REGLEMENT JEU ABSOLU SOCOPA 2020
WWW.SOCOPA.FR

ARTICLE 1 – SOCIETE ORGANISATRICE
La société en nom collectif SOCOPA VIANDES (ci-après désignée « société organisatrice »), dont le siège social se trouve à ZI de Kergostiou, 29300 QUIMPERLE, FRANCE, immatriculée au RCS de QUIMPER sous le numéro SIREN 508 513 785, organise un jeu avec obligation d'achat, dans tous les magasins référençant les produits concernés par l'opération, à partir du jeudi 1er octobre 2020 14h au lundi 30 novembre 2020 23h59.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION
La participation au jeu se fait exclusivement en se connectant sur le site Internet www.socopa.fr (ci-après désigné « le site »), d'accès gratuit, à l'exclusion de tout autre moyen, du jeudi 1er octobre 2020 14h au lundi 30 novembre 2020 23h59. Pour pouvoir participer, l'internaute devra se munir du code alphanumérique à usage unique de 8 caractères qu'il aura trouvé à l'intérieur de l'étiquette promotionnelle porteuse de l'offre présente sur les produits Socopa porteurs de l'offre.

La participation au jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France Métropolitaine, Corse comprise, à l'exclusion de toute personne ayant directement ou indirectement participée à la conception, l'organisation, la réalisation ou la gestion du jeu, ainsi que des membres de la famille en ligne directe de l'ensemble de ces personnes. En cas de litige, des justificatifs pourront être demandés.

Les participations au jeu seront annulées si elles sont incompréhensibles, incomplètes, contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement.
Toute personne mineure qui tenterait par quelque moyen que ce soit de participer au jeu ne pourrait prétendre percevoir quelque gain que ce soit et contreviendrait au présent règlement.

Toute participation doit être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier le dispositif de jeu proposé. Il est par conséquent totalement interdit de jouer avec plusieurs adresses électroniques reliées à une même personne physique majeure ainsi que de jouer avec une adresse électronique ouverte pour le compte d'une autre personne.
Seront notamment considérées comme invalides les adresses de courriers électroniques temporaires et/ou anonymes (et notamment les terminaisons de type : youumail.com, youpymail.com, yopmail.com, brefmail.com, mailcatch.com, yopmail.fr, yopmail.net, cool.fr.nf, jetable.fr.nf, nospam.ze.tc, nomail.xl.cx, mega.zik.dj, speed.1s.fr, courriel.fr.nf, moncourrier.fr.nf, monemail.fr.nf, monmail.fr.nf, etc.), ainsi que les adresses de courrier électronique provenant de domaines créés et/ou déposés à l'occasion du présent jeu.

La société organisatrice se réserve le droit de faire respecter l'égalité de chance entre tous les participants notamment par voie de justice ou tout autre moyen à sa convenance.

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

ARTICLE 3 – COMMUNICATION DU JEU
Le jeu est annoncé par différents canaux de communication :

1. Le site Internet www.socopa.fr du jeudi 1er octobre 2020 14h au lundi 30 novembre 2020 23h59,
2. Les étiquettes promotionnelles collées sur les 430 000 produits porteurs concernés,
3. La page Facebook® Socopa www.facebook.com/SocopaLesMordusDeLaViande,
4. Le compte Instagram® Socopa https://www.instagram.com/socopalesmordusdelaviande/
5. Des newsletters,
6. Des Facebook Ads,

ARTICLE 4 – MODALITES DE PARTICIPATION
Pour jouer, les participants doivent suivre la procédure suivante :

Pour la première participation au jeu (étape inscription), le participant doit :

1. Accéder au site www.socopa.fr,
2. Aller dans la rubrique « Les Jeux »
3. Cliquer sur « Je participe au grand jeu » sous l'encadré « Grand jeu L'Absolu »
4. Remplir le formulaire d'inscription : email, mot de passe, confirmer mot de passe, civilité, nom, prénom, pseudo, valider l'étape du Captcha pour vérifier qu'il n'est pas un robot,
5. Saisir le code de jeu alphanumérique figurant sur l'étiquette promotionnelle présente sur le produit Socopa qu'il aura acheté en magasin,
6. Lire et accepter le présent règlement complet en cochant la case prévue à cet effet,
7. Valider l'étape du Captcha pour vérifier qu'il n'est pas un robot,
8. Visionner la vidéo et répondre à la question posée « Quel produit l'Absolu est mis en avant dans cette vidéo ? » en choisissant l'une des trois réponses proposées (une seule réponse possible),
9. Cliquer sur « Valider »,

S'il le souhaite, le participant pourra participer à nouveau dans les conditions indiquées ci-après.

Pour toutes les autres participations suivantes au jeu (étape identification), le participant doit :

1. Accéder au site www.socopa.fr,
2. Aller dans la rubrique « Les Jeux »
3. Cliquer sur « Je participe au grand jeu » sous l'encadré « Grand jeu L'Absolu »
4. S'identifier avec son email et son mot de passe, valider l'étape du Captcha pour vérifier qu'il n'est pas un robot,
5. Saisir le code de jeu alphanumérique figurant sur l'étiquette promotionnelle présente sur le produit Socopa qu'il aura acheté en magasin,
6. Lire et accepter le présent règlement complet en cochant la case prévue à cet effet,
7. Valider l'étape du Captcha pour vérifier qu'il n'est pas un robot,
8. Visionner la vidéo et répondre à la question posée « Quel produit l'Absolu est mis en avant dans cette vidéo ? » en choisissant l'une des trois réponses proposées (une seule réponse possible),
9. Cliquer sur « Valider »,

Un seul compte est autorisé par foyer (même nom et/ou même adresse postale et/ou même adresse email) sur toute la durée du jeu.

Toutes inscriptions émanant d'un non participant ou toutes inscriptions collectives seront considérées comme nulles.

Si le moment de sa connexion (= moment où il clique sur « Valider » après avoir entré son code à usage unique) correspond à l'un des 3 instants gagnants pour gagner un week-end gastronomique pour 2, le participant voit alors s'afficher le message suivant : « FELICITATIONS ! Vous avez gagné un week-end gastronomique !* Vous serez contacté sous 15 jours par nos équipes afin de vous transmettre les modalités d'organisation. *Sous réserve de la conformité de votre participation avec le règlement. »

Si le moment de sa connexion (= moment où il clique sur « Valider » après avoir entré son code à usage unique) ne correspond pas à un « instant gagnant », le participant ne gagne pas de lot. Il est alors prévenu par le message suivant : « Désolé vous n'avez pas gagné aujourd'hui ! Munissez-vous à nouveau d'un produit avec un code porteur de l'offre pour retenter votre chance ! ».

ARTICLE 5 – DETERMINATION DES GAGNANTS
3 (trois) instants gagnants sous forme "mois/jour/heure/minute/seconde" en France, répartis sur toute la durée du jeu, ont été tirés au sort et programmés informatiquement.
Ces 3 instants gagnants ont été déposés chez Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (53), avant le démarrage du jeu.

Les instants gagnants sont dits « ouverts » : 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.

Le moment de la connexion retenu pour déterminer si un participant a gagné ou pas correspond au moment précis (au centième de seconde près) où ledit participant clique sur « Valider » après avoir entré son code à usage unique.

Au cas où plusieurs connexions interviendraient pendant un même instant gagnant, seule la première connexion enregistrée par le serveur de l'ordinateur diffusant le jeu sera gagnante.

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 en France.

Chaque instant gagnant déclenche l'attribution d'un des lots mis en jeu.

Il ne pourra être attribué qu'un seul lot par foyer sur toute la durée du jeu. Ainsi, s'il s'avère que des noms et/ou adresses électroniques de gagnants sont identiques, seul le premier gagnant (dans l'ordre chronologique) sera désigné comme tel et se verra attribuer un lot.
Les participants autorisent toutes vérifications utiles concernant leur identité et leur adresse postale et/ou adresse électronique, ce afin de permettre à la société organisatrice de s'assurer du respect par ces derniers du présent règlement. La justification devra notamment démontrer que l'adresse indiquée correspond au domicile principal du gagnant. Ainsi, par exemple, l'indication d'une adresse professionnelle emportera annulation de la participation et du gain à moins que le gagnant n'apporte la preuve de ce que cette adresse correspond à son lieu d'habitation principale.

La société organisatrice se réserve le droit d'exclure de manière définitive du présent jeu, tout participant :
- ayant indiqué une identité ou une adresse fausse,
- ayant tenté de tricher (notamment en créant de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois), et plus généralement,
- contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

En cas d'exclusion d'un gagnant, celui-ci se trouve déchu de l'ensemble de ses droits au titre du présent règlement et notamment ceux liés à l'obtention du lot mis en jeu. Le lot correspondant sera alors attribué au participant dont le moment de la connexion (telle que définie au présent article) est intervenu juste après le moment de la connexion du gagnant exclu et dont la participation sera en tous points conforme au présent règlement. Par ailleurs, la société organisatrice se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de tout participant contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

ARTICLE 6 - LOTS
Sont mis en jeu :
3 week-ends gastronomiques pour 2 personnes en France d'une valeur commerciale unitaire de 1500€ TTC.
La destination sera au choix du gagnant :
- 1 week-end à Paris comprenant
  - 1 nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double)
  - Les petits déjeuners
  - Un cours de cuisine de 2 heures avec un chef comprenant entrée, plat et dessert.
  - Un dîner dans le restaurant d'un chef avec un accord mets vins.
- 1 week-end à Bordeaux comprenant
  - 1 nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double)
  - Les petits déjeuners
  - Une visite gastronomique de la vieille ville et du marché de Bordeaux
  - Un dîner dans le restaurant d'un chef avec un accord mets vins
- 1 week-end à Lyon comprenant
  - 1 nuit dans un hôtel 3 étoiles (base chambre double)
  - Les petits déjeuners
  - Une découverte culinaire guidée de la ville avec dégustations
  - Un dîner dans le restaurant d'un chef avec forfait boissons

La réservation sera à effectuer pour la période 2020-2021, 3 mois avant la date choisie, hors période de fêtes de fin d'année et sous réserve de disponibilités au moment de la réservation dans la classe hôtelière.

Dans le cas d'une valeur de séjour inférieure à 1500,00€ TTC, la différence ne sera pas remboursée.

En cas de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations gagnées par des dotations de valeur et/ou de nature équivalente et/ou possédant des caractéristiques proches.

Au cas où, à titre exceptionnel, les lots en jeu ne pourraient être remis aux gagnants du fait de ceux-ci (exemples : adresse introuvable, invalidation du formulaire d'inscription, etc.) la société organisatrice se réserve le droit de conserver le(s) lot(s) en question ou de le remettre en jeu.

Les gagnants devront conserver leur étiquette promotionnelle comportant le code alphanumérique ainsi que le ticket de caisse prouvant l'achat du produit Socopa qui pourront leur être demandés en cas de gain.

Les gagnants seront contactés sous 2 semaines après leur participation gagnante par e-mail pour définir les modalités de leur séjour.
Sans réponse de leur part dans les 3 semaines suivants l'envoi de cet e-mail, le lot sera remis en jeu.
Les lots seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. Aucun changement ne pourra être demandé par les gagnants. Les lots sont nominatifs et ne peuvent être attribués à une autre personne. Il est précisé que la société organisatrice ne fournira aucune prestation supplémentaire à la remise des gains. La société organisatrice du jeu décline toute responsabilité pour tous les incidents et accidents qui pourraient survenir lors des séjours gagnés.

ARTICLE 7 - ACCEPTATION ET APPLICATION DU REGLEMENT
Le présent règlement est déposé chez Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (50300). Le règlement complet peut être consulté gratuitement sur le site Internet www.socopa.fr pendant toute la durée de validité du jeu (les frais de connexion pourront être remboursés sur simple demande dans les conditions fixées à l'article 10 du présent règlement).

La participation à ce jeu implique de la part du participant l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité et des modalités de déroulement du jeu. La société organisatrice tranchera souverainement tout litige relatif au jeu et à son règlement en accord avec Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (50300).

Toute contestation ou réclamation relative au présent jeu ou au présent règlement ne sera prise en considération que si elle est transmise par écrit envoyé sous pli suffisamment affranchi à l'adresse suivante : Gestion GULFSTREAM / Jeu Absolu 2020 SOCOPA – Parc tertiaire Cérès, Bât K, 21 rue Ferdinand Buisson, 53810 CHANGE, avant le 30/01/2021 minuit (cachet de La Poste faisant foi).

Toute éventuelle modification apportée au règlement fera l'objet d'un avenant au présent règlement qui sera déposé auprès de Maître Bouvet, huissier de justice à LAVAL (50300) et consultable sur le site Internet www.socopa.fr. En cas de divergences accidentelles entre ce règlement complet et les supports de l'opération, il est expressément prévu que ce sont les termes du règlement complet qui primeront.

ARTICLE 8 – GESTION DU JEU
La société organisatrice se réserve le droit de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler ce jeu sans préavis, si les circonstances l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.

La société organisatrice se réserve la possibilité de remplacer le lot gagné par un lot d'une valeur égale ou supérieure, en cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté ou de justes motifs, si les circonstances l'exigent, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée à cet égard.
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. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer le lot au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes l'auteur de ces fraudes.

La société organisatrice se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le jeu en cas de fraude ou dans tous les cas où, pour quelque raison que ce soit, le système informatique attribuerait des lots non prévus au présent règlement. Dans ce cas les messages ayant informé les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et non avenus. En aucun cas, le nombre de lots ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

ARTICLE 9 – DONNEES A CARACTERE PERSONNEL
A partir des données collectées dans le cadre de ce jeu, un fichier sera constitué par la société organisatrice pour la gestion du jeu. Par ailleurs, par l'intermédiaire de ce jeu, chaque participant qui le souhaite et qui a coché la case prévue à cet effet sur le formulaire d'inscription recevra de la part de SOCOPA et d'autres sociétés du groupe auquel elle appartient des courriers électroniques d'idées recettes, d'informations et offres promotionnelles personnalisés sur leurs produits SOCOPA, les produits SOCOPA. Les données collectées sont destinées à SOCOPA ainsi qu'aux autres sociétés du groupe auquel elle appartient (dans le seul cas où les participants concernés ont demandé à recevoir des idées recettes, informations et offres promotionnelles sur les produits de ces dernières).

Conformément aux dispositions de la loi n° 78-17 du 6 Janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou même de radiation des données le concernant et, s'il est concerné, d'un droit de s'opposer à l'utilisation de ses données à des fins de prospection.
Ces droits peuvent être exercés gratuitement sur simple demande écrite à GULFSTREAM communication / Gestion Jeu L'Absolu Socopa 2020, Parc Cérès, 21 rue Ferdinand Buisson, Bâtiment K, 53810 CHANGE ou par mail à socopa@gs-com.fr.
Toute demande d'accès, de rectification ou de radiation des données personnelles d'un participant devra impérativement être accompagnée d'une photocopie d'un titre d'identité de ce dernier portant sa signature manuscrite.
Le remboursement du timbre d'opposition à l'utilisation de ses données à des fins de prospection sera consenti à tout participant concerné qui en fera la demande écrite accompagnée d'un RIB ou RIP à l'adresse ci-dessus. Ce remboursement sera effectué selon tarifs postaux en vigueur pour une lettre prioritaire ou une lettre économique <20g (selon type de timbre utilisé par le participant pour l'envoi).

ARTICLE 10 – REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION
Les participants qui accèdent au site Internet www.socopa.fr pour participer au jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, pourront se faire rembourser les seuls frais de connexion à Internet nécessaires à la participation au jeu et/ou à la consultation du règlement complet, et ceci sur la base de 8 minutes de communication téléphonique locale en heure pleine pour la France Métropolitaine depuis et vers un poste fixe selon le tarif France Telecom en vigueur soit pour un forfait total de 0,31€ T.T.C (correspondant à la durée moyenne de connexion nécessaire à la consultation du règlement complet et/ou à l'inscription et à la participation au jeu).

Pour recevoir leur remboursement, les participants doivent adresser, sous pli suffisamment affranchi avant le 30/01/2021 minuit (cachet de la Poste faisant foi) leur demande écrite de remboursement de la (des) connexion(s) à : Gestion GULFSTREAM / Jeu L'Absolu SOCOPA 2020 – Parc tertiaire Cérès, Bât K, 21 rue Ferdinand Buisson, 53810 CHANGE :

1. en précisant sur papier libre leurs nom et prénom, leur adresse postale complète, leur adresse électronique, les date(s) et heure(s) de connexion pour la participation au jeu et/ou la date et l'heure de connexion pour la consultation du règlement complet,
2. en joignant impérativement copie de la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès ou de toute autre commerce (cybercafé, etc.) faisant apparaître clairement la connexion ou les connexions au site Internet www.socopa.fr (les date(s) et heure(s) de connexion devront être entourées) ainsi qu'un RIB (Relevé d'identité bancaire) ou un RIP (Relevé d'identité postale) ou un RICE (Relevé d'identité Caisse d'Epargne).

Timbre(s) d'envoi de la (des) demande(s) remboursé(s) selon tarifs postaux en vigueur pour une lettre prioritaire ou une lettre économique <20g (selon type de timbre utilisé par le participant pour l'envoi) sur demande écrite jointe ou adressée sous pli suffisamment affranchi avant le 30/01/2021 minuit (cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse ci-dessus. En cas de demande séparée, les participants devront obligatoirement y joindre un RIB, RIP ou RICE et indiquer leurs coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale, adresse électronique).

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout autre accès au site Internet www.socopa.fr s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL, liaison spécialisée…) ne peut faire l'objet d'aucun remboursement puisque l'abonnement est contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait d'accéder au site Internet www.socopa.fr pour participer au jeu n'occasionne aucun frais supplémentaire, s'agissant de forfaits.
Les éventuels abonnements auprès des fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

Toutes les demandes de remboursements illisibles, incomplètes, ne correspondant pas aux descriptifs ci-dessus, envoyées après le 30/01/2021 minuit (cachet de La Poste faisant foi), liées à une participation non conforme aux dispositions du présent règlement (notamment son article 4.1) ou manifestement frauduleuses ne seront pas prises

en compte. Notamment, aucune demande de remboursement par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

Le remboursement des frais de participation susvisés sera effectué par virement ou tout autre moyen dans un délai de 10 semaines à compter de la réception de la (des) demande(s). Il est ici précisé que la connexion au site du jeu à seule fin de lire le règlement complet (sans participation au jeu) ne donnera lieu qu'à un seul remboursement par personne pendant toute la durée du jeu.

ARTICLE 11 – SECURITE

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La société organisatrice ne peut être tenue pour responsable de tout problème de quelque nature que ce soit lié à l'utilisation des outils et des réseaux informatiques et en particulier à la transmission des données par l'Internet.
La société organisatrice ne saurait donc être tenue 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 Internet www.socopa.fr.

En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problème d'acheminement ou de perte des formulaires d'inscription, du courrier postal dans le cadre des demandes écrites de remboursement des frais de participation ainsi que sur l'envoi du lot.
Plus particulièrement, la société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel, causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.
La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à participer via le site Internet www.socopa.fr, du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement :

- à l'encombrement du réseau,
- aux temps de transfert et accès aux informations mises en ligne et aux temps de réponse pour afficher, consulter ou transférer des données,
- à une erreur humaine ou d'origine électronique,
- à toute intervention malveillante,
- à la liaison téléphonique,
- à un cas de force majeure,
- à des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement des jeux,
- à la présence de virus sur le site Internet www.socopa.fr.

ARTICLE 12 - DROITS DE LA SOCIETE ORGANISATRICE

Les images utilisées sur le site Internet www.socopa.fr, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composant le site, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.
Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments de jeu déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de la société organisatrice.

ARTICLE 13 - LOI APPLICABLE

La loi applicable au jeu et à son règlement complet est la Loi Française.