

## **Règlement du Jeu Carrefour « Jeu 100% gagnant Tokyo by night & day Ajinomoto »**

### **Article 1 : Société organisatrice**

La société AJINOMOTO Foods Europe SAS au capital de 82 609 913,00€, ayant son siège social au 153 rue de Courcelles – 75017 Paris, et inscrite sous le Registre du Commerce et des Sociétés de PARIS sous le n° 572 233 955, organise du 15/04/2016 00h01 au 31/07/2016 23h59 en France métropolitaine (Corse comprise) un jeu avec obligation d'achat intitulé « Jeu 100% gagnant Tokyo by night & day Ajinomoto® »

### **Article 2 : Participants**

Ce jeu est réservé à toutes personnes majeures résidant en France métropolitaine (Corse comprise), à l'exclusion du personnel de la Société Organisatrice, des personnes ayant participé à la conception du jeu et des personnes assurant sa mise en place, y compris dans les magasins Carrefour participants à l'opération, ainsi que des membres de leurs familles en ligne directe.

### **Article 3 : Durée**

Le jeu « Jeu 100% gagnant Tokyo by night & day Ajinomoto » se déroulera du 15 avril 2016 au 31 juillet 2016.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier ou d'annuler le jeu en cas de force majeure ou d'évènements indépendants de sa volonté. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée et aucune indemnité ne saurait lui être réclamée à ce titre.

### **Article 4 : Support du jeu**

Le jeu est annoncé sur un leaflet, un totem, sur le site internet d'AJINOMOTO : [www.ajinomoto.fr](http://www.ajinomoto.fr) ainsi que sur le site du jeu : [www.ajinomotojeu.fr](http://www.ajinomotojeu.fr)

### **Article 5 : Dotations**

Le «Jeu 100% gagant Tokyo by ight & day Ajinomoto » est doté au plan national de 3 pyramides de lots.

#### **Lot 1 (1 dotation):**

Le premier lot est constitué d'un séjour au Japon d'une valeur de 10 000€ TTC pour deux personnes incluant le vol Aller/Retour au départ de Paris, plus un circuit accompagné et l'hébergement en pension complète durant 9 nuits.

#### **Lot 2 (500 dotations) :**

Les 500 lots suivants sont constitués d'une Bento Box ainsi qu'une paire de baguettes d'une valeur de 10€ TTC.

### Lot 3 (5000 dotations) et plus

Les lots suivants sont constitués d'un bon de réduction d'une valeur de 1€ TTC (à valoir sur des produits de la gamme Ajinomoto®) ainsi qu'une fiche recette.

### **Article 6: Modalités de participation - Désignation des gagnants**

Pour participer, il suffit d'acheter l'un des produits de la gamme Ajinomoto® (Karaage 180g, Yakitori 200g, Gyoza Poulet et Légumes 200g, Gyoza Légumes 200g, Shiitaké Gohan 560g, Takikomi 560g, Yakiniku 560g, Terisoba 560g) et de conserver son ticket de caisse ainsi que le code barres du produit.

Puis le participant est invité à se rendre sur le site suivant : [www.ajinomotojeu.fr](http://www.ajinomotojeu.fr) et à suivre les instructions données.

- 1) Il devra compléter un formulaire d'inscription : civilité, nom, prénom, adresse, code postal, ville, adresse email et poster le code barres du produit ainsi que le ticket de caisse où figure l'achat.
- 2) Puis il retournera les 3 cartes Ajinomoto® afin de découvrir son gain.

Le jeu est basé sur le principe des instants-gagnants. La validation du formulaire coïncide à une connexion à un instant T préalablement établie de manière informatique et aléatoire et désignant un lot correspondant.

Les 501 instants gagnants ouverts correspondants aux dotations : 1 voyage et 500 Bento sont prédéterminés pour un jour, une heure, une minute et une seconde, d'une façon aléatoire et pré-enregistrés par l'huissier

Le premier participant qui valide son formulaire en cliquant sur le bouton « Valider » tandis qu'un instant gagnant est ouvert gagne. L'instant gagnant reste ouvert jusqu'à la première demande reçue

Tous les participants dont la validation du formulaire ne coïncide pas avec l'un des 501 instants gagnants, se verra attribué un bon de d'achat de 1€.

La liste des Instants-gagnants est déposée en l'étude de la SCP SIMONIN – LE MAREC – GUERRIER, Huissiers de Justice associés à Paris et dépositaire du présent règlement.

De la sorte, le gagnant connaîtra tout de suite la nature de son gain. Néanmoins, les gains annoncés sur cette page sont non contractuels. Ils sont communiqués à titre indicatif et ne constituent en aucun cas une preuve de gain. En effet, seul l'email de confirmation envoyé au gagnant fait foi seul l'email de confirmation envoyé au gagnant après vérification des preuves d'achat (soit environ 4 semaines à compter de la date de sa participation) rappelant la nature de la dotation et indiquant la conformité du dossier, fera foi (ticket de caisse et code-barres) attestant de l'achat de l'un des produits et communiqués au cours de leur participation tel que mentionné ci-dessus. Si les documents n'étaient pas communiqués, ils perdraient le bénéfice de leur lot sans recours possible.

## **Article 7: Remise des lots**

Lot 1 : Le voyage au Japon

Le gagnant du voyage au Japon recevra un email sous 4 semaines environ à compter de la date du gain lui précisant les modalités de récupération de son lot.

Lot 2 : Bento Box

Les gagnants recevront leur lot et un courrier d'accompagnement à l'adresse renseignée lors de leur participation dans un délai de 4 à 8 semaines.

Lot 3 : Bon de réduction de 1€ TTC

Les gagnants de bon de réduction, pourront télécharger leur bon sur le site du jeu.

## **Article 8: Validité de la participation - Vérifications**

Ne seront pas prises en considération les participations sans adresse, incomplètes ou reçues après la date limite de participation (la date et l'heure de réception de l'inscription sur le serveur faisant foi).

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler les participations de quiconque aurait envoyé plusieurs participations.

Toutes informations inexactes ou mensongères entraînent la disqualification du participant. Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et domicile, et pour ce faire, la Société Organisatrice se réserve le droit, ce que tout participant accepte, de demander la communication d'une copie des documents attestant de ces informations.

## **Article 9 : Fraudes**

La Société Organisatrice pourra suspendre ou annuler la participation d'un ou plusieurs joueur(s), en cas de constatation d'un comportement suspect et/ou déloyal qui peut être, sans que cela soit exhaustif : la mise en place d'un système de réponses automatisé, la connexion de plusieurs personnes et de postes informatiques différents à partir du même identifiant – c'est-à-dire du même profil enregistré sur la base de données du jeu, un rythme de gains inhabituels, une tentative de forcer les serveurs des organisateurs, une multiplication des comptes, etc.

La Société Organisatrice est seule décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des joueurs concernés au regard des informations en sa possession. En cas de sanction ou de réclamation, il convient aux participants d'apporter la preuve qu'ils ont adopté un comportement conforme au présent règlement. La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée à ce titre.

Afin de sauvegarder les mêmes chances à tous les participants au présent jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment en matière informatique.

### **Article 10 : Echange de lots**

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

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

### **Article 11: Jeu avec obligation d'achat**

Le remboursement des frais de connexion engagés pour la participation au concours se fera dans la limite de 3 minutes de connexion, sur la base du coût de communication locale au tarif Orange/France Telecom en vigueur lors de la rédaction du présent règlement (soit 0.16 euros la minute).

Les participants ne payant pas de frais de connexion liés à l'importance de leurs communications (titulaires d'un abonnement « illimité », utilisateurs de câble ADSL...) ne pourront pas obtenir de remboursement.

Le remboursement se fera sur simple demande écrite à l'adresse suivante: Ajinomoto Foods Europe Service Consommateurs 153 rue de Courcelles, 75017 Paris en France.

Les participants doivent indiquer lisiblement leur nom, prénom, adresse complète, et joindre impérativement à leur demande un R.I.B (ou un R.I.P.) ainsi que la photocopie de la facture justificative, avec les dates et heures de connexion clairement soulignées.

Le remboursement des frais de demande de remboursement se fera sur la base d'une lettre simple de moins de 20 grammes affranchie au tarif économique.

### **Article 12 : Responsabilité**

La Société Organisatrice décline toute responsabilité pour tous les incidents, dommages, sinistres et/ ou accidents qui pourraient survenir aux gagnants ou à leurs proches ainsi qu'à tout tiers liés à l'utilisation de leur prix.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'aucun incident relatif aux perturbations de réseau, au maniement de l'Internet, en cas de dysfonctionnement du matériel de réception empêchant le bon déroulement du jeu, aux coupures de courant empêchant un internaute de remplir les conditions nécessaires avant la date limite et plus généralement aux risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, à l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et aux risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

La Société Organisatrice informe que, compte-tenu des caractéristiques du réseau Internet (comme la libre captation des informations diffusées et la difficulté, voire l'impossibilité de contrôler l'utilisation qui pourrait en être faite par des tiers), elle ne saurait être tenue pour responsable d'une quelconque mauvaise utilisation de ces informations.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable notamment de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelle que raison que ce soit empêchant le bon déroulement du jeu, de la perte de

données, de toute défaillance technique, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion sur le site du jeu.  
En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problème d'acheminement ou de perte des formulaires d'inscription, du courrier postal dans le cadre des demandes écrites de remboursement des frais de participation.

### **Article 13 : Dépôt et consultation du règlement**

A compter de la date de sa mise en place, ce Jeu fait l'objet du présent règlement, déposé auprès de la SCP Simonin-Le Marec- Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54 rue Taitbout 75009 Paris à laquelle est confié le contrôle du bon déroulement de sa mise en œuvre.

Des additifs ou des modifications à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et seront déposés auprès de la SCP SIMONIN - LE MAREC – GUERRIER.

Le règlement est disponible à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande à l'Organisateur du Jeu à l'adresse suivante: Ajinomoto Foods Europe Service Consommateurs 153 rue de Courcelles – 75017 Paris. Les timbres liés à la demande écrite d'une copie du règlement seront remboursés au tarif lent sur simple demande.

Il est également consultable sur les pages de jeu du site [www.ajinomotojeu.fr](http://www.ajinomotojeu.fr)

### **Article 14 : Publicité et promotion des gagnants**

Les gagnants autorisent la Société organisatrice à citer leurs nom, prénom, coordonnées et à diffuser éventuellement leur photographie à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent jeu, sur tout support, cette possibilité restant subordonnée à l'autorisation expresse des gagnants et sans que les gagnants puissent prétendre à une rémunération ou avantage autre que le lot remporté. Les personnes ne voulant pas que leur nom ou leur image soit diffusé doivent le faire savoir à la société organisatrice par email ou par courrier au moment de leur participation.

### **Article 15 : Protection des données à caractère personnel**

Les coordonnées des participants pourront éventuellement être saisies sur informatique pour permettre la création d'un fichier commercial, sauf mention contraire. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition sur les informations nominatives les concernant, en écrivant à l'adresse suivante : Ajinomoto Foods Europe Service Consommateurs – 153 rue de Courcelles – 75017 Paris.

### **Article 16 : Questions**

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités du jeu, à l'interprétation du règlement, aux tirages instants-gagnants ayant désigné les gagnants, à la liste des gagnants.

### **Article 17 : Contestations**

Toute difficulté née ou à naître, liée à l'interprétation du présent jeu ou de son règlement, sera soumise à la Société organisatrice. Ses décisions seront réputées souveraines et sans appel.

Aucune contestation ou réclamation ne sera prise en considération après un délai de 1 mois après la clôture du jeu.

### **Article 18 : Acceptation du règlement**

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Fait à Paris, le 14 avril 2016

### **ANNEXE : Liste des produits éligibles et code-barres correspondants :**

YAKITORI CODE EAN : 8 858639 000807

KARAAGE CODE EAN : 8 858639 000791

GYOZA POULET ET LEGUMES CODE EAN : 5 905279248069

GYOZA LEGUMES CODE EAN : 5 905279248076

TERISOBA CODE EAN : 3700417301475

SHIITAKE GOHAN CODE EAN : 3700417301482

YAKINIKU CODE EAN : 3700417301499

TAKIKOMI CODE EAN : 3700417301505