

ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE

La société LIDL S.N.C., dont le siège social est situé 35 rue Charles Péguy à 67200 STRASBOURG et dont l'activité est la distribution à dominante alimentaire, organise sur Internet un jeu intitulé « L'ENTRAÎNEMENT COMMENCE A TABLE » (ci-après dénommé « le jeu »).

Ce jeu n'est pas géré ou associé à Facebook.

Le destinataire des informations fournies par les participants, qui seront utilisées uniquement pour le jeu est LIDL ou toute entreprise qu'elle pourra mandater pour sa mise en place (ci-après dénommée « société organisatrice »), et non Facebook.

ARTICLE 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION / DEROULEMENT DU JEU

2.1

Le jeu débute le 28/08/2019 à 10 : 00 h et se termine le 31/10/2019 à 23 : 59 h inclus (date et heure françaises de connexion faisant foi).

Ce jeu est accessible sur Internet à l'adresse suivante : www.lentrainementcommenceatable.fr (ci-après dénommé le « site »).

2.2

Ce jeu est ouvert à toute personne physique **majeure** résidant en France métropolitaine (Corse incluse), à l'exception du personnel de la société LIDL France, de ses filiales et de ses **prestataires intervenant sur le concours : le personnel de la société ADICTIZ, 2 rue Fourier, 59000 Lille** .

La participation n'est pas en rapport avec l'achat de produits Lidl.

2.3

Pour participer, il faut :

1. Se connecter entre le 28/08/2019 10 : 00 h et le 31/10/2019 23 : 59 h inclus à l'adresse suivante : <http://www.lentrainementcommenceatable.fr>

> Le participant accède alors à une plateforme, à partir de laquelle il peut choisir d'accéder à une ou plusieurs vidéos, à la recette de la semaine, à des information sur des fruits et légumes, à un conseil sportif ou encore à des jeux pour les tranches d'âge : 3/6 ans ou 7/9 ans

- Jeux pour les 3/6 ans :

> Le jeu memory consiste à retourner les cartes pour en découvrir le verso, pour tenter de retrouver les aliments en double. Le participant peut alors cliquer sur les cartes pour voir le verso et vérifier si l'aliment est le double d'une carte déjà retournée.

> Le jeu customizer consiste à colorier le fruit ou le légume mis en avant, en cliquant sur le pinceau pour faire apparaître la palette, puis sur les couleurs et les parties à colorer pour les remplir des couleurs choisies.

> Dans le cadre du jeu memory, si le participant a perdu, il accède à un écran sur lequel on lui propose soit de rejouer au jeu en question, soit de retourner au menu.

> Quelque soit le jeu choisi, si l'utilisateur a gagné, il accède à un écran sur lequel il peut remplir un formulaire (nom, prénom, email) pour s'inscrire au tirage au sort pour tenter de remporter un livre « les recettes des grands champions ». Il peut également choisir de retourner au menu directement ou après avoir rempli le formulaire.

- Jeux pour les 7/9 ans :

> Le jeu match 3 consiste à déplacer les aliments en cliquant dessus, pour aligner les identiques et faire tomber l'emoji « muscles » dans le bas de la grille.

> le jeu slicer consistant à découper un maximum de fruits et légumes, en évitant les bonbons et sucettes. Il faut alors marquer le plus de points possibles et éviter de perdre des vies en cliquant sur les confiseries.

> Quelque soit le jeu choisi, si l'utilisateur a perdu, il accède à un écran sur lequel on lui propose soit de rejouer au jeu en question, soit de retourner au menu.

> Quelque soit le jeu choisi, si l'utilisateur a gagné, il accède à un écran sur lequel il peut remplir un formulaire (nom, prénom, email) pour s'inscrire au tirage au sort pour tenter de remporter un livre « les recettes des grands champions ». Il peut également choisir de retourner au menu directement ou après avoir rempli le formulaire.

2.4

Chaque participant peut jouer et s'inscrire au tirage au sort autant de fois qu'il le souhaite.

2.5

Toute participation incomplète ou avec des informations erronées ne permettant pas de contacter le participant en cas de gain, ainsi que toute participation de personne non autorisée à jouer ou ne respectant pas le présent règlement, sera considérée comme nulle. Les participants dont la participation sera déclarée nulle ne pourront prétendre au gain d'un lot.

Tout lot qui, pour une quelconque raison que ce soit, n'aurait pas été attribué, restera la propriété exclusive de la société organisatrice qui restera libre d'en disposer comme elle le souhaite.

ARTICLE 3 : DESIGNATION DES GAGNANTS

3.1 TIRAGE AU SORT FINAL

Il sera effectué un seul tirage au sort le 04/11/2019 par la Responsable des relations publiques et médias sociaux de la société organisatrice ou toute personne qu'elle aura désignée en cas d'empêchement pour désigner le gagnant.

Le tirage au sort sera effectué parmi toutes les participations valables pour déterminer **65** gagnants parmi ces participants.

Pour vérifier la date de participation, le moment de réception des données est enregistré électroniquement sur le serveur de la société organisatrice (fuseau horaire de Paris).

ARTICLE 4 : LES LOTS

4.1 Lots mis en jeu par tirage au sort

65 livres de recettes « Recettes des grands champions » d'une valeur commerciale unitaire indicative de 15€ TTC.

4.3 Informations générales sur les lots

Les lots sont nominatifs et ne pourront pas être cédés à des tiers. Les lots ne sont ni échangeables, ni remboursables contre leur valeur en argent.

La société organisatrice se réserve la faculté de proposer une dotation de valeur équivalente ou supérieure si les circonstances l'exigeaient.

ARTICLE 5 : REMISE DES LOTS

Chaque gagnant sera prévenu à l'adresse e-mail mentionnée sur le formulaire de participation.

Il appartient au gagnant de répondre au mail qui lui est adressé par la société organisatrice l'informant qu'il a gagné, en renvoyant par mail son nom, prénom et ses coordonnées postales et numéro de téléphone pour que le lot lui soit adressé.

Le lot sera envoyé par courrier postal dans un délai de 20 jours à compter de la réponse du gagnant.

Si le gagnant dont la participation n'est pas considérée comme nulle ne se manifeste pas en adressant sa réponse et ses coordonnées dans les 5 jours de l'envoi du mail l'informant de son gain, il sera réputé avoir renoncé à son lot, qui restera la propriété pleine et entière de la société organisatrice et pourra en disposer librement.

La société organisatrice ne peut être tenue pour responsable en cas de non délivrance des e-mails annonçant le gain par suite d'une erreur dans l'adresse e-mail indiquée par le participant ou en cas de défaillance du fournisseur d'accès ou du réseau Internet.

La société organisatrice ne pourra être tenue pour responsable de l'envoi du lot à une adresse inexacte du fait de la transmission d'informations erronées par le gagnant.

ARTICLE 6 : LIMITE DE RESPONSABILITE

6.1

La société organisatrice ne pourra être tenue responsable :

- de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site ou du téléchargement de l'application
- des défaillances techniques, en particulier de défaillances du réseau, électriques ou informatiques. Il appartient à tout participant 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 au Jeu se fait sous son entière responsabilité.
- de tout dysfonctionnement technique et défaillance du réseau à moins que cela soit dû à des actions imprudentes ou intentionnelles, dont l'organisateur serait responsable.
- en cas de retard, de perte ou de dommage affectant les lots qui serait imputable aux services postaux.

6.2

La société organisatrice ne pourra être tenue responsable qu'à hauteur du nombre de lots prévus dans le présent règlement en cas de bugs informatiques affectants le nombre de gagnants.

La société organisatrice décline toute responsabilité pour tous les incidents ou accidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation et/ou de la jouissance du bien gagné.

ARTICLE 7 : EXCLUSION OU CESSATION PREMATUREE DU JEU

7.1

Si un utilisateur est suspecté d'avoir transgressé les conditions de participation, la société organisatrice se réserve la possibilité de l'exclure du jeu sans mise en garde. Cela concerne également les personnes qui se servent d'outils interdits/illicites (par ex. des outils des pirates informatiques/hacker, des virus, des chevaux de Troie etc.) ou acquièrent d'autres avantages par manipulation.

De plus, les personnes qui participent pour des tiers (avec ou sans leur consentement) peuvent être exclues du jeu. De surcroît, la participation par des clubs de loterie, des services automatisés et surtout par un service de loterie professionnelle n'est pas possible.

7.2

La société organisatrice prendra toutes les mesures nécessaires afin de faire respecter le règlement. Elle ne pourra être tenue pour responsable si le présent jeu devait être modifié, reporté, annulé ou interrompu, et aura la possibilité de le faire à tout moment sans mise en garde ou sans en indiquer les raisons.

La société organisatrice utilisera cette possibilité en particulier au cas où l'exécution de manière réglementaire ne serait pas possible pour des raisons techniques (par ex. des virus dans le système informatique, manipulations ou erreurs dans le logiciel) ou des raisons juridiques. Au cas où une telle cessation résulterait du comportement d'un participant, la société organisatrice se réserve le droit d'exiger de cette personne la réparation du préjudice subi.

Tout changement affectant le présent règlement ou le déroulement du jeu fera l'objet d'un avenant publié sur le site.

ARTICLE 8 : DEMANDE DE RENSEIGNEMENTS

Toute demande ou réclamation quant au déroulement du jeu et à l'attribution des lots devront être transmises par écrit à la société organisatrice et au plus tard le 20/12/2019 à l'adresse suivante : socialmedia@lidl.fr. Les demandes ou réclamations transmises hors délai ne seront pas traitées.

ARTICLE 9 : PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

9.1 Traitements de données personnelles effectués dans le cadre du jeu

Finalité du traitement

La société organisatrice, en sa qualité de responsable du traitement, procède à la collecte et à l'utilisation des données personnelles des participants listées dans les présentes dans le strict cadre du jeu et aux fins d'établir les tirages au sort des gagnants et d'organiser et suivre la distribution des lots ainsi que le traitement éventuel de demandes de renseignements ou réclamations en lien avec le jeu conformément à l'article 8 des présentes.

Données traitées

- pour les participants :
 - Nom
 - Prénom
 - Adresse mail
- pour les gagnants :
 - Adresse postale

- Code postal
 - Ville
 - Numéro de téléphone
- pour les demandes de renseignements ou réclamations :
- Adresse postale
 - Code postal
 - Ville
 - Numéro de téléphone

Destinataires des données :

Les données collectées sont destinées à la société organisatrice ainsi qu'à la société Adictiz organisant le jeu concours « L'Entraînement commence à table », aux seules fins de participation au jeu, de gestion des gagnants et d'attribution des lots.

Durée de conservation des données :

Les données personnelles collectées ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales et seront supprimées le 20/12/2019 au plus tard.

Les données personnelles traitées dans le cadre de la gestion des demandes et réclamations seront quant à elles supprimées au plus tard 5 ans après clôture du dossier.

9.2 Droits des participants

Conformément aux dispositions applicables et notamment au règlement général relatif à la protection des données (RGPD), les participants disposent de droits d'accès à leurs données, de rectification et de suppression ainsi que d'opposition, pour motif légitime, à leur traitement. Ces droits peuvent être exercés auprès du service clients de la société organisatrice par demande adressée à contact@lidl.fr et accompagnée d'un justificatif d'identité.

En cas de question complémentaire relative au traitement de données personnelles dans le cadre des jeux concours organisés par la société et qui ne constitue pas une demande d'exercice de droits, les participants peuvent également prendre contact avec le délégué à la protection des données en écrivant à protection.donnees@lidl.fr ou au Service protection des données de LIDL France, Direction Juridique et Compliance, 72 avenue Robert Schuman, 94533 RUNGIS CEDEX 1.

ARTICLE 10 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

10.1

La participation au jeu implique l'acceptation du présent règlement.

Le présent règlement est adressé à titre gratuit à toute personne en faisant la demande avant le 19/12/2019, à l'adresse suivante : socialmedia@lidl.fr

10.2

La société organisatrice a élaboré le présent règlement en application du droit français et de la directive 2005/29/CE du Parlement Européen et du Conseil du 11 mai 2005.

10.3

Toute difficulté pratique d'application ou d'interprétation du présent règlement sera tranchée souverainement par la société organisatrice.

10.4

Tout litige né à l'occasion de ce jeu sera soumis aux Tribunaux compétents.