



REGLEMENT JEU « CROC'MEMORY » 2017 WWW.SOCOPA.FR

ARTICLE 1 - SOCIETE ORGANISATRICE

La société en nom collectif SOCOPA VIANDES (ci-après désignée « société organisatrice »), dont le siège social se trouve à ZI de Kergostiou, 29300 QUIMPERLE, FRANCE, immatriculée au RCS de QUIMPER sous le numéro SIREN 508 513 785, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat, par Internet, sur le principe des instants gagnants ouverts, accessible du lundi 20 février 2017 10h00 au dimanche 30 avril 2017 23h59 (ci-après désigné « jeu ») via le site Internet, www.socopa.fr.

ARTICLE 2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, l'organisation ou la réalisation du jeu, ainsi que des membres de leur famille en ligne directe. En cas de litige, des justificatifs pourront être demandés.

La participation est limitée à une seule fois par personne et par jour du lundi 20 février 2017 10h00 au dimanche 30 avril 2017 23h59, soit par jour une participation sur le site. Le participant pourra revenir le jour suivant (de 00h00 à 23h59) pour tenter à nouveau de jouer.

Les participations au jeu seront annulées si elles sont incompréhensibles, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

Toute personne mineure qui tenterait par quelque moyen que ce soit de participer au jeu ne pourrait prétendre percevoir quelque gain que ce soit et contreviendrait au présent règlement.

Toute participation doit être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier le dispositif de jeu proposé. Il est par conséquent totalement interdit de jouer avec plusieurs adresses électroniques reliées à une même personne physique majeure ainsi que de jouer avec une adresse électronique ouverte pour le compte d'une autre personne.

Seront notamment considérées comme invalides les adresses de courriers électroniques temporaires et/ou anonymes (et notamment les terminaisons de type : youmail.com, youpymail.com, yopmail.com, brefmail.com, mailcatch.com, yopmail.fr, yopmail.net, cool.fr.nf, jetable.fr.nf, nospam.ze.tc, nomail.xl.cx, mega.zik.dj, speed.1s.fr, courriel.fr.nf, moncourrier.fr.nf, monemail.fr.nf, monmail.fr.nf, etc.), ainsi que les adresses de courrier électronique provenant de domaines créés et/ou déposés à l'occasion du présent jeu.

La société organisatrice se réserve le droit de faire respecter l'égalité de chance entre tous les participants notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance. Elle se réserve également le droit d'écarter du jeu, toute personne ne respectant pas totalement le présent règlement ou ayant commis une fraude.

La participation à ce jeu gratuit et sans obligation d'achat implique l'acceptation pleine et entière par les participants du présent règlement.

ARTICLE 3 - COMMUNICATION DU JEU

Le jeu est annoncé par les canaux de communication suivants du lundi 20 février 2017 10h00 au dimanche 30 avril 2017 23h59 :

1. Le site web www.socopa.fr,
2. La page Facebook® www.facebook.com/SocopaLesMordusDeLaViande,
3. Des newsletters,
4. Des Facebook Ads.

ARTICLE 4 - MODALITES DE PARTICIPATION

La participation se fait exclusivement en se connectant sur le site Internet www.socopa.fr , d'accès gratuit, à l'exclusion de tout autre moyen, du jeudi 18 février 10h00 au vendredi 22 avril 23h59.

Pour jouer, les participants doivent suivre la procédure suivante :

1. Accéder à la page « Les jeux » du site www.socopa.fr et cliquer sur le bouton « Je participe au grand jeu » du jeu « Grand jeu Croc'Memory »,
2. Se connecter en s'identifiant ou en s'inscrivant,
3. Lire et accepter le présent règlement complet
4. Réaliser le Croc'Memory en trouvant les 6 visuels paires. Pour cela il suffit de cliquer sur les cartes.
5. Lorsque le Croc'Memory est correctement réalisé, une pop'in s'affiche et indique à l'utilisateur « Bravo ! Découvrez maintenant si vous avez gagné un cadeau. Je découvre ».
6. L'utilisateur doit cliquer sur « Je découvre » pour arriver sur la page de résultat de l'instant gagnant.

Si le moment de sa connexion correspond à l'un des instants gagnants (moment où il clique sur « Je découvre »), le participant gagne soit l'1 des 2 consoles et leur jeu de course soit l'un des 10 jeux de société et est immédiatement prévenu par le message suivant : « Félicitations ! Vous avez gagné [nom du lot] ».

Si le moment de sa connexion ne correspond pas à un instant gagnant (moment où il clique sur « Je découvre »), le participant est immédiatement prévenu par le message suivant : « Désolé, vous n'avez pas gagné ! Revenez dès demain pour retenter votre chance ».

Il ne pourra être attribué qu'un seul lot par foyer sur toute la durée du jeu. Un participant peut ainsi participer une seule fois par jour sur chaque support pendant toute la durée du jeu sauf s'il a déjà gagné au jeu auquel cas il ne pourra pas rejouer et un message lui indiquera qu'il a déjà gagné : « Désolé, vous avez déjà gagné ! ».

S'il tente de rejouer dans la même journée, il est alors immédiatement prévenu par le message suivant : « Désolé, vous avez déjà joué ! Revenez dès demain pour retenter votre chance ».

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si les formulaires renseignés par les participants ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le matériel informatique ou logiciel du participant est inadéquat pour son inscription ou en cas de problème de connexion sur internet).

Il est rigoureusement interdit pour un participant de jouer avec plusieurs adresses e-mail.

Tout formulaire d'inscription illisible, incomplet, incompréhensible, erroné, présentant une anomalie (notamment une adresse électronique non valable), non conforme aux dispositions du présent règlement ou manifestement frauduleux ne sera pas pris en considération.

ARTICLE 5 - DETERMINATION DES GAGNANTS

5.1 INSTANTS GAGNANTS

12 (douze) instants gagnants sous forme "mois/jour/heure/minute/seconde" en France, répartis sur toute la durée du jeu, ont été tirés au sort et programmés informatiquement. Ces 12 instants gagnants ont été déposés chez Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (53), avant le démarrage du jeu. Les 12 instants gagnants sont répartis de la manière suivante :

- sur le site Internet www.socopa.fr :
 - 2 instants gagnants pour gagner 2 consoles et leur jeu de course
 - 10 instants gagnants pour gagner un jeu de société

Les instants gagnants sont dits « ouverts » : chaque instant gagnant débute à un instant précis prédéterminé (mois/jour/heure/minute/seconde) et prend fin dès la « connexion » du premier participant régulièrement inscrit suivant cet instant.

Le moment de la connexion retenu pour déterminer si un participant a gagné ou pas correspond au moment précis (au centième de seconde près) où ledit participant clique sur « Je découvre ».

Au cas où plusieurs connexions interviendraient pendant un même instant gagnant, seule la première connexion enregistrée par le serveur de l'ordinateur diffusant le jeu sera gagnante.

L'heure prise en compte pour déterminer si le moment de la connexion correspond à l'un des instants gagnants est celle de l'horloge de l'ordinateur diffusant le jeu en France.

Chaque instant gagnant déclenche l'attribution d'un des lots mis en jeu.

5.2 AUTRES MODALITES

Il ne pourra être attribué qu'un seul lot par foyer sur toute la durée du jeu. Ainsi, s'il s'avère que des noms et/ou adresses électroniques et/ou adresses postales de gagnants sont identiques, seul le premier gagnant (dans l'ordre chronologique) sera désigné comme tel et se verra attribuer un lot.

Les participants autorisent toutes vérifications utiles concernant leur identité et leur adresse postale et/ou adresse électronique, ce afin de permettre à la société organisatrice de s'assurer du respect par ces derniers du présent règlement. La justification devra notamment démontrer que l'adresse indiquée correspond au domicile principal du gagnant. Ainsi, par exemple, l'indication d'une adresse professionnelle emportera annulation de la participation et du gain à moins que le gagnant n'apporte la preuve de ce que cette adresse correspond à son lieu d'habitation principale.

La société organisatrice se réserve le droit d'exclure de manière définitive du présent jeu, tout participant :

- ayant indiqué une identité ou une adresse fausse,
- ayant tenté de tricher (notamment en créant de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois), et plus généralement,
- contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

En cas d'exclusion d'un gagnant, celui-ci se trouve déchu de l'ensemble de ses droits au titre du présent règlement et notamment ceux liés à l'obtention du lot mis en jeu. Le lot correspondant sera alors attribué au participant dont le moment de la connexion (telle que définie au présent article) est intervenu juste après le moment de la connexion du gagnant exclu et dont la participation sera en tous points conforme au présent règlement. Par ailleurs, 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 6 - LOTS

Sont mis en jeu :

- 2 consoles de jeu et leur jeu de course, l'ensemble a une valeur commerciale de 194.90€ TTC.
- 10 jeux de société « Cochon qui rit » d'une valeur commerciale unitaire de 19€ TTC :

Les photos des lots présentés ne sont pas contractuelles.

Les gagnants recevront leur lot par courrier suivi à l'adresse postale indiquée sur leur formulaire électronique d'inscription, sous environ 6 semaines après la fin du jeu.

A tout moment, les participants sont responsables de l'exactitude des informations qu'ils ont communiquées. Par conséquent, ils sont responsables de la modification de leur adresse postale et doivent, en cas de changement d'adresse postale, prendre les mesures nécessaires auprès de La Poste, pour que, s'ils sont désignés gagnants, leur lot leur parvienne.

Les lots seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. Aucun changement ne pourra être demandé par les gagnants. Aucune contrepartie ou équivalent financier des gains ne pourront être demandé par les gagnants. Les lots sont nominatifs et ne peuvent être attribués à une autre personne.

Il est précisé que la société organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie supplémentaire à la remise du lot. La société organisatrice décline donc toute responsabilité pour tout incident ou accident de quelque nature que ce soit qui pourrait survenir du fait de l'utilisation des lots. Toute réclamation à ce sujet devra être adressée directement au fabricant de l'objet concerné / ou au prestataire de services concerné. A l'issue de la participation au jeu, la société organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable en cas de perte du lot par La Poste et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services de La Poste.

Les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de la société organisatrice relative aux lots, notamment leur livraison, leur état, leurs qualités ou toute conséquence engendrée par leur possession ou leur utilisation.

ARTICLE 7 - ACCEPTATION ET APPLICATION DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé chez Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (53000). Le règlement complet peut être consulté gratuitement sur le site Internet www.socopa.fr pendant toute la durée de validité du jeu (les frais de connexion pourront être remboursés sur simple demande dans les conditions fixées à l'article 11 du présent règlement).

La participation à ce jeu implique de la part du participant l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité et des modalités de déroulement du jeu. La société organisatrice tranchera souverainement tout litige relatif au jeu et à son règlement en accord avec Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (53000).

Toute contestation ou réclamation relative au présent jeu ou au présent règlement ne sera prise en considération que si elle est transmise par écrit envoyé sous pli suffisamment affranchi à l'adresse suivante : Gestion Gulfstream/ Jeu Croc'Memory SOCOPA - Parc Cérés, 21 rue Ferdinand Buisson, bâtiment K, 53810 CHANGE, avant le 30/06/2017 (cachet de La Poste faisant foi).

Toute éventuelle modification apportée au règlement fera l'objet d'un avenant au présent règlement qui sera déposé auprès de Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (53000) et consultable sur le site Internet www.socopa.fr. En cas de divergences accidentelles entre ce règlement complet et les supports de l'opération, il est expressément prévu que ce sont les termes du règlement complet qui primeront.

ARTICLE 8 - GESTION DU JEU

La société organisatrice se réserve le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler ce jeu sans préavis, si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.

La société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer le lot gagné par un produit d'une valeur égale ou supérieure, et dans la mesure du possible possédant des caractéristiques proches, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou de justes motifs, si les circonstances l'exigent, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.

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. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer le lot au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes l'auteur de ces fraudes.

La société organisatrice se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le jeu en cas de fraude ou dans tous les cas où, pour quelque raison que ce soit, le système informatique attribuerait des lots non prévus au présent règlement. Dans ces cas les messages ayant informés les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et nonavenus. En aucun cas, le nombre de lots ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

ARTICLE 9 - DROITS

Les images utilisées sur le site Internet www.socopa.fr, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le site, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments de jeu déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de la société organisatrice ou de ses prestataires.

ARTICLE 10 - DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

A partir des données collectées dans le cadre de ce jeu, un fichier sera constitué par la société organisatrice pour la gestion du jeu. Par ailleurs, par l'intermédiaire de ce jeu, chaque participant qui le souhaite et qui a coché la case prévue à cet effet sur le formulaire d'inscription recevra de la part de la société organisatrice des courriers électroniques d'informations et offres promotionnelles sur leurs produits.

Conformément aux dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou même de radiation des données le concernant et, s'il est concerné, d'un droit de s'opposer à l'utilisation de ses données à des fins de prospection. Ces droits peuvent être exercés gratuitement sur simple demande à GULFSTREAM communication / Gestion Jeu Socopa, Parc Cérés, 21 rue Ferdinand Buisson, Bâtiment K, 53810 CHANGE ou par mail à socopa@gs-com.fr.

Le remboursement du timbre d'opposition à l'utilisation de ses données à des fins de prospection sera consenti à tout participant concerné qui en fera la demande écrite accompagnée d'un RIB ou RIP à l'adresse ci-dessus. Ce remboursement sera effectué selon tarifs postaux en vigueur (pour une lettre prioritaire ou une lettre économique <20g selon type de timbre utilisé par le participant pour l'envoi).

ARTICLE 11 - FRAIS DE REMBOURSEMENT

Les participants qui accèdent au site Internet www.socopa.fr pour participer au jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, pourront se faire rembourser les seuls frais de connexion à Internet nécessaires à la participation au jeu et/ou à la consultation du règlement complet, et ceci sur la base de 8 minutes par support, soit 16 minutes au maximum pour une participation sur le site Internet, de communication téléphonique locale en heure pleine pour la France Métropolitaine depuis et vers un poste fixe selon le tarif France Telecom en vigueur soit pour un forfait total de 0,31€ TTC, soit 0,62€ TTC au maximum (correspondant à la durée moyenne de connexion nécessaire à la consultation du règlement complet et/ou à l'inscription et à la participation au jeu).

Pour recevoir leur remboursement, les participants doivent adresser, sous pli suffisamment affranchi avant le 30/06/2017 minuit (cachet de La Poste faisant foi) leur demande écrite de remboursement de la (des) connexion(s) à : Gestion Gulfstream / Jeu Croc'Memory SOCOPA - Parc Cérés, 21 rue Ferdinand Buisson, bâtiment K, 53810 CHANGE :

1. en précisant sur papier libre leurs nom et prénom, leur adresse postale complète, leur adresse électronique, les date(s) et heure(s) de connexion pour la participation au jeu et/ou la date et l'heure de connexion pour la consultation du règlement complet,
2. en joignant impérativement copie de la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès ou de toute autre commerce (cybercafé, etc.) faisant apparaître clairement la connexion ou les connexions au site Internet www.socopa.fr (les date(s) et heure(s) de connexion devront être entourées) ainsi qu'un RIB (Relevé d'identité bancaire) ou un RIP (Relevé d'identité postale) ou un RICE (Relevé d'identité Caisse d'Epargne).

Timbre(s) d'envoi de la (des) demande(s) remboursé(s) selon tarifs postaux en vigueur pour une lettre prioritaire ou une lettre économique <20g (selon type de timbre utilisé par le participant pour l'envoi) sur demande écrite jointe ou adressée sous pli suffisamment affranchi avant le 30/06/2017 minuit (cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse ci-dessus. En cas de demande séparée, les participants devront obligatoirement y joindre un RIB, RIP ou RICE et indiquer leurs coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale, adresse électronique).

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout autre accès Internet au site Internet www.socopa.fr s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL, liaison spécialisée, etc.) ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait d'accéder au site Internet www.socopa.fr pour participer au jeu n'occasionne aucun frais supplémentaire, s'agissant de forfaits.

Les éventuels abonnements auprès des fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

Toutes les demandes de remboursements illisibles, incomplètes, ne correspondant pas aux descriptifs ci-dessus, envoyées après le 30/06/2017 minuit (cachet de La Poste faisant foi), liées à une participation non conforme ou manifestement frauduleuses ne seront pas prises en compte. Notamment, aucune demande de remboursement par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

Le remboursement des frais de participation susvisés sera effectué par virement ou tout autre moyen dans un délai de 10 semaines à compter de la réception de la (des) demande(s).

Compte tenu des modalités de participation au jeu (une connexion par jour sur le site Internet), il ne sera procédé qu'à un seul remboursement des frais de connexion (et du timbre de demande de remboursement y lié) par participant et par jour.

ARTICLE 12 - SECURITE

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La société organisatrice ne peut être tenue pour responsable de tout problème de quelque nature que ce soit lié à l'utilisation des outils et des réseaux informatiques et en particulier à la transmission des données par l'Internet.

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 Internet www.socopa.fr.

En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problème d'acheminement ou de perte des formulaires d'inscription, du courrier postal dans le cadre des demandes écrites de remboursement des frais de participation ainsi que sur l'envoi du lot.

Plus particulièrement, la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel, causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à participer via le site Internet www.socopa.fr, du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à :

- l'encombrement du réseau,
- une erreur humaine ou d'origine électronique,
- toute intervention malveillante,
- la liaison téléphonique,
- un cas de force majeure,
- des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement des jeux,
- la présence de virus sur le site Internet www.socopa.fr .

ARTICLE 13 - LOI APPLICABLE ET JURIDICTIONS COMPETENTES

La loi applicable au jeu et à son règlement est la Loi Française.