

RÈGLEMENT DU JEU

“SAINT JAMES – ART DU COCKTAIL”

La société CEPP immatriculée au RCS de numéro de RCS 572 056 331, dont le siège social est 85 rue de l'Hérault - 94227 Charenton-le Pont Cedex, organise et propose pour une durée déterminée sur Internet un jeu gratuit sans obligation d'achat du 15/04/2016 au 26/06/2016 à minuit, heure française.

ARTICLE 1 : REGLES DU JEU

Pour participer, le joueur se connecte sur Internet à l'adresse suivante :

www.facebook.com/rhums.saint.james

Le jeu est présenté sur les collerettes portées par les bouteilles de la gamme Rhum Saint James. Sur la durée du jeu, 34 lots de 2 verres Tiki et 1 séjour sur une île sont mis en jeu selon les modalités définies ci-après.

La participation est réservée aux personnes majeures titulaires d'un compte sur le réseau social Facebook.

Le jeu étant accessible sur la plate-forme Facebook, www.facebook.com, en aucun cas Facebook ne sera tenu responsable en cas de litige lié au jeu. Facebook n'est ni organisateur ni parrain de l'opération. Les données personnelles collectées lors du jeu sont destinées à la société organisatrice. Par ailleurs, le jeu n'est pas associé à, ou géré ou sponsorisé par Facebook.

Pour participer, le joueur doit remplir le formulaire d'inscription avec ses coordonnées (nom, prénom, adresse e-mail) et confirmer être majeur. Toute inscription incomplète ou inexacte, notamment l'adresse e-mail, entraînera la nullité de la participation.

Le jeu se déroule en 3 phases distinctes :

- du 15 au 29 avril 2016 : Phase 1 : l'objectif, en 1 minute, est d'attraper dans son verre un maximum d'ingrédients, tout en évitant les objets interdits. Tous les participants ayant atteint le score minimum indiqué seront inscrits au tirage au sort intermédiaire du 2 mai 2016. Chaque participant peut jouer autant de fois qu'il le souhaite mais seul son meilleur score sera retenu pour son inscription au tirage au sort. Le tirage au sort du 2 mai 2016 désignera les 10 gagnants d'un lot de 2 verres TIKI.
- du 17 au 29 mai 2016 : Phase 2 : il s'agit pour le joueur de réaliser un maximum de combinaisons de visuels identiques pendant le temps imparti. Tous les joueurs ayant réalisé le score minimum indiqué seront inscrits au tirage au sort intermédiaire du 30 mai 2016. Chaque participant peut jouer autant de fois qu'il le souhaite mais seul son meilleur score sera retenu pour son inscription au tirage au sort. Le tirage au sort du 30 mai 2016 désignera les 10 gagnants d'un lot de 2 verres TIKI.
- du 13 au 26 juin 2016 : Phase 3 : à l'aide de sa souris (sur ordinateur) ou de son doigt (sur tablette ou smartphone) le joueur doit révéler le visuel dans la zone indiquée. Il découvre alors immédiatement s'il est gagnant ou non. Sur la durée de cette phase, 1 instant gagnant par jour sera programmé pour déterminer 1 gagnant d'un lot de 2 verres TIKI (soit 14 lots mis en jeu sur cette période).

Les 14 instants gagnants, définis informatiquement et aléatoirement sont déposés chez un huissier.

Si l'instant précis (date, heure, minute) où le participant révèle le visuel correspond à un instant gagnant, le participant sera déclaré gagnant.

Si plusieurs participants valident leur participation pendant un même instant gagnant, seul le premier gagnera la dotation correspondante.

Si aucun Participant ne valide sa participation au moment d'un instant gagnant, cet instant gagnant reste ouvert jusqu'au prochain instant gagnant mis en jeu : le gagnant sera alors le premier participant à être enregistré par le serveur à partir du début de l'instant gagnant correspondant. Seuls les relevés du serveur informatique du Jeu font foi en cas de contestation.

Il n'est autorisé qu'un seul gain par personne

De plus, un tirage au sort final après la fin du jeu désignera le grand gagnant d'un séjour. Tous les joueurs ayant participé à 1 ou plusieurs jeux sont inscrits à ce tirage au sort. Pour chaque joueur, le fait de participer à 2 ou 3 jeux augmente ses chances de gain (un joueur ayant participé à 2 jeux est inscrit 2 fois, un joueur ayant participé à 3 jeux est inscrit 3 fois).

ARTICLE 2 : GAINS

Les dotations sont les suivantes :

- 34 lots de 2 verres TIKI en céramique, contenance 45cl, valeur commerciale indicative du lot 30 € TTC. Les gagnants des verres tiki seront contactés par e-mail à l'adresse électronique indiquée lors de leur inscription, et devront impérativement communiquer en réponse leur adresse postale pour réception de leur lot.

- 1 séjour dans une île. Le gagnant du séjour disposera d'un budget de 4000 € TTC dans une agence de voyage partenaire de la société organisatrice. Il sera contacté directement par la société organisatrice qui lui indiquera les modalités d'organisation de son séjour.

Le gagnant est responsable de l'obtention des papiers et documents nécessaires à son voyage. Il s'engage à se conformer aux conditions générales des prestataires organisant le voyage.

ARTICLE 3 : JOUEURS

Le jeu est ouvert à toute personne physique majeure, résidant en France métropolitaine (Corse comprise) à l'exception du personnel, des dirigeants et associés de CEPP et de ses fournisseurs ayant collaboré à l'organisation du jeu, ainsi que des membres de leur famille jusqu'au deuxième degré.

La seule participation au jeu entraîne l'acceptation pleine et entière du présent règlement, en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur Internet.

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

Toute inscription incomplète, inexacte ou envoyée hors délai, ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation.

Toute personne inscrite avec plusieurs e-mails sera disqualifiée. Toute fraude ou tentative de fraude de la part d'un participant entraînera la nullité de sa participation.

ARTICLE 4 : INSCRIPTION

1) Le joueur doit transmettre son nom, prénom, e-mail de manière complète, précise et loyale.

Toute omission, imprécision et/ou inexactitude du formulaire, quelle qu'en soit la cause, emporte l'annulation de la participation du joueur concerné et de ses éventuels gains, ainsi que l'impossibilité d'être remboursé des frais de connexion.

2) Loi Informatique et Libertés

L'ensemble des informations personnelles communiquées par chaque joueur fait l'objet d'un traitement informatique automatisé ayant été déclaré par CEPP auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés, conformément à la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978.

Ces données personnelles sont ainsi conservées dans un fichier informatique que CEPP se réserve d'exploiter ou de commercialiser.

A cet égard, il est rappelé que chaque Joueur dispose d'un droit d'accès, de rectification et de retrait sur toute donnée personnelle le concernant (article 26, 34 et 36 de la loi Informatique et Libertés du 06 janvier 1978).

Pour toute demande, les joueurs devront écrire à l'adresse du jeu.

ARTICLE 5 : GRATUITÉ

Le jeu est gratuit et sans obligation d'achat.

Les accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment la connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée), ne pourront donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaires.

Les autres connexions Internet seront remboursées sur simple demande et sur justificatif à l'adresse du jeu :

JEU SAINT JAMES 2016
FACILITY N°160421
13844 VITROLLES CEDEX

Compte tenu de la durée du jeu, la base de remboursement des frais de connexion Internet sera de 0.05€ la minute x 5 minutes = 0.25€ TTC.

En tout état de cause, la demande de remboursement devra être formulée par simple lettre expédiée sous enveloppe timbrée au tarif lent en vigueur avant le 08/07/2016 (le cachet de la Poste faisant foi) à l'adresse du jeu.

Cette demande de remboursement devra notamment décliner :

- le nom et les prénoms du demandeur ;
- son adresse postale et son adresse électronique ;
- le jeu faisant l'objet de la demande de remboursement ;
- un RIP ou RIP

Remboursement dans la limite de trois connexions par personne pendant toute la durée du jeu

Les frais de timbre pour la demande de remboursement seront remboursés au tarif lent en vigueur. L'ensemble des demandes de remboursement doit être envoyé en un seul envoi. Un remboursement de timbre par personne pendant toute la durée du Jeu.

Le remboursement interviendra dans les 60 jours suivant la fin du mois civil au cours duquel le prestataire aura réceptionné les demandes de remboursement.

Pour autant, tout remboursement sera exclu dans l'une des hypothèses suivantes :

- si le joueur ne réside pas en France métropolitaine (Corse comprise) ;
- si le joueur est mineur ;
- en cas d'omission ou d'inexactitude dans l'inscription du formulaire d'inscription ;
- en cas de retard ou de non conformité de la demande de remboursement ;
- plus généralement en cas de violation de l'une des dispositions du présent règlement.

ARTICLE 6 : RETRAIT DES GAINS

Les lots gagnés ne pourront faire l'objet d'aucune contestation, d'aucun échange et d'aucun remboursement à la demande des gagnants.

Si les circonstances l'exigent, la société CEPP se réserve le droit de remplacer le lot annoncé par un lot de valeur équivalente ou de caractéristiques proches sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

En tout état de cause CEPP se réserve la possibilité au préalable de vérifier l'identité des gagnants avant l'envoi de leurs gains.

CEPP ne saurait être tenue responsable de l'impossibilité d'attribution des lots en cas de coordonnées saisies de manière erronée ou incomplète ou de changement de coordonnées non communiquées.

CEPP décline toute responsabilité du fait d'une erreur d'acheminement des dotations, de la perte de ceux-ci ou de l'impossibilité de contacter le gagnant par les services postaux.

ARTICLE 7 : OBLIGATIONS DES GAGNANTS

Toute participation des joueurs au jeu emporte leur autorisation à titre gratuit au profit de CEPP pour une durée d'un an en cas de gains de citer et/ou d'utiliser leur nom, prénom et la ville de leur domicile en cas de tout gain à leur profit ;

ARTICLE 8 : EXCLUSION

Toute fraude ou violation d'un joueur à l'une des dispositions générales ou spécifiques du présent règlement, pourra de plein droit donner lieu à son exclusion définitive du jeu par CEPP, cette dernière se réservant le cas échéant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

Une telle exclusion, quelle qu'en soit la cause, emportera alors l'annulation des participations du joueur concerné et de ses éventuels gains, ainsi que l'impossibilité d'être remboursé de ses frais de participation.

ARTICLE 9 : RESPONSABILITES

9.1- CEPP se réserve le droit à tout moment, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée et sans que cela n'ouvre droit aux joueurs de demander une quelconque contrepartie, d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier et/ou d'annuler tout ou partie du jeu en cas de :

- fraude de l'un des joueurs ;
- d'évènement de force majeure ou d'évènement indépendant de sa volonté,
- 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.

9.2- La société organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité liée aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau via le Site.

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, professionnelle ou commerciale.

La société organisatrice ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site où à y jouer du fait de tout défaut technique ou de tout problème liés notamment à l'encombrement du réseau.

9.3- En cas d'attribution de lots, il est rappelé aux joueurs que CEPP n'interviendra en aucun cas en tant que vendeur ou prestataire de ces lots. La responsabilité de CEPP se limitera à la simple annonce des lots.

A cet égard, CEPP ne sera en aucun cas responsable de la conformité aux normes en vigueur, de la sécurité et de la qualité des produits et/ou services offerts en lots.

ARTICLE 10 : DEPOT

Le présent règlement est déposé auprès de la SELARL Aix-Jur'Istres, huissiers de justice associés à Aix-en-Provence (13).

Le règlement complet est consultable uniquement sur le site internet du jeu.

ARTICLE 11 : MODIFICATIONS

La société CEPP se réserve le droit de modifier tout ou partie du présent règlement.

Dans une telle hypothèse, CEPP déposera ces modifications auprès de la SELARL Aix-Jur'Istres, huissiers de justice associés à Aix-en-Provence (13) ci-dessus visé.

Toute modification sera réputée acceptée par les joueurs du fait de leur participation à l'un des jeux postérieurement à leur communication.