

REGLEMENT DU JEU SLICER* - COLLECTION KENKO

sur le site de SUSHI SHOP

***Slicer = découpe**

ARTICLE 1 : SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société SUSHI SHOP MANAGEMENT (ci-après, « la Société Organisatrice »), société par actions simplifiée de 5 098 160,00 euros immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 49354934900063, organise du 26/12/2024 au 31/03/2025 inclus : kenko-le-jeu.sushishop.fr, ci-après dénommée le Jeu.

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

ARTICLE 2 – DATES DE L'OPÉRATION

Le Jeu se déroule du 26/12/2024 au 31/03/2025 minuit inclus.

ARTICLE 3 – PARTICIPANTS

Le jeu est ouvert à toute personne résidant en France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel des sociétés SUSHI SHOP Group, SUSHI SHOP MANAGEMENT, SUSHI SHOP RESTAURATION et des membres de leur famille proche (parents, frères et sœurs ou toute autre personne résidant dans le même foyer) âgée de 18 ans minimum.

Toute participation à ce Jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation du présent règlement.

La participation est strictement nominative et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs adresses emails, et ce, quel que soit le nombre d'adresses électroniques dont il dispose ou pour le compte d'autres participants.

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte. Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. Toute fausse déclaration, fausse indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant.

ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation à ce jeu est gratuite et sans obligation d'achat pendant la durée de celui-ci indiquée à l'article 2 ci-dessus.

Le Jeu est accessible sur le site : kenko-le-jeu.sushishop.fr

Pour participer au Jeu, le participant doit :

- Se rendre sur kenko-le-jeu.sushishop.fr
- Compléter le formulaire d'inscription de l'opération en complétant les champs obligatoires suivants précisés par une étoile :

- Nom
- Prénom
- Email
- Téléphone (facultatif)
- J'accepte le règlement de l'opération (case à cocher)
- Je m'inscris à la newsletter de SUSHI SHOP (facultatif)

La participation est limitée à 3 fois par personne.

ARTICLE 5 – LOTS ET ATTRIBUTION DES LOTS

Les « lots » qui seront les gains attribués au(x) gagnant(s) du Jeu sont les suivants :

- 4000 (quatre milles) bons pour 1 (un) dessert ou 1 (un) accompagnement au choix d'une valeur unitaire indicative de 5€ (cinq euros) valables du 26 décembre 2024 au 31 mars 2025
- 3000 (trois milles) bons pour 1 (un) California Saumon Avocat (6 pièces) d'une valeur unitaire indicative de 6,80€ (six euros et quatre-vingt centimes) valables du 26 décembre 2024 au 31 mars 2025
- 400 (quatre cents) bons pour 1 (une) Box For Two (42 pièces) d'une valeur unitaire indicative de 46€ (quarante-six euros) valables du 26 décembre 2024 au 31 mars 2025
- 100 (cent) bons pour 1 (une) Box Kenko d'une valeur unitaire indicative de 24,90€ (vingt-quatre euros et quatre-vingt-dix centimes) valables du 26 décembre 2024 au 31 mars 2025

Chaque bon précité constitue un lot, ci-après un « Lot ».

Les bons précités sont à valoir dans l'ensemble des restaurants Sushi Shop en France Métropolitaine à l'exception des shops suivants : Sushi Shop Annecy, Sushi Shop Annemasse, Sushi Shop Bayonne, Sushi Shop Chambéry, Sushi Shop Chamonix, Sushi Shop Clermont-Ferrand, Sushi Shop Ferney-Voltaire, Sushi Shop Grenoble, Sushi Shop Issy-les-Moulineaux, Sushi Shop La Défense, Sushi Shop Nice Cap 3000, Sushi Shop Nogent, Sushi Shop Pau, Sushi Shop Rueil-Malmaison, Sushi Shop Saint-Maur La Varenne, Sushi Shop Saint-Germain en Laye, Sushi Shop Valence et Sushi Shop Wasquehal.

Les Lots seront remis aux gagnants par courrier électronique.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer le Lot annoncée par une dotation équivalente c'est-à-dire de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'y obligent. La dotation ne pourra donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces du Lot gagné ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

Dans l'hypothèse où le gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie du Lot gagné, dans les conditions décrites dans le présent règlement, il perd le bénéfice complet du Lot et ne peut prétendre à quelque indemnisation ou contrepartie. Le Lot sera quant à lui non remis en Jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement.

Les gagnants du jeu autorisent toute vérification concernant leur identité. Toute fausse indication d'identité entraînera l'élimination de ceux-ci. De même, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées.

ARTICLE 6 – DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET ATTRIBUTION DES LOTS

Les instants gagnants qui déclenchent l'attribution d'un Lot à un participant sont prédéterminés de façon aléatoire. Ces instants gagnants sont « ouverts ». Est ainsi déclaré gagnant un participant qui joue au moment de l'instant gagnant (date, heure, minute, seconde du serveur du Jeu) ou, si aucun participant ne joue à ce moment, le participant qui joue le premier après cet instant gagnant. Chaque Gagnant se verra attribuer de façon aléatoire un des Lots visés à l'article 5 ci-dessus.

Il ne peut y avoir qu'un lot attribué par personne pendant toute la durée du jeu (à raison d'un lot par gagnant : même nom, même adresse).

ARTICLE 7 – FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le Jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du Jeu ou la liste des gagnants. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelques dotations que ce soit.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de mauvais acheminement et/ou défaut de réception par le Gagnant du courriel contenant le Lot.

ARTICLE 8 – PUBLICITÉ

Du seul fait de sa participation, chaque gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de ces données personnelles dans ce type de manifestation liée au Jeu ne pourra excéder 6 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

SUSHI SHOP

Concours "SLICER - COLLECTION KENKO"

9/11 Allée de l'Arche – Tour Egée, 92400 Courbevoie

ARTICLE 9 – RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'organisateur ne peut être recherchée en cas d'utilisation par les participants de coordonnées de personnes non consentantes.

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 pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à la Société Organisatrice. Celle-ci ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillances externes, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu. Plus particulièrement, 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, sauf en cas de faute directe et exclusive de la Société Organisatrice.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique.

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 du Jeu ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau ou dû à des actes de malveillances.

Les lots attribués aux gagnants ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte et ne pourront en aucun cas être échangés à la demande des gagnants contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation pour quelque raison que ce soit.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourrait être recherchée en cas d'incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation ou de l'absence d'utilisation du lot attribué, qui ne peuvent être remplacés par un autre lot ou versé sous forme d'argent, sauf sur décision de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards et/ou pertes du fait des services postaux ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit.

Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, e-mail autres que ceux correspondant à leur identité, et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de Jeux seraient automatiquement éliminés.

Toutes informations ou coordonnées incomplètes, erronées ou en violation au règlement, entraîneront la nullité de la participation et le participant concerné ne pourra donc pas être éligible au gain d'une des dotations mises en jeu dans le cadre du Jeu.

Toute participation devra être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'annuler à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le règlement.

Il est rigoureusement interdit pour une même personne physique de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

ARTICLE 10 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au Jeu intitulé SLICER : Collection Kenko implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

ARTICLE 11 – RÈGLEMENT

Conformément aux dispositions de l'article L.121-38 du Code de la consommation, le présent règlement est déposé en la SCP Jean-Philippe LUCET, Huissier de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59652), 4 Avenue de la Créativité CS 72410.

Ce règlement peut être consulté pendant toute la durée du Jeu sur toutes les pages du jeu.

Toute modification du règlement fera l'objet d'un avenant qui sera déposé chez la SCP Jean-Philippe LUCET, Huissier de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59652), 4 Avenue de la Créativité CS 72410.

ARTICLE 12 – REMBOURSEMENT

Les frais engagés par les participants au Jeu peuvent être remboursés dans les conditions suivantes, et à raison d'un remboursement maximum par Foyer (même nom, même adresse postale) :

- Sur simple demande écrite à l'adresse suivante :

SUSHI SHOP

Concours "SLICER - COLLECTION KENKO"

9/11 Allée de l'Arche – Tour Egée, 92400 Courbevoie

- En précisant son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué.

- En accompagnant sa demande d'un RIB ou un RIP.

Le montant du remboursement correspondant aux éventuels frais de connexion à Internet spécifiquement occasionnés pour s'inscrire au Jeu, y participer et pour consulter les résultats depuis le territoire de résidence visé au présent règlement devra être justifié sur présentation de la facture de l'opérateur et en tout état de cause, pour une durée effective qui ne peut dépasser une durée maximale totale de l'ordre de 3 minutes.

Le cas échéant, toute demande de remboursement devra être envoyée dans le délai indiqué ci-dessus et comporter dès la demande de remboursement ou dès leur disponibilité, les documents et informations suivantes relatifs au participant :

- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué ;

- une photocopie de sa carte d'identité ;

- une photocopie ou impression de la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès détaillant le coût et la durée de connexion résultant de sa participation au jeu. Cette photocopie fera

office de justificatif de domicile.

Le timbre de la demande de règlement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.

Le timbre de la demande de remboursement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.

Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

ARTICLE 13 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

La Société Organisatrice, en tant que Responsable de traitement du Jeu concours SLICER – COLLECTION KENKO, met en œuvre les mesures adéquates assurant la protection et la confidentialité des données récoltées.

Les données personnelles collectées dans le cadre du Jeu sont traitées uniquement afin de permettre l'organisation du Jeu et la prise en compte de la participation et l'attribution des Lots au/aux Gagnant (s). Les données personnelles collectées sont exclusivement destinées au personnel de la Société Organisatrice amenée à organiser/gérer le Jeu ainsi qu'à son sous-traitant, ADICTIZ (fournisseur de la plateforme du jeu), dans le seul cadre du Jeu et ne sont ni partagées, ni vendues, ni rendues accessibles à un tiers.

Les données personnelles récoltées sont les suivantes : nom, prénom, adresse email et numéro de téléphone.

Les données sont conservées pendant la durée du Jeu et seront supprimées ou anonymisées à la date de fin du Jeu annoncée dans le présent Règlement.

En participant au Jeu, les Participants acceptent de communiquer les données précitées.

Conformément à la loi dite « Informatique et Liberté » modifiée et au Règlement Général sur la Protection des Données n°2016-679 du 27 avril 2016, les Participants disposent d'un droit d'accès, d'opposition, de rectification, de limitation du traitement, d'effacement et de portabilité de leurs données qu'ils ont fournies afin de participer au Jeu. Les informations complémentaires sur le traitement des Données Personnelles sont accessibles dans la Politique de confidentialité de la Société Organisatrice via le lien suivant <https://www.sushishop.fr/fr/politique-de-confidentialite>.

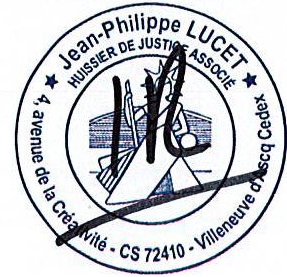
Si les Participants souhaitent exercer leurs droits ou poser une question sur le traitement de leurs données dans le cadre du Jeu, ils peuvent contacter le délégué à la protection des données (DPO) de la Société Organisatrice.

- Par voie électronique : dpo.fr@amrest.eu
- Par voie postale : Délégué à la Protection des Données, 9-11 Allée de l'Arche Tour Egée, 92400 Courbevoie.

Tout Participant qui n'est pas satisfait après le traitement de sa demande a le droit de déposer une plainte auprès de la CNIL à tout moment, en ligne sur le site web de la CNIL ou à l'adresse suivante : CNIL - Service des Plaintes - 3 Place de Fontenoy - TSA 80715 - 75334 PARIS CEDEX 07.

ARTICLE 14 – LOI APPLICABLE

Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.



Jean-Philippe LUCET