

« Jeu concours EYENIMAL »

Organisé par La Compagnie des Animaux

ARTICLE 1 – ORGANISATION DU JEU

La société La Compagnie des Animaux, ci-après la « société organisatrice » organise du 3 février au 15 février 2023 à 23h59 un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé : « Jeu Concours EYENIMAL » (ci-après dénommé « le Jeu »), selon les modalités décrites dans le présent règlement. Cette opération n'est ni organisée, ni parrainée par Facebook, Google, Apple ou Microsoft.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu gratuit est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 13 ans, disposant d'un accès à internet ainsi que d'une adresse électronique valide, et résidant en France métropolitaine, à l'exception des personnels de la société organisatrice et de leurs familles, ainsi que de toutes personnes ayant participé à l'élaboration du jeu. Le jeu est soumis à la réglementation de la loi française applicable aux jeux et concours. Tout participant mineur doit néanmoins obtenir l'autorisation préalable de l'un de ses deux parents ou de son tuteur légal pour participer au Jeu. La société organisatrice pourra demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation et, le cas échéant, disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation. Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne - même nom, même prénom, même adresse électronique - pendant toute la période du jeu.

Le Jeu étant accessible sur la plate-forme Facebook, www.facebook.com, en aucun cas Facebook ne sera tenu responsable en cas de litige lié au Jeu. Facebook n'est ni organisateur ni parrain de l'opération. Les données personnelles collectées lors du Jeu sont destinées à la société organisatrice.

Le Jeu étant accessible sur téléphone mobile (Smartphone), en aucun cas Apple, Microsoft, Google ou toute autre plate-forme d'application mobile ne seront tenus responsables en cas de litige lié au Jeu.

ARTICLE 3 – DESIGNATION DES GAGNANTS

1 gagnant chien ou chat sera déterminé dans les 7 jours suivant la fin du jeu. La sélection du gagnant s'effectuera de la manière suivante : Parmi les gagnants de la roue de la chance, la personne ayant rempli toutes les conditions du jeu et ayant été tirée au sort sera la gagnante du jeu. Il n'est autorisé qu'une seule participation

par personne - même nom, même prénom, même adresse électronique - pendant toute la période du jeu. Le/la gagnant(e) sera contacté(e) par mail, précisant la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 7 jours à compter de l'envoi d'avis de son gain sera réputé renoncer à celui-ci et le lot sera attribué à un nouveau gagnant.

ARTICLE 4 – DOTATION

Le jeu est doté du lot suivant, attribués au participant valide déclaré gagnant.

Lot à gagner :

- Gagnant chien ou chat : une Gamelle anti-glouton avec balance 500ml EYENIMAL

La société organisatrice se réserve le droit de procéder à la vérification de l'âge de tout gagnant avant remise de son lot. La dotation ne pourra en aucun cas être échangée contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation. La société organisatrice ne sera être tenue pour responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation, voire du négoce, du lot par le gagnant. En cas de force majeure, les sociétés organisatrices se réservent le droit de remplacer le lot gagné par un lot de nature et de valeur équivalente.

ARTICLE 5 – IDENTIFICATION DES GAGNANTS ET ELIMINATION DE LA PARTICIPATION

Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, quelles que soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

ARTICLE 6 – LOI "INFORMATIQUE ET LIBERTES"

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement. Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant en envoyant un courrier à l'adresse de la société organisatrice, spécifiée à l'article 1.