

Règlement du jeu « San Marco Code 2 »

ARTICLE 1 - Société organisatrice

La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. - dont le siège social est situé 14 boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville-les-Rouen, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Rouen sous le Numéro 65 B 120 (ci-après « la société organisatrice ») - organise pour sa marque de café San Marco, un jeu intitulé « San Marco Code 2 ». Ce jeu est valable du 01/09/2014 au 31/08/2015 à 23h59 (date et heure françaises de connexion faisant foi) et est accessible sur le site Internet de la marque - <http://www.sanmarco.fr> - et sur sa page facebook - <http://apps.facebook.com/sanmarco-code-deux>

Ce jeu sera divisé en deux sessions : la première se déroulera du 01/09/2014 au 28/02/2015 et la seconde se déroulera du 01/03/2015 au 31/08/2015. A l'occasion de la seconde session, de nouvelles questions et de nouveaux lots quotidiens seront proposés aux participants.

La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. garantit aux participants la réalité des gains proposés, son entière impartialité quant au déroulement du jeu, et la préservation, dans la limite de ses moyens, d'une stricte égalité des chances entre tous les participants, un jeu dont la participation est gratuite et sans obligation d'achat.

ARTICLE 2 - Participation

La participation à ce jeu est ouverte à toute personne physique, majeure (ou mineure à condition de disposer de l'autorisation parentale), domiciliée en France métropolitaine (y compris la Corse) à l'exception des collaborateurs de la société organisatrice du concours 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 foyer (même nom, même adresse ou même adresse e-mail).

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. Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, domicile.

Pour ce faire, la société organisatrice se réserve le droit à ce que tout participant accepte de requérir la communication d'une copie des documents attestant de ces éléments.

Toutes informations inexactes ou mensongères entraîneront la disqualification du participant.

Toute inscription incomplète ou reçue 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, sera considérée comme nulle.

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-concours proposé, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant les gagnants et les lots qui leur sont attribués. La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. se réserve le droit de faire respecter l'égalité des chances entre tous les participants, notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance.

La participation au jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité ainsi que des textes légaux en vigueur applicables en France.

ARTICLE 3 - Modalités de participation

Pour participer au jeu « San Marco Code 2 », il convient de suivre les étapes suivantes

1. Se connecter à l'aide d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone à l'adresse <http://apps.facebook.com/sanmarco-code-deux>, aimer la page « Café San Marco » et autoriser l'application « San Marco Code 2 ». Après avoir autorisé l'application, l'accès à celle-ci devient permanent.

ou

Se connecter à l'aide d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone au site Internet <http://sanmarco.fr>, rubrique jeu « San Marco Code 2 »

2. Remplir le formulaire d'inscription en renseignant ses nom, prénom, adresse code postal, ville et email.
3. Jouer : la mécanique du jeu s'apparente à un jeu de l'Oie traditionnel, mais avec quelques variantes.

Règles du jeu « San Marco Code 2 » :

Le joueur par l'intermédiaire de son avatar se déplace sur un plateau de jeu, composé de 80 cases.

À son inscription et chaque jour suivant celle-ci, le joueur est systématiquement crédité de 2 lancés de dés minimum. Il peut gagner des lancés de dés supplémentaires en tombant sur une case spécifique au jeu (cases énoncées ci-dessous) ou en invitant des amis.

Le plateau est composé de différentes cases :

- 64 cases « **question** » qui portent sur des thèmes différents liés à Florence et l'univers du café San Marco. Certaines questions sont accompagnées d'un lien vers un indice présent sur le site ou une image illustrant la question. Après une bonne réponse, le participant gagne un nouveau lancé

- 1 case « **Le puzzle minute** » : consiste à recomposer un célèbre tableau de Boticelli dans un temps imparti. Si le joueur y parvient, il gagne un nouveau lancer.
- 3 cases « **La lunette astronomique de Galilée** » : correspond à une case Instant Gagnant. Le joueur regarde à travers la lunette et scrute le ciel à la recherche d'une constellation complète. Si la lunette s'arrête sur une constellation et que le joueur tombe sur un instant gagnant prédéfini, il remporte le lot mis en jeu.
- 1 case « **Galerie San Marco** » : correspond à une case Instant Gagnant. Le joueur choisit une tasse de collection vide parmi 3 visualisées. Si celle qu'il a choisie se révèle alors remplie de café, le joueur a gagné l'un des lots mis en jeu par instants gagnants.
- 1 case « **L'Art du café** » : correspond à une case Instant Gagnant. Trois petits amas de grains de café légèrement différents sont présentés au joueur. Si le joueur tombe sur les grains de café « pur arabica », il a gagné un des lots mis en jeu par Instants Gagnants.
- 1 case « **Les Florins** » : correspond à une case Instant Gagnant. Trois Florins (pièces de monnaie historiques de Florence) sont présentées au joueur. Le joueur doit retourner les 3 pièces une à une afin de participer à un Instant Gagnant.. Lorsque les 3 florins sont retournés, s'ils présentent tous le même emblème, le joueur a gagné un des Instants Gagnants mis en jeu.
- 1 case « **Palazzo Vecchio** » : fait reculer le participant de 2 cases.
- 1 case « **Forteresse de Basso** » : le participant passe son tour jusqu'à son prochain lancé.
- 1 case « **Loggia dei Lanzi** » : le participant passe son tour jusqu'à son prochain lancé.
- 1 case « **Maison de Dante** » : le participant est bloqué sur cette case sauf s'il a un lancé de dé supplémentaire.
- 2 cases « **Ponte Vecchio** » : en case 10, le participant accède directement à la case 40. En case 40, il redescend en case 10. Le score du joueur n'est pas affecté.
- 3 cases « **La fontaine du Palais Pitti** » : le participant clique sur la fontaine du palais afin de connaître le sort qui l'attend. Il peut alors reculer d'1, 2 ou 3 cases, avancer d'1, 2 ou 5 cases, ou recevoir un lancé de dé supplémentaire.

Le but du jeu est de réaliser le meilleur score c'est à dire obtenir le plus grand nombre de points possible, sachant que :

- chaque bonne réponse rapporte un point.
- chaque bonne réponse à une question autorise un nouveau lancé de dés.
- chaque participant a la possibilité de gagner des lancers de dés supplémentaires en invitant des amis. Pour cela, il lui suffit d'envoyer des invitations dans une limite de 10

par jour à des destinataires uniques. Chaque personne inscrite suite au parrainage lui permet de gagner deux lancés supplémentaires.

Il peut ainsi faire grimper le nombre de points à son compteur et se classer parmi les meilleurs scores.

ARTICLE 4 - Détermination des gagnants

Les gagnants seront déterminés par 2 moyens :

1 - Instants gagnants quotidiens :

Pour la 1^{ère} cession (du 01/09/14 au 28/02/15) :

. 362 instants gagnants (jour/heure/minute/seconde) ont été pré-déterminés à raison de 2 instants gagnants par jour pour désigner une partie des gagnants et distribuer une partie des lots tels que décrits à l'article 5.

Pour la 2^e cession (du 01/03/15 au 31/08/15) :

. 368 instants gagnants (jour/heure/minute/seconde) ont été pré-déterminés à raison de 2 instants gagnants par jour pour désigner une partie des gagnants et distribuer une partie des lots tels que décrits à l'article 5.

Les instants gagnants ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations quotidiennes soit remportée. Ainsi, si le clic final coïncide avec l'un de ces instants gagnants, le participant remporte la dotation annoncée. À défaut de connexion coïncidant avec l'un de ces instants gagnants, la 1^{ère} connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Si, pour une raison indépendante de la volonté de la société organisatrice, les dates de lancement du jeu étaient modifiées, les lots quotidiens prévus initialement par instants gagnants à ces dates et non distribués seraient remis en jeu.

2 - Tirage au sort (en fin d'opération) :

A la fin de la session 2, un tirage au sort devant huissier sera effectué parmi les 100 participants ayant obtenu, sur l'ensemble des 2 cessions de jeu, les 100 meilleurs scores pour désigner le gagnant du voyage à Florence.

Les lots correspondants, tels que décrits à l'article 5 ci-dessous, sont présentés sur le site <http://apps.facebook.com/sanmarco-code-deux> et sur <http://sanmarco.fr>

Pour être considéré comme valable, le formulaire de participation doit être intégralement complété et devra comporter notamment les nom, prénom, adresse postale, pays et adresse e-mail du participant. Il est précisé qu'une seule participation par foyer (même nom, prénom, adresse postale et adresse IP) sera prise en compte pour le tirage au sort final.

Un gagnant désigné par Instant Gagnant peut également prétendre à la participation au tirage au sort final s'il a obtenu en fin de jeu l'un des 100 meilleurs scores. Toute adresse e-mail invalide (c'est-à-dire ne permettant pas l'acheminement d'un courrier électronique) pourra entraîner la disqualification de celui qui l'aura communiquée. Toute information personnelle indispensable pour participer au jeu communiquée par le participant et dont il apparaîtrait qu'elle serait manifestement incohérente et/ou fantaisiste, ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation dudit participant.

ARTICLE 5 – Lots mis en jeu

Par instants gagnants mis en jeu pour la 1^{ère} session (du 01/09/2014 au 28/02/2014)

Les gagnants désignés selon les modalités définies à l'article 4 se verront remettre, en fonction de la dotation du jour, les lots suivants :

- 111 guides Voir « Florence et la Toscane » (valeur commerciale 35 €)
- 60 sacs week-end San Marco (valeur 38 € hors commerce)
- 10 bonbons en verre de Murano (valeur 15 € hors commerce)
- 90 bons de réduction San Marco de 3 €
- 91 paquets de café San Marco (valeur commerciale entre 3,30 € et 4 €)

Instants gagnants mis en jeu pour la 2^{ème} session (du 01/03/2015 au 31/08/2015)

Les gagnants désignés selon les modalités définies à l'article 4 se verront remettre, en fonction de la dotation du jour, les lots suivants :

- 89 guides Voir « Florence et la Toscane » (valeur commerciale 35 €)
- 60 lots de 4 tasses Linda Pozzoli (valeur 31,50 € hors commerce)
- 30 boîte à café San Marco (valeur 18,50 € hors commerce)
- 5 verseuses Brochetta (valeur 100 € hors commerce)
- 92 bons de réduction San Marco de 3 €
- 92 paquets de café San Marco (valeur commerciale entre 3,30 € et 4 €)

Les gagnants des dotations recevront leur lot par courrier dans un délai de 60 jours après la réception de leur email de confirmation de gain.

Tirage au sort de fin d'opération

Le gagnant désigné par tirage au sort gagnera un voyage à Florence pour 2 personnes, d'une durée de 4 jours/3nuits et d'une valeur de 2 800 €.

Ce voyage comprend :

- les vols réguliers depuis Paris (ou autre ville selon les disponibilités)
- les taxes aériennes et redevance passagers
- les transferts aéroport / hôtel / aéroport en voiture privée
- 3 nuits dans un hôtel 4* classique et charmant à Florence
- une visite pédestre et privée de Florence : balade Médiévale et Renaissance avec guide francophone
- les entrées et l'audio-guide à la Galerie de l'Académie
- un dîner de 4 plats dans une trattoria réputée de la ville

- une assurance multirisque assistance rapatriement, bagages, annulation médicale
- un carnet de voyage qualitatif (pochette, guide,...)

Ce descriptif du séjour est établi à date du présent règlement, et n'est pas contractuel.
Reste à la charge des participants : les repas non inclus, les boissons, les prestations non mentionnées dans le programme ci-dessus, les dépenses personnelles.

En cas d'adresse erronée du gagnants ou de retour par les services postaux du courrier, les lots seront considérés comme perdus et ne seront pas remis en jeu. La société organisatrice ne pourra être tenue responsable d'éventuelles grèves, retards, erreurs, vols ou détériorations des lots imputables aux services postaux. Il ne pourra en aucun cas être demandé la contre-valeur des lots en espèces ou sous toute autre forme.

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

ARTICLE 6 - Nom et image

Les gagnants autorisent la société organisatrice à citer leurs noms, prénoms, pseudo et coordonnées à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent jeu sur tout support, sans que les gagnants puissent prétendre à une rémunération autre que le lot remporté ou à toute autre contrepartie.

Toutefois, les personnes ne voulant pas que leur nom, prénom, pseudo soient diffusés doivent le faire savoir aux sociétés organisatrices par e-mail au moment de leur participation, ou par courrier recommandé avec accusé de réception envoyé à l'adresse mentionnée à l'article 1.

ARTICLE 7 - Responsabilité

La participation au concours 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 SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. 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 concours - 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 SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. 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 concours se fait sous leur entière responsabilité. La responsabilité de la société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. ne saurait être engagée, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté. La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. se réserve dans tous les cas la possibilité de modifier toute date et/ou heure annoncées, avec effet dès l'annonce de cette information en ligne sur le site.

Les éventuels avenants qui seraient publiés pendant le concours par annonce en ligne sur le site, seront considérés comme des annexes au règlement. Ils seront annexés au règlement déposé chez huissier.

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. La société organisatrice se réserve le droit d'apporter toute modification au présent jeu, et même de l'annuler, si les circonstances l'exigeaient, et notamment s'il apparaissait que des fraudes étaient intervenues sous quelque forme que ce soit, de manière informatique ou autre 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.

ARTICLE 9 - Convention de preuve

Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tel que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S., notamment dans ses systèmes d'information.

Les joueurs s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S. 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

Conformément à la loi Informatique et Liberté (CNIL) n° 78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse de la société organisatrice mentionnée à l'ARTICLE 1.

ARTICLE 11 - Droits de propriété littéraire et artistique

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

ARTICLE 12 - Frais de participation

Conformément à la directive 2005/29 du 11 mai 2005 sur les pratiques commerciales déloyales, la Société organisatrice n'est pas tenue à rembourser les frais de communication Internet engagés par les participants pendant la durée du jeu ainsi que les frais liés à la demande d'envoi du règlement complet .

ARTICLE 13 : Dépôt du règlement

Le présent règlement général 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 <http://www.sanmarco.fr> et sur la page facebook <http://apps.facebook.com/sanmarco-code-deux>

Fait à Châtenay-Malabry, le 26 août 2014