

RÈGLEMENT DU JEU

« La Rentrée la moins chère de France - Jeu Digital organisé sur intermarche.com »
Du 16 août (09h00) au 10 septembre 2017 (23h59)

ARTICLE 1 – Organisation

La société ITM Alimentaire International (ci-après « l'Organisateur »), SAS au capital de 149 184 euros dont le siège social est situé au 24, rue Auguste Chabrières, 75737 Paris cedex 15, RCS de Paris sous le N°341 192 227 organise un jeu gratuit sans obligation d'achat sur Internet « La Rentrée la moins chère de France – Jeu Digital organisé sur intermarche.com » (ci-après « le Jeu ») du mardi 16 août (09h00) au dimanche 10 septembre 2017 (23h59) inclus.

ARTICLE 2 – Participation

2.1 Ce Jeu est gratuit sans obligation d'achat et est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France métropolitaine. Ne peuvent participer à ce Jeu : le personnel de l'Organisateur, le personnel de la société de gestion des lots, le personnel des points de vente Intermarché et les membres de leur famille.

2.2 Ce Jeu se déroulera du mardi 16 août (09h00) au dimanche 10 septembre 2017 (23h59). Il est accessible sur le site Internet grandjeurentree.intermarche.com, (ci-après le « Site »).

2.4 La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonnes conduites...), ainsi que des lois et règlements en vigueur en France.

ARTICLE 3 - Principe du Jeu

3.1 Pour participer au Jeu, il suffit de (au plus tard le 10 septembre, 23h59 – date et heures françaises de connexion faisant foi) :

1. Se connecter au Site depuis un ordinateur, une tablette ou un mobile ;
2. Cliquer sur le bouton « Jouer » ;
3. Renseigner son email ;
4. Lire et accepter le contenu du règlement en cochant la case prévue à cet effet
5. Valider l'inscription en cliquant sur le bouton « Valider »
6. Un 1^{er} jeu lui est proposé : sélectionner 3 (trois) produits sur les 5 (cinq) présentés.
Un écran lui indique immédiatement après sa sélection s'il a gagné un bon d'achat ou non.
S'il a gagné, il est invité à remplir un formulaire pour valider son lot et renseigner ses coordonnées et accéder au 2nd jeu.
S'il a perdu, il est invité à remplir le formulaire pour accéder au 2nd jeu.
7. Remplir le formulaire pour valider son lot et pour accéder au 2nd jeu.
8. Pour le 2nd jeu : sélectionner 3 (trois) produits sur les 4 (quatre) proposés.

Un écran informe immédiatement les participants du fait qu'ils ont gagné ou perdu et les invite à revenir tenter leur chance le lendemain.

Une participation par jour (même nom et/ou même adresse email) et par personne est autorisée.

Le participant est informé que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité, ce qu'il accepte. Les informations saisies par le participant l'engagent dès leur validation. La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'exactitude des données fournies par les participants.

Le participant s'engage à compléter de bonne foi le formulaire d'inscription mis à sa disposition et à transmettre à la Société Organisatrice des informations exactes. Le participant doit renseigner l'ensemble des zones de saisie, excepté celles mentionnées comme n'étant pas obligatoires.

Les participations au Jeu seront annulées si elles sont incorrectes, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.

3.2 Ce Jeu est basé sur le principe des instants gagnants. Le moment retenu pour la participation du joueur à l'instant gagnant est le moment auquel il valide son inscription en cliquant sur le bouton « Valider » pour le 1^{er} jeu et sur le bouton « Valider » sur la page de formulaire pour le 2nd jeu.

Si l'instant précis (date, heure, minute) où le participant clique sur le bouton « Valider » après avoir entré son adresse email (étape 5 du process décrit plus haut) correspond à l'un des 325 (trois cent vingt-cinq) instants gagnants le participant sera déclaré gagnant du 1^{er} jeu.

Si l'instant précis (date, heure, minute) où le participant clique sur le bouton « Valider » après avoir validé le formulaire pour atteindre le 2nd jeu (étape 7 du process décrit plus haut) correspond à l'un des 60 (soixante) instants gagnants le participant sera déclaré gagnant du 2nd jeu.

Un message lui annoncera qu'il a gagné et ce qu'il a gagné lorsqu'il aura cliqué ou tap sur les 3 produits pour le 1^{er} jeu (étape 6 du process décrit plus haut).

Un message lui annoncera qu'il a gagné et ce qu'il a gagné lorsqu'il aura cliqué ou tap sur les 3 produits pour le 2nd jeu (étape 8 du process décrit plus haut).

En cas de victoire au 1^{er} jeu, le participant doit alors obligatoirement s'inscrire au moyen d'un formulaire pour pouvoir recevoir son lot en renseignant son prénom, son nom, son adresse postale (résidence-bâtiment, numéro, type de voie et code postal), son numéro de carte de fidélité (facultatif) et son numéro de téléphone. Une fois ces informations saisies, le participant valide définitivement son gain en activant le bouton « Valider ». Si le participant n'a pas validé le formulaire 15 (quinze) minutes après avoir eu l'écran gagné, il sera annulé et le lot gagné sera remis en jeu.

En cas de victoire au 2nd jeu, Intermarché utilisera les coordonnées remplies dans le formulaire pour l'envoi du lot.

3.3 Si aucun participant n'entre son e-mail, lié à un instant gagnant et au moment d'un instant gagnant, cet instant gagnant reste ouvert jusqu'au prochain instant gagnant mis en jeu : le gagnant sera alors le premier participant à entrer son e-mail lié à cet instant gagnant.

3.4 Dans l'hypothèse où plusieurs connexions interviendraient pendant un même instant gagnant, ce sera le premier participant qui sera enregistré par le serveur du Jeu qui se verra attribuer la dotation correspondante.

3.5 Si l'instant où le participant joue ne correspond pas à un instant gagnant, un message lui annoncera alors qu'il a perdu. S'il perd au 1^{er} instant gagnant, le participant peut soit remplir le formulaire pour accéder au 2nd instant gagnant. Si le participant perd aux deux instants gagnants, il peut revenir le lendemain pour retenter sa chance aux jeux par instant gagnant (une seule participation par jour est autorisée).

ARTICLE 4 – Détermination des gagnants

4.1 Jeu Instants gagnants :

Le Jeu fonctionne sur le principe des instants gagnants ouverts. Les « instants gagnants » sont des périodes de temps variables réparties de manière prédéfinie tout au long de la durée du Jeu. Tant que la dotation n'est pas gagnée, elle reste en jeu jusqu'à ce qu'un participant la remporte. Les instants gagnants sont prédéfinis. Le Jeu aura 385 (trois cent quatre-vingt-cinq) gagnants, 325 (trois cent vingt-cinq) pour le 1^{er} instant gagnant et 60 (soixante) pour le 2nd instant gagnant, désignés par instants gagnants ouverts dans les conditions exposées ci-dessous. 385 (trois cent quatre-vingt-cinq) instants gagnants, définis informatiquement et aléatoirement sont déposés en l'étude d'huissier SCP Schambourg Panhard, 14 rue du Faubourg Saint-Honoré, 75008 Paris. Une liste de gagnants subsidiaires sera constituée. L'Organisateur se réserve le droit de réattribuer tout lot non attribué, non réclamé ou dont le gagnant initial a été exclu en raison du non-respect du présent règlement, d'une fraude, d'un problème technique affectant la désignation des gagnants ou d'un cas de force majeure.

ARTICLE 5 – Dotations

5.1 Du 16 août au 10 septembre 2017 inclus, sont mis en jeu dans le cadre des instants gagnants

385 (trois cent quatre-vingt-cinq) dotations suivantes :

- 200 (deux-cent) bons d'achats d'une valeur commerciale unitaire indicative de 15 € TTC chacun.
- 125 (cent-vingt-cinq) bons d'achats d'une valeur commerciale unitaire indicative de 20 € TTC chacun.
- 60 (soixante) bons d'achats d'une valeur commerciale unitaire indicative de 50 € TTC chacun.

Les bons d'achats sont valables dans tous les rayons de votre magasin Intermarché (hors livres, presse, gaz et carburants). Bons valables en France Métropolitaine jusqu'au

31/12/2017 et sont cumulables avec d'autres offres promotionnelles dans la limite d'un seul bon par passage en caisse. Aucun rendu de monnaie ne sera effectué sur le bon d'achat.

5.2 La Société organisatrice se réserve le droit de modifier la nature de la dotation gagnée et de la remplacer par une dotation de valeur équivalente en cas de survenance d'un cas de force majeure. La force majeure s'entend de tout évènement échappant à son contrôle qui ne pouvait raisonnablement être prévu lors de l'organisation du présent jeu et dont les effets ne peuvent être évités par des mesures appropriées au sens de l'article 1218 du Code civil et de la jurisprudence.

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

ARTICLE 6 - Réception des lots gagnés

6.1 Les gagnants recevront leur lot à l'adresse postale qu'ils auront communiquée sur le formulaire de participation au Jeu, par voie postale, par lettre recommandée avec accusé de réception. Les lettres seront expédiées dans un délai minimum de 5 (cinq) semaines après la date de fin du jeu.

6.2 Toute connexion interrompue avant la validation de la participation sera considérée comme nulle. Toute inscription erronée ou incomplète sera considérée comme nulle. Les coordonnées incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement, entraînent la disqualification du joueur et l'annulation de sa participation et de ses gains. La Société organisatrice se réserve le droit de vérifier les coordonnées des participants et d'exercer des poursuites, le cas échéant. La dotation est attribuée telle quelle et ne peut en aucun cas être échangée contre sa valeur monétaire totale ou partielle ni à leur échange ou remplacement. Ni de quelque autre manière que ce soit. Dans l'hypothèse où pour une raison indépendante de la volonté des organisateurs, les gagnants ne pourraient bénéficier de leur dotation, cette dernière sera définitivement perdue et ne sera pas réattribuée. Dans cette hypothèse, aucune indemnité de quelque nature que ce soit ne sera due aux gagnants. Le cas échéant, les frais de mise en œuvre, mise en service, installation et utilisation des dotations sont à la charge des gagnants. De même, le cas échéant, les frais de déplacement, d'assurance, de transport, etc., inhérents à la jouissance des dotations mais non expressément prévus dans les dotations resteront à la charge des gagnants. S'agissant des dotations la responsabilité de la Société organisatrice est strictement limitée à la délivrance des dotations effectivement et valablement gagnées. La Société organisatrice n'endosse aucune responsabilité contractuelle relative au bon fonctionnement, à l'emploi, à la conformité des normes auxquelles les dotations sont éventuellement soumises ou à la sécurité des dotations attribuées. La Société organisatrice se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction des gagnants concernant leurs dotations.

ARTICLE 7 - Autorisation des participants

Les participants autorisent l'Organisateur à procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant.

ARTICLE 8 – Publicité et promotion des gagnants

Du seul fait de l'acceptation de leur dotation, les gagnants autorisent l'Organisateur, à compter de l'obtention de leur gain, à utiliser leur prénom et leur ville de résidence, dans toutes communications publicitaires ou promotionnelles liées au présent Jeu, en France métropolitaine (Corse comprise) et aux DROM-COM. Cette utilisation ne donnera lieu à aucune rémunération, aucun droit ou avantage quelconque autre que l'attribution de la dotation. Dans le cas où un gagnant ne le souhaiterait pas, il devra le stipuler par courrier recommandé à l'adresse suivante : ITM Alimentaire International, service communication externe, Jeu « La Rentrée la moins chère de France – Jeu Digital organisé sur intermarche.com », 37 allée des Mousquetaires, parc de Tréville 91070 Bondoufle, dans un délai de 8 (huit) jours à compter de l'annonce de son gain.

ARTICLE 9 - Annulation & Modification du règlement

9.1 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, et ce sans préavis, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

9.2 Chaque modification fera l'objet d'une annonce sur le Site et sera déposée comme le présent règlement auprès de l'huissier de justice cité à l'article 10 ci-dessous et feront l'objet d'un avenant au règlement. Les informations relatives à la suppression ou à la modification du Jeu seront également indiquées dans les magasins participants.

ARTICLE 10 - Dépôt du règlement et obtention du règlement

Le présent règlement est déposé auprès de Maître Panhard, Huissier de justice associé de la SCP SCHAMBOURG-PANHARD, dont les bureaux se situent au 14 rue du Faubourg Saint Honoré, 75008 PARIS. Ledit règlement est librement disponible sur le Site grandjeurentree.intermarche.com, en point de vente, sur demande du consommateur qui doit être adressée par écrit à l'adresse suivante : ITM Alimentaire International, service communication externe, Jeu « La Rentrée la moins chère de France – Jeu Digital organisé sur intermarche.com », 21 allée des Mousquetaires, parc de Tréville 91070 Bondoufle.

En cas de demande accompagnant la demande de règlement ou sur simple demande écrite à l'adresse ci-dessus avant le 20/09/2017 (cachet de la poste faisant foi), les frais d'affranchissement seront remboursés au tarif lent en vigueur (base 20 g), en indiquant les éléments suivants : nom, prénom, adresse postale complète, adresse e-mail et en l'accompagnant d'un RIB ou RIP. Limité à un remboursement par foyer (même nom, même adresse et/ou même adresse e-mail).

Article 11 – Conditions de remboursement des frais

La participation au jeu est strictement gratuite. Les participants peuvent obtenir le remboursement des frais de connexion à Internet nécessaires à leur participation sur la base forfaitaire de 3 minutes de connexion hors forfait ADSL (soit un forfait de 0,17 euro) sur simple demande écrite avant le 20/09/2017, cachet de La Poste faisant foi, en indiquant leurs nom, prénom, adresse postale complète, n° de carte de fidélité (facultatif), adresse e-mail, date et heure de la connexion et en y joignant obligatoirement un RIB ou RIP et une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès faisant apparaître la connexion au site grandjeurentree.intermarche.com, à l'adresse suivante :

Intermarché

Service promotion

Parc de Tréville

37 allée des mousquetaires

91078 Bondoufle cedex.

Les frais de timbre engagés dans ce cadre seront également remboursés au tarif lent en vigueur (base 20 g) si le participant en fait la demande écrite avant le 20/09/2017. Les accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourront donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et/ou pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire. Limité à une demande de remboursement par foyer (même nom, même adresse et/ou même adresse e-mail et/ou même n° de carte de fidélité).

ARTICLE 12 - Informatique et libertés

12.1 Les données personnelles recueillies dans le formulaire de participation sont obligatoires. Elles sont destinées à l'Organisateur, à la seule fin de la participation au Jeu, de la gestion des gagnants, de l'attribution de la dotation et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants pour l'exécution de travaux effectués pour son compte dans le cadre du présent Jeu. Elles seront conservées uniquement pendant la durée du Jeu pour les seuls besoins du Jeu et ne seront pas utilisées à d'autres fins, y compris des fins de sollicitations commerciales sauf accord exprès du participant. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

12.2 Conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée, la participation à ce Jeu donne lieu à l'établissement d'un fichier automatisé pour le compte de la société ITM ALIMENTAIRE INTERNATIONAL.

Conformément aux articles 38 et suivants de ladite loi, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données les concernant sur simple demande écrite adressée à : ITM Alimentaire International, service communication externe, 37 allée des Mousquetaires, Parc de Tréville 91070 Bondoufle.

12.3 Sous réserve de leur consentement explicite, les informations collectées sur les participants pourront être utilisées par l'Organisateur et/ou ses partenaires afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres susceptibles de les intéresser.

ARTICLE 13 - Responsabilité

13.1 La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des dotations effectivement et valablement gagnées.

13.2 Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenu 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. Plus particulièrement, l'Organisateur ne saurait être tenu 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.

13.3 L'Organisateur dégage toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

L'Organisateur ne saurait davantage être tenu pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires permettant de trouver le point gagnant de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination de son auteur, pour toutes les sessions du Jeu.

L'Organisateur pourra annuler 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 ou de la détermination des gagnants. Il 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.

13.4 L'Organisateur fera des efforts pour permettre un accès au Jeu présent dans le Site à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès au Site et au Jeu qu'il contient.

L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

L'Organisateur s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des gagnants et l'attribution des lots soit conforme au règlement du présent Jeu. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de

détermination des gagnants, l'Organisateur ne saurait être engagé à l'égard des participants au-delà du nombre de dotations annoncés dans le règlement du Jeu et dans la publicité accompagnant le présent Jeu.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable du mauvais fonctionnement du réseau Internet, ni de retard, perte ou avaries résultant des services postaux et de gestion.

13.5 Enfin, la responsabilité de l'Organisateur ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation du lot attribué.