

REGLEMENT DU JEU
Puériculture
Intermarché du 12 au 24 janvier 2016

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 sur internet (ci-après « le Jeu ») du mardi 12 au lundi 24 janvier 2016 inclus.

ARTICLE 2 - Participation

2.1 Ce Jeu est gratuit sans obligation d'achat et 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 Intermarché et les membres de leur famille.

2.2 Ce Jeu se déroulera du mardi 12 au lundi 24 janvier 2016 à minuit. Il est accessible sur le site Internet <https://parentszen.intermarche.com> via la page « Jeu Concours », ci-après le « Site ».

2.3 Une seule participation maximum par foyer et par jour (même nom, même adresse postale) sur toute la période du Jeu. 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 (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 le Site et cliquer sur le bouton « commencez ». Ensuite l'internaute doit répondre « vrai » ou « faux » à une série de 5 (cinq) questions proposées à l'internaute aléatoirement parmi un panel de 15 (quinze) questions.

Après avoir répondu aux 5 (cinq) questions, le participant sait instantanément le nombre de bonnes réponses qu'il a obtenu grâce à un message « Bien joué » (5 (cinq) bonnes réponses), « Bravo » (Plus d'une bonne réponse) et « Dommage » (0 (zéro) bonne réponse).

S'il obtient 5 (cinq) bonnes réponses, il pourra s'inscrire via le formulaire en renseignant son nom, son prénom, son e-mail, son numéro de téléphone (facultatif), son numéro de carte de fidélité Intermarché (facultatif) et son adresse postale, qu'il

devra valider par un clic d'acceptation, à un premier tirage au sort pour tenter de gagner un doudou Winnie l'Ourson, et également, à un second tirage au sort pour tenter de gagner la chambre Winnie l'Ourson.

S'il obtient plus d'une bonne réponse, il pourra s'inscrire, via le formulaire en renseignant son nom, son prénom, son e-mail, son numéro de téléphone (facultatif), son numéro de carte de fidélité Intermarché (facultatif) et son adresse postale, qu'il devra valider par un clic d'acceptation, pour tenter de gagner la chambre Winnie l'Ourson grâce à un tirage au sort.

S'il obtient 0 (zéro) bonne réponse, l'internaute peut revenir le lendemain pour retenter sa chance.

L'internaute aura aussi la possibilité, s'il le souhaite, de cocher sur le formulaire d'inscription « Je souhaite recevoir des informations et bons plans de la part d'Intermarché » et « Je souhaite recevoir par email des informations du groupe Disney de la part de The Walt Disney Company Limited ».

Une fois les informations saisies et le présent règlement validé par un clic, l'internaute valide définitivement sa participation en activant le bouton de validation « Envoyer ».

ARTICLE 4 – Désignation des gagnants

L'internaute ne peut jouer qu'une (1) fois par jour pendant toute la durée du Jeu.

Le Jeu aura 50 (cinquante) gagnants désignés dans les conditions exposées ci-dessus.

Sur toute la durée du Jeu :

- 49 (quarante-neuf) gagnants se verront attribuer un (1) lot, soit le doudou Winnie l'Ourson ;
- et 1 (un) gagnant se verra attribuer deux (2) lots, soit 1 (un) doudou Winnie l'Ourson et une (1) chambre complète Winnie l'Ourson, selon les participations au tirage au sort.

La personne désignée gagnante sera informée par e-mail à l'adresse électronique indiquée sur le formulaire d'inscription au Jeu dans un délai de trois (3) jours à compter de 24 janvier 2016.

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 Dotations mises en jeu :

- Cinquante (50) doudous Winnie l'Ourson d'une valeur unitaire indicative de neuf euros (9) euros TTC.

- Une (1) chambre complète Winnie l'Ourson d'une valeur unitaire indicative de sept cent (700) euros toutes taxes comprises, comprenant : un lit, une commode, une armoire.

5.2 L'Organisateur se réserve le droit de remplacer la dotation gagnée par une dotation de nature et de valeur équivalente si les circonstances irrésistibles, imprévisibles et indépendantes de sa volonté l'exigent.

ARTICLE 6 - Réception des lots gagnés

6.1 Les gagnants recevront leur dotation à l'adresse postale qu'ils auront communiquée sur le formulaire de participation au Jeu, par voie postale, dans un délai de maximum quarante-deux (42) jours environ à compter de leur participation gagnante.

6.2 Les coordonnées incomplètes, erronées seront considérées comme nulles et ne permettront pas d'obtenir la dotation. Les participations au Jeu seront annulées si elles sont incomplètes, erronées, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

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

ARTICLE 7 - Autorisation des participants

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 8 – Publicité et promotion des gagnants

Du seul fait de l'acceptation de leur dotation, 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 rémunération, aucun droit ou avantage quelconque autre que la dotation.

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, Jeu Le bon mot, 21 allée des Mousquetaires, parc de Tréville 91070 Bondoufle, dans un délai de 8 (huit) jours à compter de l'annonce de son gain.

ARTICLE 9 - Annulation & 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'exigent, et ce sans préavis, sans que sa responsabilité soit mise en cause en aucune manière de ce fait.

9.2 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 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 consultable sur le site internet www.intermarche.com, sur le site <http://www.scp-nrj.com/jeux.php>.

ARTICLE 11 - Informatique et libertés

Les informations recueillies font l'objet d'un traitement informatique destiné à vous permettre de participer au jeu et vous envoyer le cas échéant vos dotations, mais également, à vous proposer des services de prospection et de fidélisation (exemples : envoi de newsletters, offres publicitaires, jeux-concours), et à nous permettre de vous contacter dans le cadre de la gestion de la relation commerciale et d'établir des statistiques pour améliorer notre offre.

ITM ALIMENTAIRE INTERNATIONAL est responsable de ce traitement de données dont les destinataires sont les points de vente, les prestataires et les partenaires commerciaux des enseignes Intermarché et Netto.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent, que vous pouvez exercer en vous adressant au Service Client Intermarché par courrier : Service Clients Intermarché - CS61704 - 35517 Cesson Sévigné cedex ou par email : cartefidelite@mousquetaires.com.

ARTICLE 12 - Responsabilité

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

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'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 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 du ressort de Paris.