

REGLEMENT DU JEU

« Les moules musicales ! »

- INTERNET -

ARTICLE 1 : ORGANISATION

La société FLUNCH, Société par Actions Simplifiée au capital de 30.893.760 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille sous le numéro 320 772 510 et dont le siège social se situe Immeuble Péricentre, Boulevard Van Gogh à VILLENEUVE D'ASCQ (59650) (ci-après l'« Organisateur »), organise un jeu « Les moules musicales ! », sans obligation d'achat, du 11 juillet 2016 au 26 août 2016 inclus, se déroulant uniquement sur le site Internet www.flunch.fr.

ARTICLE 2 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au jeu implique l'acceptation sans aucune réserve du joueur du présent règlement et du principe du jeu.

Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au jeu, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

ARTICLE 3 : QUI PEUT PARTICIPER

Ce jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France Métropolitaine (Corse incluse). Les enfants de moins de 10 ans doivent bénéficier d'une autorisation parentale ou du représentant légal pour participer. Les personnels du Groupe FLUNCH et leurs enfants ne sont pas autorisés à participer à ce jeu.

ARTICLE 4 : DATE DE MISE EN PLACE

Ce jeu sera en ligne à partir du 11 juillet 2016 pour se terminer le 26 août 2016 inclus et sera accessible uniquement par le réseau Internet sur le site www.flunch.fr.

ARTICLE 5 : COMMENT PARTICIPER

Pour participer au jeu sur internet, il convient de suivre les étapes suivantes :

Pour participer, l'internaute devra se rendre sur le site www.flunch.fr, sur la page « Les moules musicales ! » puis cliquer sur « Participer » afin d'accéder à un formulaire d'inscription. Lors de l'inscription, il certifie que les données qu'il saisit sont réelles et vraies. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée entraînera automatiquement l'annulation du gain. Il lui sera demandé de donner les informations suivantes : nom, prénom, adresse e-mail. Ce jeu est limité à une participation par jour, par personne (même nom, même adresse e-mail) pour toute la durée du jeu.

La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudos ou pour le compte d'autres participants. Tout formulaire incomplet, illisible, envoyé après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue, sera considéré comme nul.

La participation au jeu se fait par voie électronique. A ce titre, toute inscription par téléphone, télécopie, courrier postal ou courrier électronique ne pourra être prise en compte.

Chaque participant devra avoir rempli tous les champs du formulaire de façon complète et compréhensible.

Il est entendu qu'un participant est défini comme une personne physique unique : toute utilisation d'adresses mail différentes pour un même participant sera considérée comme une tentative de fraude entraînant l'élimination définitive du participant. Chaque participant doit disposer d'une adresse électronique valide pour participer.

Le principe du jeu est le suivant : les participants doivent écouter les moules musicales pour ensuite reproduire leur mélodie. Il y a 3 niveaux à passer, la difficulté augmente au fil des niveaux. Les participants ont 3 chances en tout pour réussir le jeu.

Les participants ayant réussi le premier niveau pourront participer à un instant gagnant pour tenter de remporter un coupon valable pour une glace et pourront passer au niveau 2. Les participants ayant réussi le niveau 1 et le niveau 2 participeront quant à eux à un instant gagnant leur permettant de tenter de remporter un coupon valable pour un plat de moules à volonté et pourront passer au niveau 3 du jeu.

Seuls les participants ayant réussi les 3 niveaux seront alors inscrits au tirage au sort final pour tenter de remporter le gros lot (Cf. Article 6).

ARTICLE 6 : DOTATIONS

Sont à gagner :

- 1 casque Beats d'une valeur unitaire indicative de 299,95€.
- 1000 coupons valables pour une glace 2 boules d'une valeur unitaire indicative de 1,95€, sans conditions d'achat.
- 300 coupons valables pour un plat de moules à volonté d'une valeur unitaire indicative de 7,95€, sans conditions d'achat.

Chaque coupon est valable jusqu'au 31 août 2016 inclus dans tous les restaurants Flunch. Ces coupons sont non remboursables, non échangeables contre espèces et non cumulables avec d'autres offres, menus, cartes de fidélité ou promotions en cours.

Les lots offerts ne peuvent donner lieu, de la part des gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque raison que ce soit.

ARTICLE 7 : OBTENTION DU LOT

Les gagnants du 1^{er} et du 2nd niveau seront désignés par un instant gagnant aléatoire ayant lieu sur toute la durée du jeu, sous réserve d'avoir réussi le 1^{er} niveau pour gagner un coupon valable pour une des glace 2 boules et le 2^{ème} niveau pour gagner un coupon valable pour un plat de moules à volonté. Ils recevront leur coupon directement par mail à l'adresse qu'ils auront fournie dans le formulaire d'inscription et ce au plus tard le 26 août 2016.

Le grand gagnant du 3^{ème} niveau sera désigné par tirage au sort final effectué à l'issue du jeu et ce au plus tard le 16 septembre 2016 parmi toutes les participations reçues par l'Organisateur remplissant les conditions précitées (cf. article 5).

Le gagnant sera contacté par mail (à l'adresse mail fournie dans le formulaire d'inscription) afin qu'il renseigne à flunch le restaurant dans lequel ils souhaite retirer son lot et devra donc se rendre dans ce restaurant, avant le 1^{er} décembre 2016, afin de le récupérer.

L'Organisateur se réserve le droit de demander la preuve du consentement de l'un des parents ou de son tuteur, confirmant leur accord sur la participation de leur enfant au jeu ainsi que sur l'attribution du lot par l'Organisateur. L'Organisateur se réserve le droit de sélectionner un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial n'aurait pas été en mesure d'apporter de preuve suffisante de l'autorisation d'un parent ou d'un représentant légal.

En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer la dotation gagnée par une dotation de nature et de valeur équivalente.

La responsabilité de l'Organisateur ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation des lots attribués, ou en cas de problème technique empêchant temporairement l'accès à la page web du jeu.

Les coupons non réclamés au 29 août 2016 et le casque Beats non réclamé au 1^{er} décembre 2016 dans le cadre de cette opération seront, au choix de l'Organisateur, attribués aux consommateurs, par l'intermédiaire du service consommateur de l'Organisateur ou dans le cadre d'une autre opération promotionnelle ou bien adressés à une association caritative.

ARTICLE 8 : CAS DE FORCE MAJEURE - RESERVE DE PROLONGATION OU ARRET DU JEU

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération si les circonstances l'y obligent sans avoir à justifier de cette décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente ou de caractéristiques proches sans que cela ne puisse entraîner aucune contestation de quelque nature que ce soit.

ARTICLE 9 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité, qui a valeur de contrat.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement entraînera la nullité de la participation du joueur.

L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, notamment par voie pénale, toute tentative de détournement du présent règlement et notamment en cas de communication d'informations erronées.

Le présent règlement peut être consulté en ligne, téléchargé et imprimé pendant toute la durée du jeu à partir du site www.flunch.fr.

ARTICLE 10 : LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les gagnants autorisent le Groupe FLUNCH à utiliser en tant que tels leurs image, nom, adresse, sans restriction ni réserve et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation.

Les coordonnées des participants pourront être traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 06 janvier 1978. Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des informations le concernant, qui pourra être exercé auprès de la Société FLUNCH - Service Marketing Digital - Immeuble Péricentre, Boulevard Van Gogh, 59650 VILLENEUVE D'ASCQ.

ARTICLE 11 : LITIGES

Le présent règlement est soumis à la loi française. Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par l'Organisateur.

En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à l'Organisateur, à l'adresse du jeu dans un délai d'un mois maximum après la clôture du jeu. Les décisions de l'Organisateur seront sans appel.