



CHAUSSE AUX MOINES - REGLEMENT JEU INSTANTS GAGNANTS 2016 www.dingdangdong.fr

ARTICLE 1 - SOCIETE ORGANISATRICE

La société en nom collectif LACTALIS FROMAGES (ci-après désignée « société organisatrice » ou « LACTALIS FROMAGES »), au capital de 3 307 840 euros (RCS de Laval SIREN 402 757 751), dont le siège social est situé ZI des Touches, Boulevard Arago, 53810 CHANGE, FRANCE, organise un jeu gratuit et sans obligation d'achat, par Internet sur le principe des « instants gagnants ouverts », accessible à partir du lundi 1 février 2016 10h00 au vendredi 15 avril 2016 23h59, via le site Internet d'accès gratuit : www.dingdangdong.fr (ci-après désigné « le site »).

ARTICLE 2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au jeu se fait exclusivement en se connectant sur le site Internet www.dingdangdong.fr, d'accès gratuit, à l'exclusion de tout autre moyen, du lundi 1 février 2016 10h00 au vendredi 15 avril 2016 23h59.

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 participé 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 lot 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 : youmail.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 gratuit et sans 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.dingdangdong.fr du lundi 1 février 2016 10h00 au vendredi 15 avril 2016 23h59, au travers d'une annonce en page d'accueil du site et via la rubrique « jeu ».
2. Les packs Chaussée aux Moines 340 g et 450 g, porteurs de l'offre de début février à mi avril,
3. Les outils de communication du site partenaire www.enviedebienmanger.com, via une newsletter, une bannière et une parution dans la rubrique « Vie des Marques ».

ARTICLE 4 - MODALITES DE PARTICIPATION

Pour jouer, les participants doivent suivre la procédure suivante :

Pour les internautes n'ayant pas encore joué au Jeu (étape 'Je joue pour la première fois') :

1. Accéder au site Internet www.dingdangdong.fr,
2. Aller dans la rubrique Jeu Chaussiflette »,
3. Cliquer sur « Je Participe »,
4. Composer une « Chaussiflette » avec les ingrédients via « Drag and Drop » (cliquer sur l'ingrédient et le faire glisser sur la planche jusqu'à obtenir un maximum de 8 ingrédients sélectionnés), donner un nom à votre Chaussiflette ainsi composée et valider en cliquant sur « Valider ».
5. Remplir le formulaire d'inscription au jeu (Civilité*, Prénom*, Nom*, Date de naissance*, Adresse*, Ville*, Pays*, Code Postal*, Email*, Mot de passe*, Confirmer le mot de passe*), les mentions suivies d'un astérisque sont à remplir obligatoirement
6. Lire et accepter le présent règlement complet en cochant la case prévue à cet effet
7. Remplir correctement le CAPTCHA : reproduire (taper) dans la zone prévue à cet effet les lettres ou chiffres qui s'affichent (procédé qui sécurise le site contre la participation automatique de robots),
8. Cliquer sur « Je valide » avant le vendredi 15 avril 2016 23h59, et ainsi valider sa participation.

Pour les internautes ayant déjà joué une fois au Jeu(étape 'Déjà inscrit ?') :

1. Accéder au site Internet www.dingdangdong.fr,
2. Aller dans la rubrique « Jeu Chaussiflette »,
3. Composer une « Chaussiflette » avec les ingrédients via « Drag and Drop » (cliquer sur l'ingrédient et le faire glisser sur la planche jusqu'à obtenir un maximum de 8 ingrédients sélectionnés), donner un nom à votre Chaussiflette ainsi composée et valider en cliquant sur « Valider ».
4. S'identifier avec son adresse email et son mot de passe,
5. Lire et accepter le présent règlement complet en cochant la case prévue à cet effet,
6. Remplir correctement le CAPTCHA : reproduire (taper) dans la zone prévue à cet effet les lettres ou chiffres qui s'affichent (procédé qui sécurise le site contre la participation automatique de robots),
7. Cliquer sur « Je valide » avant le vendredi 15 avril 2016 23h59, et ainsi valider sa participation.

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

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

Une seule participation par jour (00h00 à 23h59) et par compte sera autorisée. S'il le souhaite, le participant pourra participer à nouveau le jour suivant sa dernière participation. Toutefois, s'il a perdu une première fois dans la journée, le participant peut obtenir jusqu'à 5 chances supplémentaires de rejouer le jour même :

Un participant dispose jusqu'à 5 chances supplémentaires de rejouer le jour même :

1. 1 chance 'Facebook®' : chaque jour, l'internaute peut obtenir une chance supplémentaire de jouer en 'partageant' le jeu sur Facebook®, en cliquant sur le lien « partager » disponible sur la page « résultat perdu ». Cette chance est à utiliser dans la journée (00h00 à 23h59) où elle a été gagnée. Un internaute peut donc obtenir une chance par jour via Facebook.
2. 1 chance 'Twitter®' : chaque jour, l'internaute peut obtenir une chance supplémentaire de jouer en 'partageant' le jeu sur Twitter®, en cliquant sur le lien « partager » disponible sur la page « résultat perdu ». Cette chance est à utiliser dans la journée (00h00 à 23h59) où elle a été gagnée. Un internaute peut donc obtenir une chance par jour via Twitter.
3. 1 à 3 chances 'Emails' en envoyant un mail à un ou des amis, en entrant leur adresse mail dans la case prévue à cet effet, dans les conditions indiquées ci-après :
 - 1 email envoyé = 1 chance supplémentaire
 - 2 emails envoyés = 2 chances supplémentaires
 - 3 emails envoyés = 3 chances supplémentaires

Il obtient ainsi au maximum trois chances supplémentaires de rejouer dans la même journée (de 00h00 à 23h59).

Un internaute peut donc obtenir trois chances par jour via les emails.

Le participant peut en effet, s'il le souhaite, en sa qualité de personne physique détenteur des adresses électroniques d'amis, fournir à la société organisatrice, dans le formulaire prévu à cet effet, l'adresse électronique valide d'un ou plusieurs de ses amis majeurs afin que la société organisatrice lui/leur envoie par courrier électronique et pour le compte du participant, un message d'invitation à participer au Jeu.

Le participant prend l'initiative et la responsabilité de fournir l'adresse électronique de son/ses ami(s) aux fins de l'envoi d'une telle invitation. Le participant s'engage à avoir informé et obtenu le consentement explicite du titulaire de chaque adresse électronique qu'il fournit à la société organisatrice. La société organisatrice n'agit que

sur la volonté et au nom du participant en qualité de prestataire technique d'envoi du message du participant. En conséquence, le participant dégage la société organisatrice de toute responsabilité du fait de la fourniture à la société organisatrice de l'adresse électronique de son/ses ami(s) et du fait de l'envoi d'un courrier électronique d'invitation à participer au présent jeu à cet (ces) ami(s) par la société organisatrice.

L'adresse électronique de chaque ami du participant sera uniquement utilisée pour lui proposer de participer au présent jeu dans les conditions indiquées ci-dessus, elle ne sera en aucun cas conservée par la société organisatrice. Si les amis invités participent au jeu, leurs données seront collectées et traitées par la société organisatrice dans les conditions indiquées à l'article 9 du présent règlement.

Les chances supplémentaires de participer acquises au cours d'une journée et qui n'auront pas été utilisées après 23h59 de cette même journée seront automatiquement perdues.

L'internaute est immédiatement prévenu de l'obtention de ses chances supplémentaires par le message suivant : « Vous venez d'obtenir une chance supplémentaire de rejouer aujourd'hui ». Il doit alors cliquer sur « Rejouez maintenant », pour voir si le moment de sa nouvelle connexion (moment où il clique sur « Rejouez maintenant ») correspond à un instant gagnant.

Si le moment de sa connexion (= moment où il clique sur « je valide » ou sur « rejoutez maintenant ») correspond à l'un des 16 instants gagnants, le participant gagne soit :

- l'un des 5 chèques cadeaux Cadhoc d'une valeur commerciale unitaire de 200 € TTC (validité 1 an) il en est alors informé par un message s'affichant sur son écran : « Félicitations ! Vous avez gagné un chèque cadeau Cadhoc ! (valeur commerciale unitaire de 200 € TTC)*. Vous recevrez votre lot à l'adresse postale indiquée sur votre formulaire sous environ 8 semaines à partir de la fin du jeu. *sous réserve de la conformité de votre participation au règlement du jeu. »
- L'un des 10 sets de 3 mini cocottes Le Creuset (diamètre 10 cm), il en est alors averti par un message s'affichant sur son écran : « Félicitations ! Vous avez gagné un set de 3 mini-cocottes Le Creuset ! (valeur commerciale de 64,90 € TTC)*. Vous recevrez votre lot à l'adresse postale indiquée sur votre formulaire sous environ 8 semaines à partir de la fin du jeu. *Sous réserve de la conformité de votre participation au règlement du jeu. »
- l'un des 20 jeux de société Defifoo Gigamic d'une valeur unitaire de 20€ TTC, il en est alors averti par un message s'affichant sur son écran : « Félicitations ! Vous avez gagné jeu de société Defifoo Gigamic ! (valeur commerciale de 20€ TTC)*. Vous recevrez votre lot à l'adresse postale indiquée sur votre formulaire sous environ 8 semaines à partir de la fin du jeu. *sous réserve de la conformité de votre participation au règlement du jeu. »

Si le moment de sa connexion (= moment où il clique sur « je valide » ou sur « rejoutez maintenant ») ne correspond pas à un instant gagnant, le participant ne gagne pas de lot. Il est alors immédiatement prévenu par le message suivant : « Désolé ! Vous avez perdu. Revenez demain ou retentez dès maintenant votre chance. ». Si le participant a épuisé toutes ses chances du jour, le message suivant s'affiche « Désolé ! Vous avez déjà joué aujourd'hui. Revenez demain pour retenter votre chance. »

Il ne pourra être attribué qu'un seul lot par foyer sur toute la durée du jeu.

Un participant peut ainsi participer plusieurs fois par jour dans les conditions susvisées pendant toute la durée du jeu sauf s'il a déjà gagné au jeu auquel cas il ne pourra pas rejouer et un message lui indiquera qu'il a déjà gagné : « Désolé ! Vous avez déjà gagné un lot. »

S'il tente de rejouer dans la même journée alors que toutes ses chances sont épuisées, il est alors immédiatement prévenu par le message suivant : « Désolé ! Vous avez déjà joué aujourd'hui. Revenez demain pour retenter votre chance ».

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si les formulaires renseignés par les participants ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le matériel informatique ou logiciel du participant est inadéquat pour son inscription ou en cas de problème de connexion sur Internet).

ARTICLE 5 - DETERMINATION DES GAGNANTS

35 (trente-cinq) 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 35 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 « je valide » ou sur « rejouez maintenant ».

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 métropolitaine.

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

Ainsi :

- 5 Instants gagnants déclenchent chacun l'attribution de l'un des 5 chèques cadeaux Cadhoc mis en jeu.
- 10 Instants gagnants déclenchent chacun l'attribution de l'un des 10 sets de 3 mini cocottes Le Creuset mis en jeu.
- 20 Instants gagnants déclenchent chacun l'attribution de l'un des 20 jeux de société Défifoo Gigamix 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 et/ou adresses postales 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 (i) 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 (ii) 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 :

- 5 chèques cadeaux Cadhoc d'une valeur commerciale unitaire de 200 € TTC (validité 1 an)
- 10 sets de 3 mini cocottes Le Creuset (diamètre 10 cm, coloris volcanique/palm/marseille) d'une valeur unitaire de 64,90 € TTC
- 20 jeux de société Defifoo Gigamic d'une valeur unitaire de 20€ TTC.

Les gagnants recevront leur lot par courrier suivi à l'adresse postale indiquée sur leur formulaire électronique d'inscription, sous environ 8 semaines après la fin du jeu.

A tout moment, les participants sont responsables de l'exactitude des informations qu'ils ont communiquées. Par conséquent, ils sont responsables de la modification de leur adresse postale et doivent, en cas de changement d'adresse postale, prendre les mesures nécessaires auprès de La Poste, pour que, s'ils sont désignés gagnants, leur dotation leur parvienne.

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 du fait de la mise en possession des lots et de leur utilisation.

Seuls les gagnants sont avertis par email à la suite du déclenchement d'un instant gagnant.

ARTICLE 7 - ACCEPTATION ET APPLICATION DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé chez Maître BOUVET, Huissier de justice à LAVAL (53000). Le règlement complet peut être consulté gratuitement et exclusivement sur le site Internet www.dingdangdong.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 11 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.

Toute contestation ou réclamation relative au présent jeu ou au présent règlement ne sera prise en considération que si elle est transmise par écrit rédigé en français envoyé sous pli suffisamment affranchi à l'adresse suivante : Gestion GULFSTREAM / Jeu CHAUSSE AUX MOINES - Parc Cérès, bât. K, 21 rue Ferdinand Buisson, 53810 CHANGE, avant le 30/06/2016 (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 (53000) et consultable sur le site Internet www.dingdangdong.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 produit 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 prévues au présent règlement. Dans ce cas les messages ayant informé les participants d'un gain seraient considérés comme nuls et non avenue. En aucun cas, le nombre de lots ne pourra excéder celui prévu au présent règlement.

ARTICLE 9 - DROITS DE LA SOCIETE ORGANISATRICE

Les images utilisées sur le site Internet www.dingdangdong.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 LACTALIS.

ARTICLE 10 - 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 la société organisatrice des courriers électroniques d'idées recettes, d'informations et offres promotionnelles personnalisés sur les produits LACTALIS. Les données collectées sont destinées à la société organisatrice (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 : Service consommateurs LACTALIS, 22b rue Joliot Curie, 35220 CHATEAUBOURG.

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).

Les données collectées sont indispensables pour participer au concours. Par conséquent, les participants qui exerceront leur droit de suppression des données les concernant avant la fin du concours seront réputés renoncer à leur participation.

ARTICLE 11 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Les participants qui accèdent au site Internet www.dingdangdong.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 30/06/2016 minuit (cachet de la Poste faisant foi) leur demande écrite de remboursement de la (des) connexion(s) à : Gestion GULFSTREAM /Jeu CHAUSSE AUX MOINES - Parc Cérés, 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, la date et l'heure 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 tout autre commerce (cybercafé, etc.) faisant apparaître clairement la connexion au site Internet www.dingdangdong.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'Épargne).

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. 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.dingdangdong.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.dingdangdong.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 30/06/2016 minuit (cachet de La Poste faisant foi), liées à une participation non conforme 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 dans un délai de 10 semaines à compter de la réception de la (des) demande(s).

Il ne sera procédé qu'à un seul remboursement par foyer (même nom et/ou même adresse postale et/ou même adresse électronique et/ou même RIB/RIP) et par type de demande.

ARTICLE 12 - 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 concours et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le site Internet www.dingdangdong.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.

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.dingdangdong.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 concours,
- à la présence de virus sur le site Internet www.dingdangdong.fr/.

ARTICLE 13 - LOI APPLICABLE

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