLE 14 - ADRESSE DU JEU

FERRERO France COMMERCIALE – Département Internet à l'attention du Webmaster (Jeu Club KINDER) - 18 rue Jacques Monod - CS 90058 - 76136 Mont Saint Aignan Cedex.