

Règlement du jeu

Armor-lux fête ses 80 ans !

Article 1 - Présentation de la Société Organisatrice

BONNETERIE D'ARMOR, SAS au capital de 1 600 000€, RCS Quimper Siret 375 680 139 00140, dont le siège est situé au 21-23 Rue Louison Bobet – 29556 QUIMPER Cedex, Tél : 02.98.90.05.29 / Fax : 02.98.90.64.79 dénommé ci-après ARMOR, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat du 13-07-2018 07:00 au 02-09-2018 23:59. L'opération est intitulée : « Armor-lux fête ses 80 ans ! ».

Le jeu est accessible à partir de l'adresse www.les80ans.com.

Article 2 - Participation

La participation à ce jeu est réservée aux personnes physiques majeures selon la loi française à la date du lancement du concours (soit âgées de 18 ans et plus), habitant la France métropolitaine, disposant d'une adresse e-mail valide, à l'exception du personnel salarié de la société organisatrice, de tous prestataires ayant collaboré à l'organisation du jeu, ainsi que de leurs familles, conjoint ou enfants (même nom, même adresse).

Les personnes n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiées, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère nominatif les concernant et nécessaires pour les besoins de la gestion du jeu.

La participation au jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits en vigueur sur le territoire français.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

Article 3 – Principe, modalités d'inscription, désignation des gagnants et modalités d'attribution des dotations

Le concours se compose d'un jeu principal et d'un jeu secondaire :

- Jeu principal : 2 tirages au sort permettant de gagner 2 voyages. Les 2 tirages au sort auront lieu le 3 août 2018 et le 7 septembre 2018 en présence d'un huissier de justice.
- Jeu secondaire par mise en œuvre de la mécanique de jeu Instant gagnant. L'instant-gagnant est géré de manière automatique sur une application accessible ici : www.les80ans.com. Il déterminera les gagnants des lots 3 à 13.

3.1 Les 2 tirages au sort :

Tous les participants au jeu « instant-gagnant » ayant rempli les conditions de participation et du présent règlement seront éligibles aux 2 tirages au sort. Ces derniers détermineront les gagnants des voyages, lots 1 et 2, (définis Article 4).

Un 1^{er} tirage au sort aura lieu le 3 août 2018 et désignera aléatoirement le gagnant du lot 1 décrit ci-après.

Le 2^e tirage au sort aura lieu le 7 septembre 2018 et désignera le gagnant aléatoirement du lot 2 décrit ci-après.

Pour chaque tirage au sort, il ne sera accepté qu'une seule participation par personne définie par son nom et prénom, sauf les participants ayant accepté de s'inscrire à la newsletter d'Armor-lux qui pourront bénéficier de 2 participations pour doubler leur chance.

Lors de chaque tirage au sort, il sera désigné un gagnant principal et 4 autres gagnants subsidiaires. Le gagnant principal sera avisé par téléphone et/ou email. S'il s'avère que le gagnant principal ne respecte pas le présent règlement ou que des informations le concernant sont erronées ou incomplètes, s'il est injoignable ou s'il ne se manifeste pas dans les 3 jours suivant sa désignation, le lot sera réattribué au gagnant subsidiaire suivant dans le tirage au sort, qui devra lui-même respecter les conditions applicable au gagnant principal. Si le gagnant et son invité ne disposent pas d'un passeport valide et valable 6 mois minimum après les dates de retour, et qu'ils ne sont pas communiqués à ARMOR dans un délai de 2 jours, le lot est attribué au gagnant suivant dans les mêmes conditions. S'il s'avère qu'aucun des gagnants ne respecte ces conditions, le lot sera à la disposition d'ARMOR.

Chaque tirage au sort sera effectué de manière aléatoire et anonyme en présence de maître Kerisit, huissier de justice à Quimper et de 2 personnes représentant la société organisatrice. Une application de générateur de nombre aléatoire sera utilisée. Les nombres générés correspondront au numéro de la ligne correspondante au gagnant dans le fichier Excel comportant les participants.

3.2 L'instant gagnant :

L'instant gagnant : le joueur sait instantanément s'il a gagné ou perdu le lot correspondant (lots de 3 à 13).

Pour participer au jeu, le participant doit :

1. Accéder à la page du jeu accessible depuis l'adresse www.les80ans.com.
2. Cliquer sur le bouton de participation (en ayant rempli l'ensemble du formulaire)
3. La réponse est instantanée : le participant est informé s'il a gagné ou perdu

Pendant la durée du jeu, une personne définie par son adresse e-mail et/ou son nom et prénom pourra participer dans la limite d'une fois par jour et ne pourra gagner qu'une seule fois pendant la durée de l'instant-gagnant.

Mécanique du Jeu à instants gagnants ouverts pour les lots 3 à 13 :

Est appelé « Instant gagnant », le jour et l'heure prédéfinis (heure, minute, seconde du Serveur du jeu) et qui déclenche l'attribution d'un lot.

Seules les dates, heures, minutes et secondes du serveur du Jeu feront foi au moment de la validation de la participation.

Si le moment de la connexion du joueur (= moment où il clique sur « je participe ») correspond à l'un des 78 instants gagnants prédéfinis, le participant gagne le lot correspondant. Si le moment de sa connexion (= moment où il clique sur « je participe ») ne correspond pas à un instant gagnant prédéfini, le participant ne gagne pas de lot et pourra retenter sa chance le lendemain.

Dans le cadre du Jeu, des « instants gagnants » ont été mis en place sur toute la période de validité du Jeu. Ils sont validés et enregistrés sur des bases informatiques sécurisées.

Les « instants gagnants » du Jeu sont dits ouverts dans la mesure où les dotations (lots 3 à 13) telles que précisées à l'article 4 restent disponibles jusqu'à ce qu'elles soient validées par un participant, c'est-à-dire jusqu'à ce qu'une connexion d'un participant corresponde à un instant-gagnant. Chaque instant gagnant débute à un instant précis prédéterminé (mois/jour/heure/minute/seconde) et prend fin dès la « connexion » du premier participant régulièrement inscrit suivant cet instant.

Est ainsi déclaré gagnant à une dotation, telles que précisées à l'article 4, un participant qui joue au moment de l'instant gagnant ou, si personne ne joue à ce moment précis, celui qui joue le premier après cet instant gagnant.

En cas de pluralité de connexions de Participants, seule la 1^{ère} connexion dans l'ordre chronologique sera gagnante à une dotation.

L'heure prise en compte pour déterminer si le moment de la connexion correspond à l'un des « Instants Gagnants » est celle de l'horloge de l'ordinateur diffusant le jeu.

Les dotations étant multiples, chacune a été assignée à un instant gagnant précis (mois, jour, heure, minute, seconde du Serveur du jeu).

Article 4 - Dotations

Les dotations sont les suivantes :

Pour le tirage au sort du 3 aout 2018

Lot 1 : Voyage PONANT : Croisière du 25 octobre 2018 au 1 novembre 2018 (8 jours / 7 nuits) – pour 2 personnes de Honfleur à Lisbonne. Navire : LE CHAMPLAIN.

Départ de Paris le 25 octobre, retour à Paris le 1^{er} novembre.

Inclus :

- Transfert en autocar de Paris - Aéroport Charles de Gaulle au port de Honfleur le 25 octobre 2018
- Croisière sur le Champlain de Honfleur à Lisbonne, Deluxe stateroom, du 25 octobre 2018 au 1 novembre 2018
- Taxes portuaires
- Tour panoramique de Lisbonne
- Vol Lisbonne à Paris en classe économique le 1^{er} novembre 2018 (AF1626)

Prix TTC : 7900€ (pour 2)

Pour le tirage au sort du 7 septembre 2018

Lot 2 : Voyage PONANT : Croisière du 24 novembre 2018 au 4 décembre 2018 (11 jours / 10 nuits) – pour 2 personnes. Navire : LE BOREAL. Départ de Paris le 22 novembre, retour à Paris le 4 décembre.

Port de départ : Valparaiso / Port d'arrivée : Ushuaia.

Inclus :

- Vol Paris-Charles de Gaulle à Santiago Pudahuel (Chili) le 22 novembre, classe économique (AF406)
- 1 nuit Hôtel Atton Vitacura à Santiago, Deluxe room le 23 novembre 2018
- Taxes
- Transfert de Santiago à Valparaiso
- Croisière sur le Boréal de Valparaiso à Ushuaia, cabine Prestige, du 24 novembre au 4 décembre
- Taxes portuaires
- Transfert du port d'Ushuaia vers l'aéroport d'Ushuaia le 4 décembre
- Vol d'Ushuaia vers Buenos Aires le 4 décembre
- Vol de Buenos Aires à Paris CDG le 4 décembre, classe économique (AF229)

Prix TTC : 14 400€ (pour 2 personnes).

Concernant les lots 1 et 2 :

Les passagers devront attester être en capacité physique de réaliser les croisières et que leur état de santé ne présente aucune contre-indication pour réaliser les croisières. Les passagers s'engagent à signaler à la compagnie toute pathologie, allergie, perte d'autonomie ou traitement médical nécessitant une information aux équipes médicales embarquées.

Aucune assurance multirisque n'a été souscrite par l'organisateur.

Les lots ne comprennent pas d'excursions particulières.

L'acceptation des lots induit l'acceptation des CGV de PONANT (Hiver 2018-19). Elles pourront être envoyées sur demande.

Les croisières ne seront ni échangeables, ni remboursables, ni cessibles et aucune modification de dates, de formules, de passagers ou autre ne pourra être acceptée.

Désignés par Instant-gagnant : les lots n°3 à 13 :

***Lots 3 à 6 :** Bons d'achat Armor-lux, à valoir sur le site internet www.armorlux.com. Les bons d'achat sont valables en ligne uniquement et jusqu'au 31 mars 2019 :

-Lots 3 : 2 bons d'achat d'une valeur de 350€,

-Lots 4 : 2 bons d'achat d'une valeur de 200€,

-Lots 5 : 2 bons d'achat d'une valeur de 100€,

-Lots 6 : 20 bons d'achat d'une valeur de 50€,

Lots 7 : 20 Marinières Armor-lux, modèle Amiral (homme ou femme), d'une valeur unitaire maximale de 55€ TTC.

Lots 8 : 16 mugs Armor-lux « Les 80 ans » d'une valeur unitaire de 7€

***Lots 9 à 10 :** Bons d'achat Terre&Mer à valoir sur le site internet www.terre-et-mer.com, valables en ligne uniquement et jusqu'au 31 mars 2019.

-Lots 9 : 2 bons d'achat d'une valeur de 150€,

-Lots 10 : 4 bons d'achat d'une valeur de 50€,

***Lots 11 et 12 :** Bons d'achat Bermudes à valoir sur le site internet www.bermudes.com (sortie prévue fin Août 2018). Les bons d'achat sont valables en ligne uniquement et jusqu'au 31 mars 2019.

-Lots 11 : 2 bons d'achat d'une valeur de 150€,

-Lots 12 : 4 bons d'achat d'une valeur de 50€,

***Lots 13 :** Bons d'achat Route du Rhum X Armor-lux : 4 bons d'achat d'une valeur de 50€, à valoir sur la boutique officielle de la Route du Rhum Destination Guadeloupe <https://routedurhum.armorlux.com/fr/>, valables jusqu'au 31 janvier 2019.

Aucun lot ne sera ni échangeable, ni remboursable contre leur valeur en argent et n'est pas cessible.

Tous les bons d'achat sont valables en une seule fois. Si le montant de l'achat ou de la commande est inférieur au montant du bon d'achat, aucun remboursement de la différence ne pourra être accordé.

Article 5 - Publicité

En participant à l'instant gagnant et au tirage au sort, les gagnants autorisent la Société Organisatrice à communiquer leurs prénoms et initiales du nom afin d'indiquer sur les réseaux sociaux des différents gagnants.

Article 6 - Modification du règlement

La Société organisatrice se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de modifier, écourter, prolonger ou annuler le jeu. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

La Société organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie du présent règlement. Toute modification du règlement fera l'objet d'une annonce sur la page Facebook et sera, le cas échéant, déposée si un tel dépôt est requis.

Article 7 - Vérification de l'identité des participants

Pour assurer le respect du présent règlement, ARMOR se réserve le droit de procéder à toute vérification de l'identité des participants, leur lieu de résidence. Toute indication d'identité ou d'adresse falsifiée, frauduleuse, fautive, mensongère, incorrecte, inexacte entraîne l'élimination de la participation.

Article 8 - Responsabilité

La Société Organisatrice ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau internet ou de la plate-forme de jeu Kontest empêchant l'accès au jeu ou son bon déroulement. Notamment, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'éventuels actes de malveillances externes.

Si la Société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et /ou des outils disponibles et vérifiés, elle ne saurait cependant être tenue pour responsable des erreurs matérielles (notamment d'affichage sur les sites du jeu, d'envoi d'e-mails erronés aux participants, d'acheminement des emails), d'une absence de disponibilité des informations et/ou la présence de virus sur le site. 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. Il appartient à chaque 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.

En outre, la Société Organisatrice n'est pas responsable en cas :

- De problèmes de matériel ou de logiciel
- De destructions des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à Société Organisatrice
- D'erreurs humaines ou d'origine électrique
- De perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu
- De conséquences d'éventuels retard, pertes, vols ou avaries des courriers postaux ou électroniques qui ne lui sont pas imputables. Les réclamations doivent être formulées par les

destinataires directement auprès des entreprises ayant assuré l'acheminement desdits courriers.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du jeu est perturbé par une cause échappant à la volonté de la Société Organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le jeu.

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du jeu de son auteur, la Société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

Article 9 – Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé chez Maître Kérisit, huissier de Justice, 10 Route de l'Innovation, 29000 Quimper.

Le règlement est librement consultable sur la page du jeu à cette adresse : www.les80ans.com.

Le règlement du jeu peut également être obtenu par courrier, à titre gratuit et sur simple demande à l'adresse : Armor-lux Service e-commerce – Jeu concours Armor-lux fête ses 80 ans 21-23 Rue Louison Bobet – 29556 QUIMPER Cedex

Les frais d'affranchissements engagés pour cette demande seront remboursés au tarif lent en vigueur sur simple demande accompagnée d'un RIB (une demande par foyer).

Article 10 - Informatiques et Libertés

Les informations recueillies dans le cadre du présent jeu sont nécessaires à la prise en compte de la participation. Ces informations sont destinées à ARMOR, responsable du traitement, à des fins de gestion de la participation, pour la détermination des gagnants et pour l'attribution et l'acheminement des lots. Concernant le tirage au sort, des informations complémentaires seront demandées et seront communiquées au PONANT afin de confirmer la réservation des croisières, et le cas échéant des billets d'avion et des hôtels.

En participant au Jeu, le joueur pourra également être sollicité pour son inscription à un courrier électronique d'information de la société organisatrice et à ses partenaires relevant du même Groupe. Les données ainsi recueillies pourront être utilisées dans le cadre légal (email opt-in actif).

En application du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) entré en vigueur le 25 mai 2018, ARMOR a établi une charte pour la protection des données personnelles. Cette charte figure sur [le site internet www.armorlux.com](http://www.armorlux.com), dans un onglet spécifique consultable par les clients.

Ce traitement est exclusivement fondé sur le consentement, qui peut être retiré à tout moment. Ce traitement est mis en œuvre à des fins de suivi de la relation client, de mise en place d'un programme de fidélité et de prospection commerciale. Les données sont également susceptibles de faire l'objet d'un traitement ultérieur à des fins statistiques. Elles sont conservées pendant 5 ans. Le joueur dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation du traitement, d'effacement et de portabilité de ses données personnelles, dans les conditions prévues au Règlement Général de Protection des Données. Pour toute demande d'exercer ces droits, il convient

d'envoyer un email adressé à dpo@armorlux.com ou une lettre à Armor-lux Service Juridique – 21,23 rue Louison Bobet - ZI Kerdroniou - 29556 QUIMPER Cedex 9. Toute demande doit être accompagnée d'un justificatif d'identité.

Article 11 - Litiges

Toute contestation ou réclamation relative à ce jeu devra être formulée par écrit et adressée à Armor-lux Service e-commerce – Jeu concours Armor-lux fête ses 80 ans 21-23 Rue Louison Bobet – 29556 QUIMPER Cedex.

La Société Organisatrice tranchera toute question relative à l'application du présent règlement, dans le respect de la législation française. Ces décisions seront sans appel. La loi applicable au présent règlement est la loi française et la langue applicable est la langue française. Tout différend né à l'occasion de ce jeu-concours fera l'objet d'une tentative de règlement amiable. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes dont dépend le siège social de la Société Organisatrice, sauf dispositions d'ordre public contraires. Aucune contestation ne sera plus recevable un mois après la clôture du jeu.

Article 12 - Informations générales

Toute contestation ou réclamation relative au jeu-concours ne pourra être prise en considération au-delà du 30 septembre 2018.