

Règlement du Jeu Concours CNIPT

« Faites de la Pomme de Terre »

Article 1 – Société Organisatrice

Le Comité National Interprofessionnel de la Pomme de Terre dit le CNIPT (ci-après « la Société Organisatrice ») dont le siège social est situé au 43-45 rue de Naples 75008 Paris, organise un jeu (ci-après « le Jeu ») avec obligation d'achat du lundi 14 février 2022 à 00h00 heure française au dimanche 20 mars 2022 à 23h59 heure française. L'opération est intitulée : « Faites de la Pomme de Terre ». Cette opération est gérée par l'agence BECOMING pour le compte du CNIPT.

Cette opération est accessible via l'url : <https://www.lespommesdeterre.com/> et <https://www.faitesdelapommedeterre.com>

Elle est annoncée dans les enseignes de Grande Distribution alimentaire participantes et dans des points de vente alimentaires :

- par un sticker sur les emballages de pommes de terre
- par une face B d'emballage de pommes de terre
- par un stop rayon.

Le Jeu est également annoncé sur Facebook, dans la presse professionnelle spécialisée et sur le stand du CNIPT sur le Salon International de l'Agriculture 2022.

Le simple fait de participer implique l'acceptation intégrale et sans réserve du présent Règlement. Toute participation doit être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de participation au Jeu, de jouer avec plusieurs identifiants, de jouer au bénéfice d'une autre personne. Toute tentative de fraude de la part d'un participant, notamment caractérisée par la création de plusieurs adresses e-mails, entrainera la nullité de sa participation.

Article 2 – Conditions générales

Il s'agit d'un jeu avec obligation d'achat. Il est ouvert à toute personne majeure résidant en France à l'exclusion des DROM COM, et à l'exclusion des salariés du CNIPT, des partenaires du CNIPT dont BECOMING, des fournisseurs du CNIPT ainsi que des membres de leur famille.

La participation est strictement nominative. Un participant peut jouer autant de fois qu'il a acheté des pommes de terre dans un emballage annonçant le Jeu, dans une limite maximale de 5 participations sur la période du Jeu (même nom, même prénom, même adresse postale, même adresse e-mail). Pour jouer, il est obligatoire d'acheter des pommes de terre dans un emballage annonçant le Jeu et il est

nécessaire d'avoir un accès à Internet et de se connecter à l'adresse : <https://www.faitesdelapommeeterre.com> (ci-après « le Site »).

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement (ci-après « le Règlement »), en toutes ses stipulations ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu et de la dotation qu'il aura pu éventuellement gagner.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'effectuer à tout moment et par tout moyen toutes vérifications nécessaires afin de contrôler le respect du Règlement et se réserve le droit de poursuivre, par tous moyens, tout participant y contrevenant.

Article 3 : Description des Dotations

- Dotations de niveau 1 : 2 Robots Thermomix® TM6 – Vorwerk (d'une valeur commerciale unitaire de 1 359 € TTC), équipés de l'ensemble des accessoires (1 varoma, 1 spatule, 1 panier cuisson, 1 couvercle haute température, 1 fouet, 1 gobelet doseur, 1 guide d'utilisation, 1 livre de recettes 1 guide d'utilisation, 1 livre de recettes, 1 carnet de recettes « En mode TM6 ») dont la dernière innovation : le couvre-lames éplucheurs (d'une valeur commerciale indicative de 35 € TTC).
- Dotations de niveau 2 : 10 e-coffrets Smartbox – Tables de Chefs, valables pour 2 personnes d'une valeur commerciale unitaire de 99,99 € TTC. Un e-coffret comprend 1 menu de chef avec ou sans boissons, disponible dans 1 200 restaurants.
- Dotations de niveau 3 : un livret de recettes en format numérique

Il s'agit d'un jeu 100% gagnant car tous les participants au Jeu bénéficient de la dotation de niveau 3. Suite à la participation, ils pourront télécharger le livret de recettes en format numérique en cliquant sur « Je télécharge ».

La valeur indiquée pour chaque dotation correspond au prix public toutes taxes comprises (TTC) couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du Règlement. Elle est donnée à titre indicatif et est susceptible de subir des variations.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier, sans préavis, la nature des dotations et s'engage à proposer des dotations de nature et valeur équivalentes sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre. La Société Organisatrice informera, dans ce cas, les participants de tout changement effectué quant à la nature des dotations par l'envoi d'un email.

Article 4 : Modalités de participation

La participation au Jeu se fait exclusivement par Internet en se connectant sur le Site. Pour participer au Jeu il suffit de :

1. Se connecter sur le Site pendant la durée du Jeu.
2. Cliquer sur le bouton « je participe » pour accéder au formulaire, les participants devront remplir ou cocher les champs obligatoires avant de découvrir quelle dotation ils ont remporté.
3. Remplir le formulaire. Les champs obligatoires à remplir pour les participants sont les suivants : « nom », « prénom », « adresse email », « téléphone », « adresse postale », « ville », « code postal », « date de l'achat », « enseigne de l'achat ».

Les champs à cocher (deux cases obligatoires) sont les suivants :

« J'accepte le règlement du jeu et la politique de confidentialité »
« J'ai pris connaissance du jeu avec obligation d'achat et je conserve mon ticket de caisse ainsi que mon sticker du jeu ou l'emballage de pommes de terre annonçant le jeu ».

Cliquer sur le bouton « je valide » pour envoyer le formulaire. Une fois le formulaire envoyé, le participant découvre quelle dotation il a gagné (sous réserve de transmettre des preuves d'achats valides et conformes aux informations transmises dans le formulaire, dans les délais impartis) :

4. **A)** Dans le cas où le participant remporte la dotation de niveau 1 ou 2, il doit valider son gain en cliquant sur « je valide mes preuves d'achat ».

Le gagnant a deux manières d'envoyer ses preuves d'achats :

- Télécharger ses preuves d'achat immédiatement après l'instant gagnant : en cliquant sur les boutons « mon ticket de caisse où figure l'achat de l'emballage de pommes de terre porteur de l'opération » et « le sticker du jeu ou l'emballage de pommes de terre annonçant le jeu ». Il doit ensuite cliquer sur le bouton « je valide » pour envoyer les preuves d'achats.
- Où en cochant le champ : « En réponse au mail qui me sera envoyé, j'envoie mon ticket de caisse et mon sticker ou l'emballage de pommes de terre annonçant le jeu, dans un délai de 10 jours maximum. ». Le gagnant aura un délai de 10 jours maximum suivant le déclenchement de l'instant gagnant pour envoyer ses preuves d'achat. Pour se faire, le gagnant recevra un e-mailing lui permettant, à l'aide du bouton « J'envoie mes preuves d'achat » d'être redirigé sur la plateforme rattachée au Site afin de soumettre ses preuves d'achat.

Suite à l'envoi des preuves d'achat, la Société Organisatrice aura un délai de 5 jours maximum suivant la réception de ces dernières pour vérifier leurs validités et valider

le gain. La validation de la dotation 1 se fera par email et par téléphone. La validation de la dotation 2 se fera exclusivement par email.

Dans le cas où les preuves d'achats ne sont pas envoyées par le gagnant dans le délai règlementaire de 10 jours, la dotation est remise en jeu. De même, si les preuves d'achats remises par le gagnant sont invalides, la dotation est également remise en jeu, et ce jusqu'à la date de fin du Jeu le 20 mars 2022.

Les preuves d'achats demandées sont :

- le ticket de caisse où figure l'achat de l'emballage de pommes de terre annonçant le Jeu (la date d'achat des pommes de terre ne doit pas être postérieure à la date de participation au Jeu sur le Site).
- le sticker ou l'emballage de pommes de terre annonçant le Jeu.

Le participant peut participer autant de fois qu'il a acheté d'emballage de pommes de terre annonçant le Jeu, dans la limite de 5 participations. Si le gagnant envoie les mêmes preuves d'achat, sa participation sera invalidée et la dotation remise en jeu.

La dotation de niveau 3 est également offerte au participant. Le gain pourra être téléchargé directement en cliquant sur le bouton « Je télécharge ».

- 4. B)** Dans le cas où le participant remporte la dotation de niveau 3, le gain pourra être téléchargé directement en cliquant sur le bouton « Je télécharge ».

La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable si les données relatives à la participation ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison (par exemple, un problème de connexion à Internet chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de ses serveurs du fait de toutes erreurs techniques, etc...) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...).

Aucune participation par téléphone, télécopie ou courrier électronique ne sera prise en compte.

Article 5 : Désignation des gagnants et remise des dotations

5.1. Désignation des gagnants

La désignation des 12 gagnants des niveaux de dotations 1 et 2 s'effectuera en direct sur le Site par une mécanique d'instant gagnant : **des jours** et des tranches de temps gagnantes sont déterminées avant le lancement du Jeu (et lors de la remise en jeu des dotations pour lesquelles le participant n'aurait pas renvoyé les preuves d'achats valides dans les délais impartis). Cette mécanique récompense le premier participant à valider son formulaire sur les tranches de temps gagnants définies.

Si la validation de sa participation coïncide avec l'un des 12 instants gagnants ouverts, le participant gagne une des dotations de niveaux 1 et 2 décrites à l'article 3, sous réserve de transmettre ses preuves d'achat valides dans un délai maximum de 10 jours après le déclenchement de l'instant gagnant.

Au cas où plusieurs participants se connecteraient pendant un même instant gagnant, seul le premier dont la participation sera enregistrée par le serveur de la Société Organisatrice sera déclaré gagnant.

A défaut de participation coïncidant avec l'un des instants gagnants, la première participation suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

A chaque instant gagnant correspond une dotation unique. Le Jeu est limité à un seul gagnant d'une dotation de niveaux 1 ou 2 par foyer (même nom, même adresse postale et/ou même email) pendant la durée du Jeu.

5.2. Remise des dotations

Les participants sont informés immédiatement de leur gain grâce au système d'instant gagnant défini à l'article 5.

Toutes coordonnées et preuves d'achat incomplètes invalideront la participation au Jeu, et, par conséquent, le gagnant perdra le droit de revendiquer sa dotation et celle-ci sera remise en Jeu dans la limite de la date de fin du Jeu le 20 mars 2022.

Les dotations gagnées ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent (totale ou partielle), ni à leur échange ou remplacement contre une autre dotation, de quelque valeur que ce soit, pour quelque cause que ce soit.

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance aux gagnants des dotations telles que décrites à l'article 3.

Pour permettre l'organisation de l'envoi des dotations, la Société Organisatrice prendra contact avec le gagnant au moyen des coordonnées renseignées dans le formulaire. Le contact s'effectuera par l'envoi d'un email, où le gagnant aura la possibilité de modifier les coordonnées postales qu'il a indiqué lors de son inscription si cela est nécessaire, ainsi que par téléphone. En l'absence de réponse du gagnant dans un délai d'1 semaine, il sera considéré qu'il renonce à la dotation et celle-ci sera remise en jeu.

Les gagnants de la dotation de niveau 1 recevront leur dotation par voie postale dans un délai de trois semaines suivant la date de fin de jeu, c'est à dire, au plus tard le 11 avril 2022.

Les gagnants de la dotation 2 recevront leur dotation par email sous forme de code cadeau, dans un délai de trois semaines suivant la date de fin de jeu c'est à dire au plus tard le 11 avril 2022. Les coffrets sont valables 3 ans et 3 mois à compter du jour de l'achat.

Le jour de la livraison, le gagnant du jeu-concours qui réceptionne la dotation 1 s'engage à le contrôler, en cas de vices apparents ou de manquant, à émettre les réserves nécessaires, circonstanciées, complètes et précises, sur le bordereau de livraison en présence du transporteur, à confirmer ces réserves, par lettre recommandée avec avis de réception au transporteur dans les 5 jours ouvrés suivants la date de livraison ; en informer concomitamment le service client Vorwerk France.

La Société Organisatrice ne fournira aucune autre prestation ni autre garantie que la remise des dotations et décline toute responsabilités pour tout incident, accidents et/ ou dommages qui pourraient survenir lors de l'utilisation des dotations.

En cas de retour de la dotation pour quelque raison que ce soit, il sera considéré que le participant a renoncé au bénéfice de sa dotation, sans aucun recours ni indemnité possible.

Le cas échéant, la Société Organisatrice se réserve le droit de remettre en jeu la dotation, sur le Site si la période du Jeu n'est pas terminée, ou sur sa page Facebook si cette période est écoulée.

Le gagnant autorise la Société Organisatrice du Jeu à publier son nom, prénom et département sur le site <https://www.faitesdelapommedeterre.com> et sur sa page Facebook <https://www.facebook.com/lespommesdeterre/>.

Article 6 : DONNEES PERSONNELLES

Les données personnelles de chaque participant sont collectées et traitées par la Société Organisatrice et sont nécessaires à la gestion de votre participation.

Le caractère obligatoire des données à fournir est indiqué sur les formulaires. L'absence de fourniture de ces informations pourra rendre impossible l'accès à certains services ou fonctionnalités du Site et la participation au Jeu.

Ces informations seront exclusivement utilisées par la Société Organisatrice, CNIPT, pour les dotations de niveaux 2 et 3. Les données recueillies des gagnants des dotations précitées seront conservées dans le délai maximal de 3 ans à compter du dernier contact avec la Société Organisatrice à votre initiative.

Les 2 gagnants du Thermomix® TM6 et de leurs couvre-lames éplucheurs (dotation de niveau 1) autorisent la Société Organisatrice à transmettre leurs données personnelles à la société Vorwerk France, aux sociétés du groupe auquel elle appartient, à ses fournisseurs, voir à des tiers ou des sous-traitants pour les seuls besoins de la gestion de livraison, de la relation client, impliquant notamment une prise de contact pour leur proposer un service de mise en service du produit (dit aussi « Atelier mes premiers pas »). La mise en service consiste en une venue d'un vendeur conseiller mandaté par Vorwerk France au domicile du client, afin d'effectuer une démonstration du produit. Vorwerk France pourra également proposer que ladite mise en service ait lieu dans l'agence Vorwerk la plus proche de son domicile.

Le gagnant reste libre d'accepter ou de refuser la proposition de mise en service. Les données des gagnants des dotations de niveau 1 seront conservées pendant la durée strictement nécessaire à leur finalité, à l'exception des données dont la durée de conservation minimum résulte d'une obligation légale ou réglementaire ou de l'extinction d'un délai de prescription.

Vous avez la possibilité de retirer votre consentement au traitement de vos données personnelles à tout moment. Conformément à la législation, vous disposez d'un droit d'opposition, d'un droit à la limitation du traitement des données vous concernant, d'un droit d'accès, d'un droit de rectification, d'un droit de portabilité et d'un droit d'effacement de vos données. Vous disposez également de la faculté de donner des directives sur le sort de vos données après votre décès.

Vous pouvez exercer vos droits en adressant votre demande à l'adresse postale CNIPT, service communication 43-45 rue de Naples 75008 PARIS, ou à l'adresse électronique communication@cnipt.com.

Si le CNIPT ne satisfait pas à vos demandes, vous disposez de droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Article 7 : INTERNET

Il est expressément rappelé que l'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.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, dus notamment à des actes de malveillance externe, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu et l'information des participants. Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations ou emails autres que ceux correspondant à leur identité et adresse et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de jeu seraient automatiquement éliminés.

Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs du Jeu proposé, notamment afin d'en modifier les résultats.

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.

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 aux serveurs ou hébergeurs du Site.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le Jeu 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 nonavenus. En aucun cas, le nombre de dotations ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

Article 8 : FRAIS DE PARTICIPATION

Les éventuels frais de participation engagés pour la participation au Jeu ne seront pas remboursés.

Article 9 : DEPOT / MODIFICATION OU ANNULATION / CONSULTATION

Le règlement du Jeu est déposé via la société BECOMING auprès de la Société SCP P-V. Guerin & P. Bourgeac, Huissiers de Justice Associés, 130 rue de Courcelles 75017 PARIS.

Le règlement du Jeu est consultable sur le Site.

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier, à tout moment, tout ou partie, des dispositions du Règlement. Ces modifications feront l'objet d'un avenant déposé à l'étude de l'Huissier de Justice.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'arrêter, annuler, reporter ou proroger le Jeu à tout moment, pour cause de force majeure ou tout autre raison. Ces informations seront publiées sur le Site sans qu'une quelconque indemnité ne soit exigible par les participants.

Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Les frais postaux inhérents à la demande du règlement du Jeu et les frais de connexion internet pour la participation au Jeu ne sont pas remboursés.

Article 10 : LOI APPLICABLE

Toute difficulté qui pourrait survenir de l'application ou de l'interprétation du Règlement qui ne serait pas prévue par celui-ci, sera tranchée, par la Société Organisatrice, à défaut de règlement amiable.

La loi applicable au Règlement est la loi française.