

REGLEMENT DU JEU

« LA RENTREE PAPERMATE SHARPIE »

Sur le site internet <https://larentreepapermatesharpie.fr>

Article 1 : Organisation

La société **NWL France SAS** dont le siège social est situé 420 rue d'Estienne d'Orves, 92700 Colombes immatriculée au Registre du Commerce des Sociétés (RCS) de B 537 527 012 sous le numéro SIREN : B 537 527 organise en France métropolitaine (Corse incluse), un jeu gratuit avec obligation d'achat dénommé «La rentrée Papermate Sharpie» (ci-après désigné « le Jeu ») du 01/07/2023- 09h00 au 30/09/2023 inclus à 23h59 (heures françaises), selon les modalités décrites dans le présent règlement (ci-après dénommé « Le règlement »).

Ci-après désignée la Société Organisatrice.

Le Jeu est accessible via <https://larentreepapermatesharpie.fr>

Article 2 : Conditions de participation

2.1 Ce Jeu avec obligation d'achat est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse), disposant d'une connexion internet au jour de la participation. Sont exclues de toute participation et du bénéfice de toute dotation, les personnes ayant directement ou indirectement participé à la conception, à l'organisation, à la réalisation ou à la gestion du Jeu, le personnel de la Société Organisatrice, ainsi que les membres de leur famille en ligne directe. En cas de litige, la Société Organisatrice pourra demander au Participant un justificatif d'identité.

2.2 La participation au Jeu est ouverte à toute personne majeure se rendant sur <https://larentreepapermatesharpie.fr> entre le 01/07/2023- 09h00 et le 30/09/2023 inclus à 23h59.

2.3 La participation au Jeu est strictement personnelle et nominative et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudos/comptes ou pour le compte d'autres participants. La participation au Jeu est réservée aux personnes physiques 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, scripts, logiciels, « robot » ou tout autre procédé permettant d'automatiser sa participation, sans intervention physique.

2.4 La participation au Jeu implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement dans son intégralité et de toutes les modifications qui pourraient y être apportées.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du Jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

2.5 Il ne sera accepté qu'une participation par personne : même prénom et/ou même adresse électronique pendant toute la durée du jeu. La participation au jeu se fait exclusivement par internet, à l'exclusion de tous autres moyens. Il est par ailleurs nécessaire de disposer d'une adresse électronique valide, pérenne, non anonyme et non temporaire pour participer.

Article 3 : Annonce du jeu

Le Jeu est annoncé sur les supports suivants :

- Réseaux sociaux des marques Papermate / Sharpie et de la chanteuse Carla Lazzari
- Publicités dans les points de vente (meuble vitrine, arche, communication sur les têtes de gondole, etc).
- Le site internet <https://larentreepapermatesharpie.fr>

Article 4 : Principe et modalités de participation au Jeu

Pour s'inscrire et participer au tirage au sort, le participant doit :

1. Acheter deux (2) produits de la marque Papermate® et/ou Sharpie® <https://larentreepapermatesharpie.fr> entre 01/07/2023- 09h00 et le 30/09/2023 inclus à 23h59.
2. Se rendre sur le site Internet <https://larentreepapermatesharpie.fr> entre 01/07/2023- 09h00 et le 30/09/2023 inclus à 23h59.
3. le participant est invité à écrire la suite de la chanson de Carla Lazzari ou à dessiner la future pochette de son single. Pour partager sa production/réalisation, le participant doit :

Etape 1 :

- Renseigner ses coordonnées (civilité, prénom, nom, adresse email, téléphone, adresse postale complète)
- Renseigner ses informations d'achat (date d'achat, enseigne, produits 1 et 2 – code EAN)
- Télécharger son justificatif d'achat (format .jpeg ou .png dans la limite de 5Mo). Le justificatif doit faire apparaître entourés : l'enseigne, la date d'achat et les 2 produits.
- Télécharger sa production/réalisation (format .jpeg / .png ou .pdf dans la limite de 10Mo). Le document publié par le participant doit avoir pour thème « la suite de la chanson de Carla Lazzari ou la future pochette de son single ».

Etape 2 : Cocher les cases « Je suis majeur(e), j'ai lu et j'accepte le règlement du Jeu » ainsi que « Je donne mon consentement au traitement de mes données personnelles par la société de gestion pour le compte de Papermate/Sharpie dans le cadre de l'opération. Ces données seront traitées uniquement dans le cadre du jeu et conformément au Règlement Général de Protection des Données (RGPD) et je garantis être titulaire de tous les droits d'image de ma production/réalisation et j'accepte que des droits d'utilisation, de reproduction et de diffusion de ma production/réalisation soient effectués par la société organisatrice. »

Toute inscription incomplète, frauduleuse, contraire à l'ordre public et/ou aux bonnes mœurs et/ou non conforme au présent Règlement et/ou comportant des informations inexactes ou erronées ne pourra être prise en compte et entraînera la nullité de la participation. Tout Participant ainsi disqualifié ne pourra prétendre à aucune dotation. La Société Organisatrice se réserve alors le droit de remettre en jeu la dotation qui lui aurait été indûment attribuée et de l'attribuer à l'un des suppléants.

Chaque Participant garantit être titulaire de tous les droits d'image de la production/réalisation qu'il met en ligne et notamment des droits d'utilisation, de reproduction et de diffusion de la production/réalisation qu'il publie, de sorte que la Société Organisatrice ne pourra voir sa responsabilité engagée à quelques titres que ce soit, le joueur garantissant la Société Organisatrice contre toute action.

Le participant garantit également que la production/réalisation déposée :

- Ne contient aucun virus, ou tout autre contenu destructif et préjudiciable,
- Ne présente pas un caractère vulgaire, indécent, diffamatoire, injurieux, obscène, offensant, homophobe, raciste, violent ou incitant à la violence, à la propagande politique, religieuse, et plus généralement en contradiction avec les lois en vigueur et/ou contraires aux bonnes mœurs et à l'ordre public.
- Ne présente pas de produits de marque concurrente ou portant atteinte à l'image des marque Papermate® / Sharpie®, ou à tout autre droit de propriété intellectuelle de tiers ou appartenant au Groupe Newell Brands.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modérer les productions/réalisations publiées et de ne pas retenir toute production/réalisation qui est contraire aux conditions du Jeu. La Société Organisatrice se réserve le droit de supprimer toute production/réalisation qui ne respecterait pas le présent règlement et/ou qui porterait atteinte à la dignité et aux bonnes mœurs.

Le Participant autorise la Société Organisatrice à utiliser et exploiter, à titre gratuit, la production/réalisation produite et téléchargée par le Participant sur le Site dans le cadre du Jeu, ainsi que son prénom, et droit à l'image, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

Cette autorisation est donnée à titre gratuit pendant toute la durée du Jeu et suivant une période d'un (1) an à l'issue du Jeu pour une diffusion sur le Site du jeu, les réseaux sociaux, les relations presse et le site <https://larentreepapermatesharpie.fr>

Article 5 : Dotations

Les lots suivants seront mis en jeu par un tirage au sort et par sélection d'un jury composé de la chanteuse Carla et des membres de la Société Organisatrice et de leur agence de communication, soit 120 gagnants au total :

À gagner par sélection du Jury :

- **10 (dix) Masterclass avec Carla Lazzari pour 1 personne.**

À gagner par tirage au sort :

- **10 (dix) T-shirts dédiés par Carla** – valeur commerciale indicative de 29,99€ TTC
- **100 (cent) Troussets** – valeur commerciale indicative de 30,00€ TTC

Les lots offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation, ne sont ni transmissibles, ni échangeables contre un autre lot, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourront pas faire l'objet d'un remboursement partiel ou total. En conséquence, il ne sera répondu à aucune réclamation d'aucune sorte.

Si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente.

Les gagnants seront seuls responsables des conséquences de la possession ou de l'utilisation d'une dotation et s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de la Société Organisatrice à ce titre.

Le jeu est limité à une participation par jour et 1 gain par personne : même nom, même prénom et/ou même adresse électronique pendant toute la durée du jeu.

Article 6 : Désignation et annonce des gagnants

Ne seront soumises au tirage au sort et à la sélection du Jury que les participations répondant sans détour aux conditions d'éligibilité du jeu.

Le tirage au sort sera réalisé par Maître Bouvet, Huissier de justice dans les 10 jours suivant la date de fin du Jeu.

La sélection du Jury sera réalisée dans les 15 jours suivant la date de fin du Jeu.

Les gagnants seront contactés par email via l'adresse électronique qu'ils auront communiqué dans le formulaire d'inscription sous 2 à 3 semaines après la fin du jeu. Seuls les gagnants seront avertis.

Article 7 : Remise des dotations

Les gagnants des Masterclass seront contactés pour l'organisation de la Masterclass. Sans réponse de leur part sous un délai de 5 jours ouvrés après l'annonce du résultat ou en cas de rétractation, la personne ne pourra plus faire valoir ses droits sur le lot gagné et la dotation sera perdue et la Société Organisatrice pourra librement l'attribuer à un suppléant.

Les gagnants des T-shirt et troussees recevront à l'adresse postale qu'ils auront communiqués dans le formulaire d'inscription dans un délai indicatif de 4 à 6 semaines après l'annonce de gain.

7.1 Responsabilité en cas de problématiques d'adresse mail ou postale

Il appartient au Participant de s'assurer que l'adresse mail qu'il l'a indiquée est correcte et accessible. Certains paramètres de sécurité du compte mail peuvent empêcher la bonne réception de l'email, il appartient au Participant de vérifier ces paramètres et le cas échéant de vérifier si le courriel n'est pas classé dans les « indésirables » ou dossier « spam ».

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée en cas d'adresse mail erronée et/ou

incomplète et/ou de la non-réception de l'email.

En cas de notification d'erreur au motif que l'adresse email du Participant est erronée ou indisponible de façon permanente ou si le Participant a signalé l'adresse mail de la Société Organisatrice comme indésirable (impossibilité de remettre la Dotation au Participant), la Société Organisatrice pourra librement disposer de la Dotation concernée. La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée en cas d'adresse erronée ou incomplète. La Société Organisatrice n'effectuera aucune recherche complémentaire si le Participant reste indisponible et/ou injoignable.

Toute réclamation concernant la réception ou non-réception de la Dotation devra être effectuée auprès de la Société Organisatrice avant le 15/11/2023.

7.2 Responsabilité en cas de difficulté d'acheminement

Les marchandises transitent aux risques et périls du destinataire. Les risques sont donc à la charge du Participant à compter du moment où les Dotations ont quitté les locaux de la Société Organisatrice. La responsabilité de la Société Organisatrice ne peut en aucun cas être engagée en cas d'avarie, vol ou perte, ou tout autre cas provoquant un préjudice au Participant, et qui seraient occasionnés lors de l'acheminement de la Dotation.

En cas de dommage pendant le transport, la contestation devra être formulée auprès du transporteur.

La Société Organisatrice pourra se prévaloir, aux fins des modalités de preuve, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et tout autre élément de quelque nature que ce soit, sous quelque format ou support que ce soit (notamment informatiques, électroniques), établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information. Ces éléments seront opposables aux

Participants. Ces derniers s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante de ces éléments, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit.

Article 8 : Données personnelles

Dans le cadre du Jeu, le participant sera amené à saisir des données personnelles le concernant au sein du formulaire de participation au Jeu disponible sur le site Internet <https://larentreepapermatesharpie.fr>

Par ailleurs, par l'intermédiaire du Jeu, chaque participant qui le souhaite et qui a coché la(les) case(s) prévue(s) à cet effet sur le formulaire de participation pourra recevoir des informations, actualités, et/ou des offres promotionnelles de la part des marques Papermate® et Sharpie®.

Les données personnelles recueillies dans ce formulaire font l'objet d'un traitement informatique par la société Newell Brands, destiné à l'inscription du participant au Jeu, à la gestion du Jeu, à la détermination des gagnants et à la remise des dotations aux gagnants. Les données personnelles du participant sont traitées sur la base de l'exécution du règlement du Jeu.

L'accès aux données personnelles du participant est strictement limité aux personnes habilitées au sein du Responsable du traitement en charge et ces personnes n'ont accès qu'aux seules données qui leur sont nécessaires dans le cadre de leurs fonctions, ainsi qu'aux sous-traitants du Responsable du traitement en charge, pour le compte du Responsable du traitement, des données personnelles du participant, notamment pour la gestion du Jeu, la remise des dotations aux gagnants, pour l'hébergement du site Internet <https://larentreepapermatesharpie.fr> et la maintenance applicative.

Le Responsable du traitement et ses sous-traitants pourront également traiter les données de connexion (adresse IP notamment) du participant aux fins de détection de fraudes.

Les données personnelles du participant ne seront transférées aux sous-traitants du Responsable du traitement mentionnés ci-dessus que dans le strict respect des finalités listées ci-dessus. Le Responsable du traitement peut malgré tout être amené à communiquer les données personnelles des participants à des tiers en application d'une loi, d'une décision de justice ou à la demande des autorités publiques.

Les données personnelles du participant sont conservées uniquement pour la durée de participation au Jeu et seront supprimées dans les 5 mois suivant la clôture du Jeu, sauf dans les cas où le participant a accepté de recevoir des informations et actualités de la part des marques Papermate® et Sharpie®. Dans ce cas, en effet, la société NWL FRANCE gardera les données du participant pour l'envoi d'e-mails publicitaires et les activités marketing pendant

une durée de 3 ans à compter de leur collecte ou du dernier contact, sauf manifestation d'une opposition de la part du participant à une telle utilisation.

Le Responsable du traitement pourra néanmoins conserver en archives intermédiaires les données personnelles du participant pendant la durée de prescription légale afin de permettre au Responsable du traitement de conserver la preuve de la participation du participant au Jeu et de la remise des dotations aux gagnants et ce, pour la défense des droits du Responsable du traitement.

Conformément à la Loi Informatiques et Libertés et au Règlement Général relatif à la Protection des Données, le participant dispose d'un droit d'accès à ses données personnelles, de rectification et d'effacement de ses données personnelles. Le participant bénéficie également d'un droit de limitation du traitement, d'un droit à la portabilité et d'un droit d'opposition.

Le participant dispose également du droit de définir ses directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication de ses données à caractère personnel après son décès conformément à l'article 40-1 de la Loi Informatique et Libertés.

Pour exercer ces droits, et sous réserve de justifier de son identité, le participant peut contacter le Responsable du traitement par email à <https://privacy.newellbrands.com/forms/data-subject-request-form>.

La Responsable du traitement fera le nécessaire pour répondre de manière satisfaisante aux demandes du participant. Si, pour quelle que raison que ce soit, le participant considère que la réponse n'est pas satisfaisante, il pourra introduire une réclamation auprès de la CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés).

Il disposera également de la possibilité de retirer son consentement au traitement de ses données aux fins de prospection, et ce à tout moment,

- Par le biais d'un lien de désabonnement au sein des emails qu'il recevra,
- En faisant la demande par email à <https://privacy.newellbrands.com/forms/data-subject-request-form>.

Article 9 : Règlement du Jeu

Il est rappelé que le simple fait de participer au jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Le règlement est déposé auprès de Maître Bouvet, 26 quai Béatrix de Gâvre – BP 30316 – 53003 LAVAL CEDEX, huissier de Justice associée à Laval (53) et consultable sur le site du jeu.

Des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des avenants au présent règlement et seront déposés auprès de Maître Bouvet, 26 quai Béatrix de Gâvre – BP 30316 – 53003 LAVAL CEDEX.

Il est également consultable sur le site du jeu : <https://larentreepapermatesharpie.fr>. La société organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

Article 10 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites. Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Article 11 : Responsabilité

11.1 La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les gagnants du bénéfice de leurs gains. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation.

11.2 Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue 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, la Société Organisatrice ne saurait être tenue 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 La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue 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.

En outre, si une défaillance dans le système de détermination ou d'annonce des gagnants survenait entraînant la désignation d'un nombre excessif de gagnants, la Société Organisatrice ne saurait être engagée à l'égard de l'ensemble des participants au-delà du nombre total de dotations annoncées dans le présent règlement et dans les supports promotionnels du Jeu. Dans l'hypothèse d'une telle défaillance, la Société Organisatrice pourra décider de déclarer nul et non avenu l'ensemble du processus de détermination des gagnants et d'annuler le Jeu, et à son choix, d'organiser à nouveau le Jeu à une période ultérieure. La Société Organisatrice se réserve toutefois la possibilité de ne pas procéder à l'annulation du Jeu et d'attribuer les dotations valablement gagnées si la détermination des gagnants effectifs est techniquement réalisable dans des conditions équitables pour tous les participants.

Article 12 : Fraude ou tentative de fraude

La Société Organisatrice 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. Elle 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.

Les participants autorisent toutes vérifications utiles concernant leur identité et leur adresse électronique, ce afin de permettre à la société organisatrice de s'assurer du respect par ces derniers du présent règlement. Toute demande en ce sens sera notifiée au participant par la Société Organisatrice via un courriel ou un courrier postal.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de manière définitive du Jeu, tout participant

- ayant indiqué plusieurs adresses électroniques,
- ayant tenté de tricher (notamment en créant de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois au Jeu ou en modifiant un détail de leur adresse électronique ou en utilisant des procédés déloyaux tels que (i) logiciels, robots ou autre procédé permettant d'automatiser sa participation sans intervention physique, (i) adresses mails temporaires), et plus généralement,
- contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

En cas d'exclusion d'un gagnant au Jeu, celui-ci se trouve déchu de l'ensemble de ses droits au titre du présent règlement et notamment ceux liés à l'obtention de la dotation mise en jeu. La dotation correspondante sera alors attribuée au participant suppléant et dont la participation sera en tous points conforme au présent règlement.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de tout participant contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

Article 13 : Litige & Réclamation

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités du jeu, à l'interprétation du règlement ou à la liste des gagnants.

Toute difficulté née ou à naître, liée à l'interprétation du présent jeu ou de son règlement, sera soumise à la Société organisatrice. Ses décisions seront réputées souveraines et sans appel.

Aucune contestation ou réclamation ne sera prise en considération après un délai de 1 mois après la clôture du jeu.

Article 14 : Acceptation du règlement

Le présent règlement est soumis à la loi Française.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Fait à Aix-en-Provence, le 20/06/2023.

Ce présent règlement peut comporter quelques différences par rapport aux extraits de règlements disponibles sur d'autres éléments de communication de la campagne, dans cette dernière hypothèse le présent règlement fait foi.