

Règlement du jeu concours TiPuMi

Article 1 : Organisation

Bardinet, Société par Actions Simplifiée au capital de 5 000 000 €, ci-après désignée sous le nom « L'organisatrice », dont le siège social est situé Domaine de Fleurenne 33290 BLANQUEFORT, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Bordeaux sous le numéro 301 711 461, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat du 12/07/2016 au 31/01/2017 minuit (jour inclus).

La marque Dillon propose aux internautes de défier François, le coupeur de canne à sucre, au cours d'une partie de «TiPuMi » (sur le principe du jeu Chifoumi) en 3 manches.

A l'aide des signes sucre (pierre), feuille (papier), sabre (ciseaux), les internautes peuvent tenter leur chance pour remporter un voyage en Martinique et de nombreux autres lots.

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux personnes majeures (état civil faisant foi), à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine (Corse comprise). La participation à ce jeu est strictement personnelle et nominative.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de « L'organisatrice », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint et les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

« L'organisatrice » se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

Article 3 : Modalités de participation

Les participants doivent se connecter à Internet et se rendre à l'adresse URL suivante : <http://www.rhums-dillon.com/tipumi> avant le 01/02/2017.

Pour participer, le joueur doit tout d'abord s'inscrire ou se loguer via Facebook Connect. S'il est déjà inscrit, il lui suffit de se loguer.

Le joueur ne peut participer qu'une seule fois par jour sauf s'il invite d'autres joueurs via Facebook. Dans ce cas, il peut rejouer une autre fois dans la même journée.

Le joueur doit remplir totalement et correctement le formulaire de renseignements pour que son inscription soit validée. Le joueur est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisatrice » sans que celle-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle.

Article 4 : Gains

Les dotations mises en jeu sont réparties comme suit :

Instants gagnants :

- 10 enceintes Bluetooth (102 € TTC pièce)
- 10 vasques à punch Dillon (54,90 € TTC pièce)
- 30 lots de 6 verres Ti' Punch Dillon (8,50 € TTC pièce)

Tirage au sort parmi tous les participants :

- 1 voyage à la Martinique (7 800 € TTC) comprenant :
 - 2 billets d'avion A/R au départ de la ville du choix du gagnant.
 - Le transfert vers Paris pour 2 personnes.
 - 7 nuits en pension complète dans l'hôtel L'Impératrice.
 - Assurance annulation.

Valeur totale : 9 665 € TTC.

La valeur des prix est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à leur évaluation.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu notamment pour l'entretien et l'usage de ces lots sont entièrement à la charge du gagnant.

Article 5 : Désignation des gagnants

Le joueur sait immédiatement si sa participation est gagnante en application de la procédure d'instant gagnant décrite ci-dessus. Dans le cas d'un instant gagnant, le participant gagnera une des dotations décrites à l'article 4 (hors voyage à la Martinique).

Les lots mis en jeu (hors voyage à la Martinique) font l'objet d'instant gagnants, déposés auprès de l'étude : SCP BLOT DIRIDOLLOU ELICHIRY-CORMIER GACHET LAURENDEAU MOULIN REGNIER, 14 boulevard Winston Churchill, 44185 Nantes Cedex 4, sous la forme « mois/jour/heure/minute ». Ils ont été préalablement tirés au sort, de façon aléatoire par une application dédiée et sont répartis sur toute la durée de l'opération.

Le premier participant entrant au cours de l'instant gagnant prédéfini sera le seul gagnant effectif de l'instant gagnant prédéfini. Dans le cas où, aucune connexion n'a lieu dans l'une ou plusieurs de ces périodes, le lot correspondant sera attribué au participant se connectant, directement après ces périodes dites Instants Gagnants.

Le 06/02/2017, un grand gagnant sera tiré au sort parmi tous les participants (gagnants et perdants) et remportera le voyage à la Martinique.

Article 6 : Annonce des gagnants

Les gagnants seront avisés par e-mail de leur gain à l'adresse électronique qu'ils auront communiquée lors de leur participation.

La liste des gagnants sera disponible sur le site <http://www.rhums-dillon.com/> dans un délai de 8 jours maximum après la date de fin du jeu.

Article 7 : Remise des lots

Les lots seront envoyés aux coordonnées postales indiquées par les participants.

Les lots seront envoyés dans un délai de 6 à 8 semaines environ à compter de l'annonce de leurs gains par voie postale à l'adresse indiquée au moment de leur inscription. Les frais d'expédition seront supportés par « L'organisatrice ».

Les lots sont nominatifs et ne peuvent être cédés à un tiers.

Les lots ne pourront être attribués sous une autre forme que celle prévue par le présent règlement. Il ne sera attribué aucune contre-valeur en espèces, en échange des lots gagnés. L'organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par un lot de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'exigent. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Les dotations qui n'auraient pu pour quelque raison que ce soit, être remises aux gagnants, seront au choix de « L'organisatrice », attribuées aux consommateurs par le biais de son service consommateurs ou dans le cadre d'une autre opération promotionnelle, ou bien adressées à une association caritative.

L'acheminement des lots, bien que réalisé au mieux de l'intérêt des gagnants, s'effectue aux risques et périls des destinataires. Les éventuelles réclamations doivent être formulées par les destinataires, directement auprès des établissements ayant assuré l'acheminement, dans les trois jours de la réception, et par lettre recommandée avec accusé de réception.

Article 8 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par « L'organisatrice » pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution des lots.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorisent « L'organisatrice » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Article 9 : Règlement du jeu

Le règlement du jeu est déposé auprès de l'étude : SCP BLOT DIRIDOLLOU ELICHIRY-CORMIER GACHET LAURENDEAU MOULIN REGNIER, 14 boulevard Winston Churchill, 44185 Nantes Cedex 4.

Le règlement pourra être consulté sur le site suivant : <http://www.rhums-dillon.com/tipumi/reglement>

En cas de différence entre la version du règlement déposé auprès de l'étude de l'Huissier et la version du règlement accessible en ligne, seule la version déposée chez l'Huissier de Justice prévaudra.

Le remboursement des frais de consultation du règlement peut être obtenu conformément aux modalités décrites à l'article 10 des présentes.

La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité, sans conditions ni réserve.

Toute contestation ou réclamation relative au Jeu devra être adressée par écrit à l'adresse du Jeu, dans un délai d'un mois à compter de la clôture du Jeu.

« L'organisatrice » se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Le règlement modifié par avenant(s), sera déposé, le cas échéant auprès de l'étude : SCP BLOT DIRIDOLLOU ELICHIRY-CORMIER GACHET LAURENDEAU MOULIN REGNIER, 14 boulevard Winston Churchill, 44185 Nantes Cedex 4.

Article 10 : Remboursement des frais de participation et des frais de consultation du règlement complet

Le remboursement des frais de la connexion Internet nécessaire à la consultation du règlement ainsi qu'à la participation au Jeu peut être obtenu sur simple demande écrite, en précisant la date et l'heure exacte de connexion, sur la base forfaitaire de 5 minutes de connexion, soit un total de 0,21 euros TTC sous réserve de vérification par « L'organisatrice » de la participation effective du demandeur. Le remboursement du timbre de la demande de règlement peut également être obtenu (au tarif lent en vigueur) sur simple demande écrite jointe.

Les demandes de remboursement doivent être envoyées par courrier postal avant le 31/01/2017 minuit (cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse du Jeu, accompagnées d'un IBAN. Pour les demandes de remboursement des frais de connexion à Internet, les demandes doivent être accompagnées de l'indication de la date, heure et durée de sa connexion au site Internet, de la copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès auquel il est abonné, faisant apparaître les dates et heure de sa connexion au site.

Il est précisé que certains fournisseurs d'accès à Internet offrant une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, leur accès au site du présent jeu s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (telles que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site internet <http://www.rhums-dillon.com/> et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Toute demande de remboursement illisible, raturée, incomplète ou encore expédiée hors délai ne pourra être traitée. Aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone.

Le remboursement sera effectué par virement bancaire dans un délai moyen de 6 à 8 semaines environ à compter de la réception de la demande conforme.

En tout état de cause, il ne sera accepté qu'une seule demande de remboursement par participant inscrit au Jeu et par foyer (même nom et/ou même adresse postale et/ou même adresse mail et/ou même adresse IP) pendant toute la durée du Jeu et uniquement dans le cadre de la participation au Jeu objet du présent règlement.

Article 11 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

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

Article 12 : Limite de responsabilité

« L'organisatrice » ne saurait être tenue pour responsable si pour cause de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté ce jeu devait être annulé, prolongé, écourté, modifié ou reporté. Tout changement fera l'objet d'informations préalables par tout moyen approprié. Des additifs et modifications de règlement peuvent alors éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

« L'organisatrice » ne saurait être tenue responsable de tout dysfonctionnement du réseau « Internet » empêchant le bon déroulement du Jeu notamment dû à des actes de malveillance externes. La connexion de toute personne au site et la participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité. Il appartient donc 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 due à des actes de malveillance extérieures, et notamment les virus.

« L'organisatrice » ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient se connecter au site du Jeu du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

Les modalités du jeu de même que les prix offerts aux gagnants ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte.

« L'organisatrice » pourra annuler ou suspendre tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu, et notamment en cas de communication d'informations erronées. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

L'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de trouver le point gagnant de façon mécanique ou autre est proscrite. La violation de cette règle entraîne l'élimination de son auteur, pour toutes les sessions du jeu.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à « L'organisatrice », celle-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu.

Une fois que le gagnant a pris contact avec le prestataire, « L'organisatrice » n'est plus responsable et elle décline toute responsabilité pour tous les incidents et/ou accidents qui pourraient survenir pendant la durée de jouissance du lot attribué et/ou du fait de son utilisation.

Article 13 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

« L'organisatrice » se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de « L'organisatrice » ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à « L'organisatrice ». Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

En cas de désaccord persistant relatif à l'interprétation et l'application du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, le litige relèvera des juridictions compétentes de Paris.

Article 14 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et « L'organisatrice », les systèmes et fichiers informatiques de « L'organisatrice » feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de « L'organisatrice », dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre « L'organisatrice » et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, « L'organisatrice » pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par « L'organisatrice », notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par « L'organisatrice » dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un

participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfutable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.