

# RÈGLEMENT JEU « A vous de monter à bord ! »

Vous souhaitez obtenir des informations sur ce site, merci d'adresser un email à [contacts@atnetplanet.com](mailto:contacts@atnetplanet.com)

## ARTICLE 1 – LA SOCIETE ORGANISATRICE

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA Conseil d'Administration au capital de 15.542.568,20 € Siège social : BP 1 – 85 700 Pouzauges R.C.S. La-Roche-Sur-Yon 439.220.203 (ci-après « la société organisatrice »), propose sur le site Internet : <https://apps.facebook.com/monter-a-bord/> un jeu gratuit sans obligation d'achat **du lundi 1<sup>er</sup> septembre 2014 au mardi 30 septembre 2014 à 23h59** (date et heure françaises de connexion faisant foi), intitulé «A vous de monter à bord !».

Les informations que les joueurs communiquent sont fournies à la Société Organisatrice et non à Facebook.

La Société Organisatrice informe expressément les participants au Jeu que Facebook® ne parraine ni ne gère le Jeu de quelque façon que ce soit.

## ARTICLE 2 – PARTICIPATION

La participation à ce jeu est ouverte à toute personne physique majeure domiciliée en France métropolitaine (y compris la Corse) à l'exception des collaborateurs de la société organisatrice du jeu et des membres de leur famille ainsi que des collaborateurs de la société prestataire de service responsable du site.

La participation est limitée à une par personne (même nom, même adresse postale ET / OU même adresse e-mail, même URL). Les participations sous multi-comptes sont interdites.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler les participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts. Notamment, si un participant a rempli sur le Site plusieurs bulletins d'inscription, ceux-ci seront considérés comme nuls.

Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leurs coordonnées.

Toutes informations inexactes ou mensongères, incomplètes, illisibles, reçues après la date et l'heure limite de participation (date et heure de réception de l'inscription sur le site faisant foi), ou ne remplissant pas les conditions du présent règlement, seront considérées comme nulles et entraîneront la disqualification du participant.

La participation au jeu se fait exclusivement par Internet selon les modalités décrites à l'article 3 ci-après.

Toute participation sur papier libre ou toute autre forme est exclue.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeu proposé, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant les gagnants et les lots qui leur sont attribués.

La participation au jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France.

### **ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION**

Pour participer au jeu «A vous de monter à bord !», il convient de suivre les étapes suivantes avant le jeu :

1. Se connecter à l'adresse : <https://apps.facebook.com/monter-a-bord/>
2. Compléter le formulaire d'inscription en renseignant l'ensemble des données obligatoires (nom, prénom, adresse postale et adresse email) et les 2 questions facultatives.
3. Accepter le règlement

#### **Pour jouer :**

Lors de son inscription (1ère utilisation), le joueur dispose d'un crédit de 2 jetons.

Ensuite, il reçoit chaque jour pendant la durée du jeu un crédit de 1 jeton.

Tout au long du jeu, un compteur matérialise le nombre de jetons disponibles à chaque utilisation.

Droits supplémentaires :

Pour acquérir des jetons supplémentaires, le participant peut parrainer des internautes non-inscrits.

Pour cela, il lui suffit d'envoyer des invitations dans une limite de 10 par jour à des destinataires uniques. Chaque ami invité dont l'inscription aura été validée, lui permet de gagner 2 nouveaux jetons. Ces droits une fois validés sont acquis pendant toute la durée du jeu.

#### **Déroulement du Jeu :**

Le joueur devra démasquer celui qui a découvert le prochain challenge du Surimi Fleury Michon (nommé le passager mystère). Ce personnage est l'un des 22 passagers se trouvant à bord d'un bateau nommé l'Arcturus.

1 seul indice est proposé chaque jour du 1<sup>er</sup> septembre au 22 septembre.  
La période de Jeu se déroule sur 30 jours soit jusqu'au 30 septembre inclus pour que les joueurs retardataires puissent participer au tirage au sort.

Les participants qui ne joueraient pas certains jours pourront redécouvrir les indices des jours passés dont ils n'auraient pas eu connaissance.

Plus les jours passent et plus cela permet de se rapprocher de la découverte du nom du passager mystère.

Chaque jour les participants pourront participer aux instants gagnants à condition d'avoir répondu de manière exacte à l'énigme du jour.

Le participant peut à tout moment décider de faire une proposition et dire selon lui qui est le passager mystère mais il ne dispose de cette possibilité **qu'une seule fois** au cours du jeu.

Il ne saura si sa réponse est exacte qu'à la fin du jeu.  
Si sa réponse est fautive il ne possèdera pas de chance supplémentaire au tirage au sort final.

Pour faire partie du tirage au sort il est obligatoire d'avoir répondu correctement à **toutes** les énigmes.

Plus le participant découvre tôt le nom du passager mystère et plus il disposera de chances au tirage au sort final.  
S'il donne la bonne réponse le premier jour il disposera de 22 chances, s'il la donne le deuxième jour il disposera de 21 chances, etc ..... puis 0 chances à partir du 22 septembre 2014

## **ARTICLE 4 – LES LOTS**

Pendant la période de validité du Jeu, **du lundi 1<sup>er</sup> septembre 2014 au mardi 30 septembre 2014 à 23h59** douze mille quatre-vingt lots peuvent être gagnés ; douze soixante lots réservés aux « instants gagnants » et vingt et un lots seront réservés au tirage au sort.

### **Les lots pour le tirage au sort**

- 1<sup>er</sup> lot : 1 WEEK END COTE MER A BENODET d'avril à fin septembre 2015  
Découverte de l'archipel des Glénan (d'avril à fin septembre)  
ou Exploration et vision sous-marine (en juillet et août)  
Visite du Musée du Bord de Mer de Bénodet  
Inclus : dédommagement transport (dans la limite d'un montant de 400€ TTC) + Hébergement + Dîner + petit déjeuner en hôtellerie traditionnelle \*\*\*

Valable pour 2 adultes + 2 enfants (-12 ans)- Valeur totale : 1 000 € TTC

Du 2<sup>ème</sup> lot au 11<sup>ème</sup> lot : Lots de 4 entrées à l'Aquarium de La Rochelle (2 entrées adultes et 2 entrées enfants) – valeur du lot : 44€ TTC

Du 12<sup>ème</sup> lot au 16<sup>ème</sup> lot - 5 Papillotes rôti-vapeur en silicone LEKUE – valeur unitaire 30€

Du 17<sup>ème</sup> lot au 21<sup>ème</sup> lot - 5 Galets effervescents pour le bain aux extraits naturels marins de NATURE THALASSO valeur unitaire 15 €

### **Les lots pour les instants gagnants :**

Lorsque le joueur répond correctement à une énigme, il accède alors à un instant gagnant. Si l'instant gagnant est donné « gagnant », le joueur est crédité de manière aléatoire d'un des lots composant la dotation des instants gagnants.

- 12 000 lots composés d'un Bon de réduction immédiate de 1,00 € TTC à valoir sur l'achat d'une boîte de 30 bâtonnets Moelleux ou de 42 bâtonnets Moelleux soit 400 lots distribués par jour.
- 30 porte-clés poisson d'une valeur de 6 € TTC soit 1 lot distribué par jour.
- 30 Bento de poche pour conserver au frais ses aliments d'une valeur de 3 € TTC soit 1 lot distribué par jour.

Les lots sont présentés dans le site : <https://apps.facebook.com/monter-a-bord/>

## **ARTICLE 5 – DETERMINATION DES GAGNANTS ET REMISE DES LOTS**

### **DE L'INSTANT GAGNANT :**

La règle est la suivante :

- un bon de réduction de 1 € TTC maximum par joueur et par jour, et deux bons de réduction maximum par joueur en tout.  
Les bons sont non cumulables.
- Un porte-clé ou un bento maximum par joueur.

Les « instants gagnants » ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations soit remportée. Ainsi, si la connexion coïncide avec l'un de ces instants gagnants, le participant remporte la dotation annoncée. A défaut de connexion coïncidant avec l'un de ces instants gagnants, la 1<sup>ère</sup> connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Le participant peut soit imprimer le Bon de réduction immédiat de suite, soit donner son adresse mail pour recevoir le lien qui lui permettra de l'imprimer ultérieurement. (sous réserve de la validation du gain par la par la Société Organisatrice).

### **DU TIRAGE AU SORT :**

Un tirage au sort sera effectué sous le contrôle de la SCP SIMONIN LE MAREC GUERRIER, Huissiers de justice associés le 3 octobre 2014 qui désignera les gagnants du jeu «A vous de monter à bord !»

Les gagnants seront contactés par e-mail par la Société Organisatrice dans le mois suivant la fin du Jeu, à l'adresse email de contact correspondant à leur compte Facebook, afin de les informer qu'ils ont gagné une dotation.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son/leurs gain(s), et de ses/leurs coordonnées postales au plus tard dans les 30 (trente) jours à compter de la prise de contact par la Société Organisatrice, le silence du ou des gagnant(s) vaudra renonciation pure et simple de son/leurs lot(s), lequel/lesquels sera/seront automatiquement attribué(s) à un ou des gagnant(s) suppléant(s) désigné(s) comme tels par tirage au sort. Ces gagnants suppléants seront contactés par la Société Organisatrice afin de les informer qu'ils ont gagné une dotation, qu'ils devront accepter ou confirmer dans un délai de 30 (trente) jours.

Il est entendu que dans le cas où un mineur serait tiré au sort, la dotation sera remise à la personne disposant de l'autorité parentale. Il est également précisé que le gagnant mineur ne pourra bénéficier de sa dotation en l'absence d'une personne disposant de l'autorité parentale

Les gagnants des dotations recevront leur lot par courrier ou email sous forme de bons dématérialisés dans un délai de 120 jours à compter de la fin du jeu.

En cas d'adresse erronée des gagnants ou de retour par les services postaux du courrier, les lots seront considérés comme perdus et ne seront pas remis en Jeu.

Les dotations seront acceptées telles qu'elles sont annoncées. Aucun changement des dotations pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants.

Aucune contrepartie ou équivalent financier des gains ne pourra être demandé par les gagnants.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant uniquement en la fourniture de lots tels que prévus ci-dessus.

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité en cas d'incident survenu à l'occasion de l'utilisation des lots par les gagnants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les lots ne pouvaient être attribués pour des raisons indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, les dotations seront perdues pour leurs bénéficiaires et ne seront pas réattribuées.

Si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

## **ARTICLE 6 – Publicité**

Du seul fait de sa participation, chaque gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de ces données dans ce type de manifestation liée au jeu ne pourra excéder 12 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA  
Siège social : BP 1  
85 700 Pouzauges

## **ARTICLE 7 – Responsabilité**

**7.1-** La société organisatrice se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Jeu sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt à SCP Simonin - Le Marec - Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54, rue de Taitbout 75009 Paris, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

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 ou dans tous les cas où, pour quelque raison que ce soit, le système informatique attribuerait des dotations non prévues au présent règlement. Dans ces cas les messages ayant informé les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et non avenus. En aucun cas, le nombre de dotations ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

Sera notamment considéré comme fraude le fait pour un participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes.

Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

**7.2-** La participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue pour responsable, sans que cette liste soit limitative :

- Du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toute information et/ou donnée diffusée sur les services consultés sur le site,
- De la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet,
- De tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du jeu,
- De la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication,
- De la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée,
- Des problèmes d'acheminement,
- Du fonctionnement de tout logiciel,
- Des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique,

- De tout dommage causé à l'ordinateur d'un joueur,
- De toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au jeu ou ayant endommagé le système d'un joueur. Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site. Il appartient à tout joueur 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 des internautes au jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

## **ARTICLE 8 – Litiges**

Le présent règlement est soumis à la législation française.

Tout litige qui ne pourra être réglé amiablement sera soumis aux tribunaux français compétents.

## **ARTICLE 9 - Convention de preuve**

Il est convenu que, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de toutes données et tous autres éléments établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information.

Les joueurs s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante de ces données et éléments sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

## **ARTICLE 10 - Données à caractère personnel**

Les données collectées font l'objet d'un traitement informatique.

Elles sont utilisées par la Société Organisatrice aux fins de gestion du Jeu.

La Société Organisatrice est susceptible, sous réserve du consentement explicite du Participant, de communiquer lesdites informations à des partenaires dans le cadre d'opérations commerciales conjointes ou non, notamment pour des opérations de marketing direct.

Les informations pourront notamment être utilisées pour transmettre des documentations commerciales par courrier ou par e-mail si les Participants ont expressément accepté ce dernier mode de communication.

Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition ou de retrait sur les données vous concernant.

Pour exercer vos droits, envoyez un courrier avec vos nom, prénom, et copie de votre pièce d'identité à :

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA

Siège social : BP 1

85 700 Pouzauges

### **ARTICLE 11 - Droits de propriété littéraire et artistique**

La marque et le logo «Fleury Michon» sont la propriété exclusive de la Société Organisatrice.

Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale de cette marque, de ce logo, et/ou de tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à la Société Organisatrice et/ou aux sociétés du groupe est donc prohibée.

La participation au Jeu ne constitue en aucun cas une autorisation d'utiliser un quelconque droit de propriété intellectuelle sur les créations, marques, logos, inventions et droits de propriété intellectuelle de la Société Organisatrice et /ou des sociétés du groupe.

### **ARTICLE 12 - Remboursement des frais de participation au jeu**

Pour les participants accédant au <http://apps.facebook.com/la-piste-dusel-perdu> à partir de la France métropolitaine via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé - c'est-à-dire hors abonnements câble ou ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication - les coûts de connexion au site engagés pour la participation au jeu seront remboursés aux participants en faisant la demande expresse, sur présentation :

- de leurs coordonnées,
- d'une copie de la première page de leur contrat d'accès à Internet, indiquant notamment leur identité, le nom de leur fournisseur d'accès et la description du forfait,
- d'une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique, en précisant manuellement les dates et heures d'entrée et de sortie du jeu proposé sur le site <http://apps.facebook.com/la-piste-dusel-perdu> d'un RIB ou RIP.

La demande de remboursement doit être effectuée dans un délai maximum d'un mois après réception de la facture téléphonique. Il ne sera effectué qu'un seul remboursement par personne (même nom, même adresse postale ou même adresse email).

Toute demande de remboursement des frais de participation au jeu sera adressée par courrier à :

atnetplanet

Service New Media

7-13 Boulevard Paul Emile Victor

92200 NEUILLY /SEINE FRANCE.

Les frais postaux engagés pour la demande de remboursement des coûts de participation seront remboursés au tarif lent en vigueur, soit 0,56 euros TTC, sur simple demande indiquée dans le même courrier.

Toute demande incomplète ou erronée ne sera pas prise en compte.

### **ARTICLE 13 : Dépôt du règlement**

Le présent règlement complet est déposé auprès de la SCP Simonin - Le Marec - Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54, rue de Taitbout 75009 Paris, France.

Il est accessible sur le site <https://apps.facebook.com/hungry-marmite> et sera adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande par courrier adressé à :

atnetplanet, Service New Media, 7-13 Boulevard Paul Emile Victor 92200 NEUILLY /SEINE FRANCE.

Le timbre utilisé pour expédier cette demande sera remboursé sur simple demande au tarif lent en vigueur.

Une seule demande de règlement et de remboursement par personne pendant toute la durée du jeu.