

RÈGLEMENT COMPLET JEU SAN MARCO

« Dans le sillage de Corto Maltese »

Article 1

La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S., dont le siège social est situé 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville-les-Rouen Cedex, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Rouen sous le numéro 65 B 120 (ci-après dénommée la Société organisatrice), organise un grand jeu national « *Dans le sillage de Corto Maltese* » à participation par internet sur le site www.sanmarco.fr

Article 2

Le jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, Corse incluse, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices et de leurs familles et de manière générale toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la gestion du jeu ainsi que les membres de leur famille en ligne directe.

Article 3

Ce jeu est valable du 04 Janvier 2016 au 31 Décembre 2016.

Article 4

Le présent jeu est porté à la connaissance du public :

- en grandes surfaces :
 - . sur les lots de 2 paquets de 250 g de café moulu San Marco et les paquets de 36 dosettes San Marco.
 - . sur du matériel PLV (habillage de présentoir) dans certains magasins.
- sur le site Internet de la marque www.sanmarco.fr.
- et sur tout autre support de communication que la Société organisatrice pourrait utiliser : page facebook, e-newsletter...

Article 5

5.1 Inscription

Pour jouer, le participant est invité :

- à se connecter sur le site internet dédié au jeu à l'adresse www.sanmarco.fr
- à remplir impérativement tous les champs de son formulaire de participation :
 - . champs de prise de coordonnées : son nom, prénom, adresse postale, code postal, ville, adresse e-mail, téléphone et date de naissance.
 - . case « J'ai pris connaissance et accepte le règlement » à cocher
 - . case « Je souhaite m'inscrire la newsletter de San Marco / oui ou non »

Tous ces champs – y compris le numéro de téléphone, indispensable pour prévenir et/ou expédier leur lot aux gagnants - sont obligatoires. Pour être considéré comme valable, le formulaire de participation doit être intégralement complété. Une fois qu'il aura rempli ce formulaire, le participant recevra un mail de confirmation avec un lien cliquable qui lui permettra de valider son inscription au jeu.

Toute adresse e-mail invalide (c'est-à-dire ne permettant pas l'acheminement d'un courrier électronique) entraînera donc la disqualification de celui qui l'aura communiquée.

5.2 Participation

Une fois sa participation validée, le participant peut accéder au jeu.

« *Dans le sillage de Corto Maltese* » est un jeu interactif où le joueur prend la place de Corto Maltese dans un périple en mer. A bord d'un bateau qu'il doit diriger à l'aide des touches « flèche » droite et gauche de son clavier (pour les ordinateurs) et les flèches disponibles sur l'écran (pour les smartphones), le joueur doit rallier sans encombre Venise en évitant les récifs, dans le temps minimum requis de 30 (trente) secondes. Si le joueur heurte un récif avec son bateau, le jeu est terminé : il peut rejouer le lendemain, la participation au jeu étant limitée à une par jour.

Si le joueur arrive à Venise sans encombre et dans le temps imparti, il découvre s'il a gagné l'un des lots mis en jeu par un système d'instant gagnants qui dévoile des scènes de BD gagnantes ou perdantes :

> scène « Corto Maltese qui trouve une lettre dans un coffre » : le joueur gagne le lot indiqué sur la lettre. Il recevra un mail de confirmation.

> scène « Corto Maltese qui se fait attaquer » : le joueur perd. Une pop-up lui indique qu'il peut revenir jouer le lendemain. Il peut jouer une fois par jour.

Qu'elle soit gagnante ou perdante, la participation du joueur est prise en compte pour le tirage au sort effectué en fin d'opération.

5.3 Attribution des lots

a - Instants gagnants :

Deux mille quatre cents (2400) instants gagnants ont été pré-définis par jour/ heure / minute / seconde et répartis sur toute la durée du jeu. Ces instants gagnants ont été déposés à l'étude de la SCP Simonin, Le Marec et Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54 rue Taitbout, 75009 PARIS.

Les instants gagnants ont été déterminés de manière à ce que la totalité des dotations soit remportée. Ainsi, si le clic final coïncide avec l'un de ces instants gagnants, le participant remporte la dotation annoncée. À défaut de connexion coïncidant avec l'un de ces instants gagnants, la 1ère connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Si, pour une raison indépendante de la volonté de la société organisatrice, les dates de lancement du jeu étaient modifiées, les lots quotidiens prévus initialement par instants gagnants à ces dates et non distribués seraient remis en jeu.

b- Tirage au sort (en fin d'opération) :

A la fin de l'opération, un tirage au sort sera effectué par un Huissier de Justice parmi l'ensemble des participants au jeu pour désigner le gagnant du voyage à Venise. Une seule participation sera prise en compte pour le tirage au sort (même nom, même adresse) en tenant compte des cas d'exclusion stipulés à l'article 9 du présent règlement)

Pour être considéré comme valable, le formulaire de participation doit être intégralement complété et devra comporter notamment les nom, prénom, adresse postale, pays et adresse e-mail du participant. Il est précisé qu'une seule participation par foyer (même nom, prénom, adresse postale et adresse IP) sera prise en compte pour le tirage au sort final.

Un gagnant désigné par Instant Gagnant peut également prétendre à la participation au tirage au sort final. Toute adresse e-mail invalide (c'est-à-dire ne permettant pas l'acheminement d'un courrier électronique) pourra entraîner la disqualification de celui qui l'aura communiquée. Toute information personnelle indispensable pour participer au jeu communiquée par le participant et dont il apparaîtrait qu'elle serait manifestement incohérente et/ou fantaisiste, ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation dudit participant.

Article 6

Lots mis en jeu :

- par tirage au sort en fin d'opération :

Un voyage à Venise sur les traces de Corto Maltese de 3 jours / 2 nuits à Venise pour 2 personnes (valeur approximative 2500 € TTC) comprend :

- les vols réguliers depuis Paris pour Venise (ou autre ville selon disponibilité des vols et tarifs)
- les taxes aériennes et redevance passagers
- les transferts aéroport > arrêt au plus proche de l'hôtel, aller/retour, en bateau partagé
- deux nuits dans un hôtel 4* classique et charmant, à Venise avec les petits déjeuners.
- la visite secrète du palais des Doges, avec guide francophone.
- une assurance multirisque assistance rapatriement, bagages, annulation médicale
- un carnet de voyage qualitatif
- le guide de voyage Lonely Planet « Venise - Itinéraires avec Corto Maltese »

Restent à la charge des gagnants : repas, boissons, prestations non mentionnées dans le programme ci-dessus, dépenses personnelles.

- par instants gagnants sur toute la période du jeu :

- . 200 BD « Sous le soleil de Minuit » (valeur commerciale 16 € TTC)
- . 200 jeux vidéo « Secrets de Venise » sous forme de clés usb personnalisées au logo San Marco, avec logiciel téléchargeable pour Mac (configuration minimum requise : Mac OS 10.5 / 1 Go de RAM / 850 Mo d'espace disque) et PC (configuration minimum requise : Windows 7 / 1 Go de RAM / 850 Mo d'espace disque) (valeur 15 € TTC)
- . 2000 bons de réduction de 0,80 € à valoir sur un prochain achat au choix dans la gamme des cafés San Marco. Ces bons de réduction seront adressés aux gagnants par courrier à l'adresse qu'ils auront indiqué sur leur formulaire d'inscription.

Les lots ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces ou contre tout autre lot. Le voyage à Venise est nominatif et ne peut être cédé ou vendu à des tiers.

La société organisatrice se réserve le droit de remplacer un lot par un autre lot de même valeur et de caractéristiques proches, si les circonstances l'exigent. Il ne sera attribué qu'un seul lot de même nature par adresse mail.

Article 7

Il ne sera répondu à aucune demande de renseignements (demande écrite, téléphonique, orale) concernant l'interprétation ou l'application du règlement, ainsi que sur l'identité des gagnants.

Les gagnants des BD et jeux vidéo seront contactés par message électronique à l'adresse électronique qu'ils auront renseignée sur le formulaire d'inscription ; les modalités d'obtention de leur lot leur seront alors précisées. Le gagnant du voyage à Venise sera contacté au plus tard 3 jours après sa désignation, par téléphone et par courrier électronique au numéro et à l'adresse mail qu'il aura renseignés sur le formulaire d'inscription. Son gain ainsi que les modalités d'obtention de son lot lui seront ensuite confirmés par courrier postal sous une semaine.

Si ce gagnant s'avère injoignable pendant un délai de 10 jours francs à compter du premier appel téléphonique et de l'envoi du message électronique l'informant de son gain, il sera déchu de l'attribution du lot et aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait. Le lot sera alors remis en jeu par instant gagnant sur la semaine suivant ce délai de 10 jours ; si le nouveau gagnant est également injoignable dans un délai de 10 jours francs à compter de l'appel téléphonique et de l'envoi du courrier électronique l'informant de son gain, le lot sera définitivement perdu. De même si le gagnant ne peut pas ou ne veut pas bénéficier de leur gain.

Article 8

L'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de trouver les instants gagnants de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination définitive de son réalisateur et/ou utilisateur. 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 de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants. 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.

Article 9

La société organisatrice décline toute responsabilité si pour cause de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté le jeu devait être annulé, prolongé, écourté, modifié partiellement ou en totalité, ou reporté. Des additifs et modifications de ce règlement peuvent alors éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement. Tout changement fera l'objet d'informations préalables par tout moyen approprié.

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si par suite d'incidents de connexion internet, les participants ont été interrompus ou leur participation non prise en compte.

La société organisatrice ne sera pas responsable de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement du jeu notamment dû à des actes de malveillances externes. La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du jeu du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

La société organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable : - des erreurs (notamment d'affichage sur le site du jeu) - d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur leur site - de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement du jeu - des interruptions, des délais de transmission des données - des défaillances de l'ordinateur, du téléphone, du modem, de la ligne téléphonique du joueur, des serveurs, des fournisseurs d'accès Internet, des opérateurs de téléphonie, des équipements informatiques, des logiciels, - de la perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée - des conséquences de tous virus, bug informatique, anomalie, défaillance technique - de tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant, - de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au jeu ou ayant endommagé le système d'un joueur. 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 et téléphonique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne au site et la participation au jeu se fait sous son entière responsabilité.

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 la société organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le jeu.

Droit d'exclusion : la société organisatrice pourra suspendre et annuler la participation d'un ou plusieurs participant(s), en cas de constatation d'un comportement suspect qui peut être, sans que cela soit exhaustif : mise en place d'un système de participation automatisé, tentative de forcer les serveurs des organisateurs, participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts. Seront en particulier exclus les participations multiples déguisées : participants s'enregistrant sous des noms très proches (variation d'une à deux lettres par exemple) et avec une même adresse ou participants s'enregistrant avec un même nom mais avec une adresse très proche (variation d'un numéro de rue ou de bâtiment par exemple ou d'une lettre dans le nom de rue). Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, domicile. Toutes informations inexacts ou mensongères entraîneront la disqualification du participant.

La société organisatrice est seule décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des participants 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, sur la base de l'article 323 - 2 du Code Pénal (modifié par l'ordonnance n° 2000-916 du 19 /09/2000 art. 3 Journal Officiel du 22 /09/ 2000 en vigueur le 01/01/2002) : « Le fait d'entraver ou de fausser le fonctionnement d'un système de traitement automatisé de données est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 000 € d'amende ».

La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu, s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelle que forme que ce soit, notamment de manière informatique.

De même, la participation à ce jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau, ou tout autre problème lié à Internet.

Article 10

Les gagnants du jeu autorisent toutes les vérifications concernant leur identité et leur domicile. Toute indication d'identité et/ou d'adresse fausse entraînera automatiquement l'élimination du participant à ce jeu. La société organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement et notamment en cas de communication d'informations erronées.

Article 11

La participation au présent jeu donne aux organisateurs l'autorisation d'utiliser les noms, prénom et ville des gagnants sous réserve de leur accord préalable. Ceci sans que cette utilisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation. Si les gagnants s'opposent à l'utilisation de leur nom, ils doivent le faire savoir par courrier recommandé avec accusé de réception à l'adresse suivante : Segafredo Zanetti France S.A.S - 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville-les-Rouen Cedex.

Article 12

Sauf avis contraire, les données à caractère personnel qui seront communiquées par les participants dans le cadre du traitement de leur participation seront informatisées. Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, art.27, les participants peuvent s'opposer au traitement informatique des données les concernant et disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation sur toute information les concernant en écrivant à : Segafredo Zanetti S.A.S. – 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville-les-Rouen Cedex.
Ces informations sont uniquement destinées à l'usage de Segafredo Zanetti France.

Article 13

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Il est consultable sur www.sanmarco.fr (à la rubrique du jeu). Le règlement complet est déposé à l'étude de la SCP Simonin, Le Marec et Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54 rue Taitbout, 75009 PARIS, à laquelle est confié le contrôle du bon déroulement de sa mise en œuvre.

Fait à Rouen, le 15 décembre 2015