

RÈGLEMENT JEU « Le grand défi 2 minutes ! »

Vous souhaitez obtenir des informations sur ce site, merci d'adresser un email à contacts@atnetplanet.com

ARTICLE 1 – LA SOCIETE ORGANISATRICE

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA Conseil d'Administration au capital de 15.542.568,20 €
Siège social : BP 1 – 85 700 Pouzauges

R.C.S. La-Roche-Sur-Yon 439.220.203 (ci-après « la société organisatrice »), organise sur le site Internet <http://apps.facebook.com/fm-sur-le-pouce> un jeu gratuit et sans obligation d'achat **du mercredi 1^{er} octobre 2014 au vendredi 31 octobre 2014 à 23h59** (date et heure françaises de connexion faisant foi), intitulé «Le grand défi 2 minutes !».

Les informations que les joueurs communiquent sont fournies à la Société Organisatrice et non à Facebook.

La Société Organisatrice informe expressément les participants au Jeu que Facebook® ne parraine ni ne gère le Jeu de quelque façon que ce soit.

ARTICLE 2 – PARTICIPATION

La participation à ce jeu est ouverte à toute personne physique majeure domiciliée en France métropolitaine (y compris la Corse) à l'exception des collaborateurs de la société organisatrice du jeu et des membres de leur famille ainsi que des collaborateurs de la société prestataire de service responsable du site.

La participation est limitée à une par personne (même nom, même adresse postale ET / OU même adresse e-mail, même URL). Les participations sous multi-comptes sont interdites.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler les participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts. Notamment, si un participant a rempli sur le Site plusieurs bulletins d'inscription, ceux-ci seront considérés comme nuls.

Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leurs coordonnées. Toutes informations inexactes ou mensongères, incomplètes, illisibles, reçues après la date et l'heure limite de participation (date et heure de réception de l'inscription sur le site faisant foi), ou ne remplissant pas les conditions du présent règlement, seront considérées comme nulles et entraîneront la disqualification du participant.

La participation au jeu se fait exclusivement par Internet selon les modalités décrites à l'article 3 ci-après.

Toute participation sur papier libre ou toute autre forme est exclue.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeu proposé, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant les gagnants et les lots qui leur sont attribués.

La participation au jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux en vigueur en France.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

Pour participer au jeu «Le grand défi 2 minutes ! », il convient de suivre les étapes suivantes avant la fin du jeu :

1. Se connecter à l'adresse <http://apps.facebook.com/fm-sur-le-pouce>
2. S'inscrire en renseignant l'ensemble des données obligatoires (nom, prénom, adresse postale et adresse email).
3. Accepter le règlement

Règles du jeu «Le grand défi 2 minutes ! » :

Lors de son inscription (1ère utilisation), le participant dispose d'un crédit de deux parties. Ensuite, chaque participant reçoit chaque jour pendant la durée du Jeu un crédit de 2 parties.

Un compteur matérialise le nombre de parties disponibles à chaque utilisation.

Une fois que le crédit disponible est épuisé, le participant a la possibilité de gagner des crédits supplémentaires en parrainant ses amis.

Ainsi, un crédit de 3 parties est ajouté lors de chaque inscription d'un de ses amis invités dans une limite de 10 parrainages quotidiens.

Chaque jour le joueur a accès à différents mini-jeux, chacun durant 2 minutes.

- ⇒ 7 Food quiz (questions avec 2 réponses possibles)
- ⇒ 2 Enigmes et casse-tête (énigmes à résoudre)
- ⇒ 3 Cook et Embrouille (quiz mémoire)
- ⇒ 5 « 2048 » nommés « le 32 kcal », le « 64 kcal » le « 256 kcal » et le « 512 kcal » (joué 2 fois) :
(Réaliser un chiffres en fusionnant des blocs de chiffres identiques)
- ⇒ 5 Combats de pouce (jeu de rapidité avec 4 niveaux de difficultés différents dont le dernier joué 2 fois))
- ⇒ 3 Quiz ni queue ni tête (quiz avec questions absurdes)
- ⇒ 2 Up and Down (quiz avec 2 réponses possibles)

Chaque jeu donne lieu à un score.

4 nouveaux mini-jeux sont accessibles tous les 4 jours.

Les participants ne peuvent pas accéder aux 4 nouveaux mini-jeux, s'ils n'ont pas joué aux 4 mini-jeux précédents.

Instant gagnant

Chaque participation donne droit à un instant gagnant.

Le résultat de l'instant gagnant aboutit à l'une des deux possibilités suivantes :

- 1) Dans le cas où « l'instant gagnant » est gagnant, le participant remporte :

- soit un bon de réduction Fleury Michon dématérialisés
- soit un Mug qui change de couleurs quand il chauffe
- soit une horloge murale en céramique

2) Dans le cas où « l'instant gagnant » n'est pas donné gagnant, le participant peut à nouveau tenter sa chance en recommençant à jouer s'il dispose d'autres jetons, ou en acquérir de nouveaux en parrainant ses amis.

Tirage au sort

Le participant a jusqu'au 31 octobre 23H59 pour acculer le plus de points possibles en participant aux 27 mini-jeux. Les 300 meilleurs scores seront sélectionnés pour un tirage au sort final.

Le tirage au sort sera effectué sous le contrôle de la SCP SIMONIN LE MAREC GUERRIER, Huissiers de justice associés le 3 novembre 2014 et désignera les 8 gagnants de la machine à café senseo, les 8 gagnants de la fontaine à eau et les 10 gagnants de la Plancha.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler ou de modifier les règles du Jeu si des fraudes venaient à être constatées. La Société Organisatrice se réserve le droit de remettre en Jeu le lot dans ce même Jeu.

Toute participation incomplète, inexacte, falsifiée, comportant de fausses indications, non-conformes au règlement ou reçue après la date du jeu sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du Participant.

ARTICLE 4 – LES LOTS

Pendant la période de validité du Jeu, **du mercredi 1^{er} octobre 2014 au vendredi 31 octobre 2014 à 23h59**, cinq mille soixante-dix lots peuvent être gagnés ; Cinq Mille quarante-quatre lots réservés aux « instants gagnants » et vingt-six lots seront réservés au tirage au sort.

Pour les « instants gagnants », cinq Mille quarante-quatre lots sont répartis comme suit :

- 5 000 lots composés d'un Bon de de réduction immédiate de 0,50 € TTC sur l'achat d'un plat cuisiné de la gamme SUR LE POUCE FLEURY MICHON
- 22 horloges murales en céramique d'une valeur de 20€ TTC
- 22 mugs qui changent de couleurs quand ils chauffent d'une valeur de 20 € TTC

Un tirage au sort sera effectué pour désigner :

- Les 8 gagnants des Machine à café senseo valeur unitaire 60 € TTC
- Les 8 gagnants des Fontaine à eau, valeur unitaire 60 € TTC
- Les 10 gagnants des Plancha d'une valeur unitaire de 35 € TTC

Les lots sont présentés dans le <http://apps.facebook.com/fm-sur-le-pouce>

ARTICLE 5 – DETERMINATION DES GAGNANTS ET REMISE DES LOTS

DE L'INSTANT GAGNANT :

La règle est la suivante : Deux bons de réduction de 0,50 € TTC maximum par joueur, et une horloge ou un mug maximum par joueur.

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

Le participant donne son adresse mail pour recevoir le lien qui lui permettra de d'imprimer ultérieurement le bon de réduction. (ous réserve de la validation du gain par la par la Société Organisatrice).

DU TIRAGE AU SORT :

Les gagnants seront contactés par e-mail par la Société Organisatrice dans le mois suivant la fin du Jeu, à l'adresse email de contact correspondant à leur compte Facebook, afin de les informer qu'ils ont gagné une dotation.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son/leurs gain(s), et de ses/leurs coordonnées postales au plus tard dans les 30 (trente) jours à compter de la prise de contact par la Société Organisatrice, le silence du ou des gagnant(s) vaudra renonciation pure et simple de son/leurs lot(s), lequel/lesquels sera/seront automatiquement attribué(s) à un ou des gagnant(s) suppléant(s) désigné(s) comme tels par tirage au sort. Ces gagnants suppléants seront contactés par la Société Organisatrice afin de les informer qu'ils ont gagné une dotation, qu'ils devront accepter ou confirmer dans un délai de 30 (trente) jours.

Les gagnants des dotations recevront leur lot par courrier ou email sous forme de bons dématérialisés dans un délai de 120 jours à compter de la fin du jeu.

En cas d'adresse erronée des gagnants ou de retour par les services postaux du courrier, les lots seront considérés comme perdus et ne seront pas remis en Jeu.

Les dotations seront acceptées telles qu'elles sont annoncées. Aucun changement des dotations pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants.

Aucune contrepartie ou équivalent financier des gains ne pourra être demandé par les gagnants.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant uniquement en la fourniture de lots tels que prévus ci-dessus.

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité en cas d'incident survenu à l'occasion de l'utilisation des lots par les gagnants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les lots ne pouvaient être attribués pour des raisons indépendantes de sa volonté. Dans ce cas, les dotations seront perdues pour leurs bénéficiaires et ne seront pas réattribuées.

Si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

ARTICLE 6 – Publicité

Du seul fait de sa participation, chaque gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de ces données dans ce type de manifestation liée au jeu ne pourra excéder 12 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA

Siège social : BP 1

85 700 Pouzauges

ARTICLE 7 – Responsabilité

7.1- La société organisatrice se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Jeu sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt à SCP Simonin - Le Marec - Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54, rue de Taitbout 75009 Paris, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

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 ou dans tous les cas où, pour quelque raison que ce soit, le système informatique attribuerait des dotations non prévues au présent règlement. Dans ces cas les messages ayant informé les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et non avenus. En aucun cas, le nombre de dotations ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

Sera notamment considéré comme fraude le fait pour un participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes.

Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

La Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

7.2- La participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les

temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue pour responsable, sans que cette liste soit limitative :

- Du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toute information et/ou donnée diffusée sur les services consultés sur le site,
- De la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet,
- De tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du jeu,
- De la défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication,
- De la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée,
- Des problèmes d'acheminement,
- Du fonctionnement de tout logiciel,
- Des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique,
- De tout dommage causé à l'ordinateur d'un joueur,
- 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 est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site. Il appartient à tout joueur de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation des internautes au jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

ARTICLE 8 – Litiges

Le présent règlement est soumis à la législation française.

Tout litige qui ne pourra être réglé amiablement sera soumis aux tribunaux français compétents.

ARTICLE 9 - Convention de preuve

Il est convenu que, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de toutes données et tous autres éléments établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information. Les joueurs s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante de ces données et éléments sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit. Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société 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.

ARTICLE 10 - Données à caractère personnel

Les données collectées font l'objet d'un traitement informatique.

Elles sont utilisées par la Société Organisatrice aux fins de gestion du Jeu.

La Société Organisatrice est susceptible, sous réserve du consentement explicite du Participant, de communiquer lesdites informations à des partenaires dans le cadre d'opérations commerciales conjointes ou non, notamment pour des opérations de marketing direct.

Les informations pourront notamment être utilisées pour transmettre des documentations commerciales par courrier ou par e-mail si les Participants ont expressément accepté ce dernier mode de communication.

Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition ou de retrait sur les données vous concernant.

Pour exercer vos droits, envoyez un courrier avec vos nom, prénom, et copie de votre pièce d'identité à :

LA SOCIÉTÉ FLEURY MICHON SA

Siège social : BP 1

85 700 Pouzauges

ARTICLE 11 - Droits de propriété littéraire et artistique

La marque et le logo «Fleury Michon» sont la propriété exclusive de la Société Organisatrice. Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale de cette marque, de ce logo, et/ou de tout autre droit de propriété intellectuelle appartenant à la Société Organisatrice et/ou aux sociétés du groupe est donc prohibée.

La participation au Jeu ne constitue en aucun cas une autorisation d'utiliser un quelconque droit de propriété intellectuelle sur les créations, marques, logos, inventions et droits de propriété intellectuelle de la Société Organisatrice et /ou des sociétés du groupe.

ARTICLE 12 - Remboursement des frais de participation au jeu

Pour les participants accédant <http://apps.facebook.com/fm-sur-le-pouce> à partir de la France métropolitaine via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé - c'est-à-dire hors abonnements câble ou ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication - les coûts de connexion au site engagés pour la participation au jeu

seront remboursés aux participants en faisant la demande expresse, sur présentation :

- de leurs coordonnées,
- d'une copie de la première page de leur contrat d'accès à Internet, indiquant notamment leur identité, le nom de leur fournisseur d'accès et la description du forfait,
- d'une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique, en précisant manuellement les dates et heures d'entrée et de sortie du jeu proposé sur le site <http://apps.facebook.com/la-piste-dusel-perdu> d'un RIB ou RIP.

La demande de remboursement doit être effectuée dans un délai maximum d'un mois après réception de la facture téléphonique. Il ne sera effectué qu'un seul remboursement par personne (même nom, même adresse postale ou même adresse email).

Toute demande de remboursement des frais de participation au jeu sera adressée par courrier à :

Atnetplanet
Service New Media
7-13 Boulevard Paul Emile Victor
92200 NEUILLY /SEINE FRANCE.

Les frais postaux engagés pour la demande de remboursement des coûts de participation seront remboursés au tarif lent en vigueur, soit 0,56 euros TTC, sur simple demande indiquée dans le même courrier.

Toute demande incomplète ou erronée ne sera pas prise en compte.

ARTICLE 13 : Dépôt du règlement

Le présent règlement complet est déposé auprès de la SCP Simonin - Le Marec - Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54, rue de Taitbout 75009 Paris, France.

Il est accessible sur le site <https://apps.facebook.com/hungry-marmite> et sera adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande par courrier adressé à :

Atnetplanet, Service New Media, 7-13 Boulevard Paul Emile Victor 92200 NEUILLY /SEINE FRANCE.

Le timbre utilisé pour expédier cette demande sera remboursé sur simple demande au tarif lent en vigueur.

Une seule demande de règlement et de remboursement par personne pendant toute la durée du jeu.