

Jeu « Monopoly 2016 » REGLEMENT COMPLET
--

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, immatriculée au RCS de Paris sous le N° 341 192 227 organise un jeu sans obligation d'achat « Monopoly 2016 » (ci-après « le Jeu ») du 09/02/2016 au 06/03/2016 inclus.

ARTICLE 2 - Participation

2.1 Ce Jeu est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France (dont Corse et DROM-COM), à l'exclusion du personnel des sociétés organisatrices et des magasins Intermarché et de leurs sociétés apparentées ainsi que de leur famille.

2.2 Ce Jeu est accessible sur le site Internet <https://monopoly2016.intermarche.com/#concours> (ci-après le «Site»).

2.3 Une seule participation maximum par foyer et par jour (même nom, même adresse, même adresse électronique). Les participants ne peuvent faire appel à des forums de jeu pour favoriser leurs chances de gagner. Toute participation initiée avec un email temporaire tel que @yopmail.com, @jetable.net, @jetable.com, @jetable.org, @spambox.us ne sera pas considérée comme valide et sera exclue. L'Organisateur se réserve le droit d'exclure tout participant ne respectant pas l'équité du Jeu. Par ailleurs, toute fraude ou suspicion de fraude entraînera l'exclusion du participant au Jeu, et ce même si la fraude est constatée après la clôture du Jeu et/ou la désignation des gagnants.

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 (netiquette, charte de bonnes conduites, ...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

ARTICLE 3 - Principe du Jeu

3.1 Volet du Jeu avec instant gagnant

Pour participer au Jeu, l'internaute doit se connecter du 09/02/2016 au 06/03/2016 au Site et cliquer sur le bouton « Je joue ». Ensuite l'internaute doit jouer en cliquant sur « Lancez les dés ». Si le participant clique sur le bouton de participation lors d'un instant gagnant, il gagne une dotation.

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

S'il perd à l'instant gagnant, le participant peut revenir le lendemain pour retenter sa chance. Une seule participation par jour est autorisée.

3.2 Volet du Jeu avec inscription au tirage au sort

Tous les participants, qu'ils soient gagnants ou perdants à la mécanique d'instant gagnants du Jeu, peuvent s'inscrire pour participer au tirage au sort pour tenter de remporter un séjour en France. Les participants doivent remplir le formulaire en renseignant l'ensemble des éléments évoqués ci-dessus.

Un tirage au sort effectué le 08/03/2016 parmi l'ensemble des participants inscrits et respectant les conditions du présent règlement désignera les gagnants du séjour en France.

ARTICLE 4 – Détermination des gagnants

4.1 Volet du Jeu avec instant gagnant

98 (quatre-vingt-dix-huit) gagnants seront désignés par instants gagnants ouverts dans les conditions exposées ci-dessous. Les 98 (quatre-vingt-dix-huit) 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 lance les dés correspond à l'un des 98 ((quatre-vingt-dix-huit) instants gagnants, le participant sera déclaré gagnant.

Si aucun participant ne lance les dés 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 lancer les dés après cet 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.

4.2 Volet du Jeu avec inscription au tirage au sort

Le tirage désignera 1 gagnant dans les conditions exposées ci-dessus à l'article 3.2.

La personne désignée gagnante sera informée par e-mail à l'adresse électronique indiquée sur le formulaire d'inscription au tirage au sort dans un délai de 3 (trois) jours à compter du tirage au sort.

4.3 Une liste de gagnants subsidiaires sera constituée. L'Organisateur se réserve le droit de réattribuer tout lot non attribué, non réclamé ou dont le gagnant initial a été exclu en raison du non-respect du présent règlement, d'une fraude, d'un problème technique affectant la désignation des gagnants ou d'un cas de force majeure.

ARTICLE 5 - Dotations

5.1 Volet du Jeu avec instant gagnant

Sont mises en jeu les 98 (quatre-vingt-dix-huit) dotations suivantes :

- 3 (trois) bons d'achat Intermarché d'une valeur de 500€ (cinq cents euros) chacun, valables en magasin Intermarché du 09/02/2016 au 30/10/2016 (hors presse, livres, gaz et carburant).
- 15 (quinze) bons d'achat Intermarché d'une valeur de 50€ (cinquante euros) chacun, valables en magasin Intermarché du 09/02/2016 au 30/10/2016 (hors presse, livres, gaz et carburant).
- 60 (soixante) mini-jeux (Monopoly, Puissance 4, La Bonne Paye, Cluedo) d'une valeur commerciale indicative de 12€ TTC (douze euros toutes taxes comprises)
- 20 (vingt) cahiers de vacances Monopoly d'une valeur commerciale indicative de 4€ TTC (quatre euros toutes taxes comprises)

5.2 Volet du Jeu avec inscription au tirage au sort

Est mise en jeu la dotation suivante :

- 1 (un) voyage en France pour 4 (quatre) personnes sous forme d'un « bon » d'une valeur commerciale indicative de 3500€ TTC (trois mille cinq cent euros toutes taxes comprises). Le dossier du gagnant sera ensuite soumis à la coordination commerciale d'Intermarché, puis le gagnant sera contacté par l'agence de voyage.

Il est précisé que :

- ce « bon » servira uniquement à régler les transports et l'hébergement, ce qui inclut les prestations associées à l'hébergement de l'hôtel retenu (pension, pension complète, petit déjeuner)
- tous frais annexes sont à la charge du client
- Si le voyage dépasse la somme de 3500€ (trois mille cinq cent euros), l'excédent sera entièrement à la charge du client.

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, aux différents volets du Jeu, recevront leur dotation à l'adresse postale, qu'ils auront indiquée sur le formulaire d'inscription, colis adressé en recommandé avec accusé de réception ou en colissimo suivi. dans un délai approximatif de 6 (six) semaines à compter de leur participation gagnante au Jeu.

6.2 Toute coordonnée incomplète ou inexacte sera considérée comme nulle et ne permettra pas d'obtenir sa dotation. Les participations au Jeu seront annulées si elles sont incomplètes, erronées, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

Il ne sera attribué qu'une dotation par foyer (même nom, même adresse postale, même adresse électronique par foyer) pendant toute la durée du Jeu.

6.3 Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces de la dotation gagnée ou un échange de la dotation contre d'autres biens ou services.

6.4 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 - Publicité et promotion des gagnants

7.1 Du seul fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent l'Organisateur, à compter de l'obtention de leur gain, à utiliser en tant que tel leur nom, leur prénom, leur ville de résidence, dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées au présent Jeu, en France métropolitaine (Corse comprise) et aux DOM-COM, et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de sa dotation.

7.2 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 (huit) jours à compter de l'annonce de son gain.

ARTICLE 8 - Autorisation

Les participants autorisent l'Organisateur à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant.

ARTICLE 9 - Modification du règlement

9.1 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'y obligent et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait. L'organisateur se réserve également le droit de modifier la nature de la dotation gagnée et de la remplacer par une dotation de valeur équivalente si les circonstances **irrésistibles, imprévisibles et indépendantes** de sa volonté l'exigent.

9.2 Chaque modification fera l'objet d'une annonce sur le Site et sera déposée comme le présent règlement auprès de l'huissier de justice cité à l'article 10 ci-dessous.

ARTICLE 10 - 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 librement disponible sur le Site <https://monopoly2016.intermarche.com/>, sur le site <http://www.scp-nrj.com/jeux.php>, en point de vente, sur demande du consommateur ou par écrit à l'adresse suivante :

ITM Alimentaire International
Service communication externe
21 allée des Mousquetaires
Parc de Treville
91070 Bondoufle

ARTICLE 11 - Informatique et libertés

11.1 Les données personnelles recueillies dans le formulaire de participation sont obligatoires. Elles sont destinées à l'Organisateur, à la seule fin de la participation au Jeu, de la gestion des gagnants, de l'attribution de la dotation et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants pour l'exécution de travaux effectués pour son compte 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. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

11.2 Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978, 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 Treville
91070 Bondoufle

11.3 Sous réserve de leur consentement explicite, les informations collectées sur les participants pourront être utilisées par l'Organisateur et/ou ses partenaires afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres susceptibles de les intéresser.

ARTICLE 12 – Responsabilité

12.1 La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

12.2 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.

12.3 L'Organisateur dégage 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'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires permettant de trouver le point gagnant de façon mécanique ou autre est proscrite. La violation de cette règle entraîne l'élimination de son auteur pour toutes les sessions du Jeu.

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.

12.4 L'Organisateur fera des efforts pour permettre un accès au Jeu présent dans le Site à tout moment, sans pour autant être tenu 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.

12.5 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.

12.6 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 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 2 (deux) 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.