

REGLEMENT DU JEU « L'ATELIER DE NOËL »

by Speedy

disponible sur l'URL <https://www.speedyjeu.fr>

ARTICLE 1 : SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société SPEEDY FRANCE SAS (ci-après, « la Société Organisatrice »), société à responsabilité limitée au capital de 9 690 549,30 euros, ayant son siège social à 72/78 avenue Georges Clémenceau 92000 Nanterre, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 421 363 979 00020, organise du 1er au 24 décembre 2025 inclus, un jeu gratuit et sans obligation d'achat sur l'URL <https://www.speedyjeu.fr> (ci-après dénommée le « Jeu »).

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

ARTICLE 2 – DATES DE L'OPÉRATION

Le Jeu se déroule du 1er au 24 décembre 2025 inclus (jusqu'à minuit date limite de participation).

ARTICLE 3 – PARTICIPANTS

Le Jeu est ouvert à toute personne physique de France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel de la société SPEEDY et des membres de leur famille proche (parents, frères et sœurs ou toute autre personne résidant dans le même foyer) âgée de 18 ans minimum (ci-après le « Participant »)

Toute participation à ce Jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation du présent règlement.

La participation est strictement nominative et le Participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs adresses emails, et ce, quel que soit le nombre d'adresses électroniques dont il dispose ou pour le compte d'autres Participants.

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte. Les Participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du Participant.

ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation à ce jeu est gratuite et sans obligation d'achat pendant la durée du concours du 1er au 24 décembre 2025 inclus (jusqu'à minuit date limite de participation).

Le Jeu est accessible sur le site web dédié : <https://www.speedyjeu.fr>

Pour participer au Jeu, le Participant doit :

- Se rendre sur l'URL <https://www.speedyjeu.fr>
- Compléter le formulaire d'inscription de l'opération en complétant les champs obligatoires suivants précisés par une étoile :

- Nom
- Prénom
- Email

- Numéro de téléphone
- J'accepte le règlement du Jeu (case à cocher)

Le Participant aura alors la possibilité de cliquer sur le bouton « Je souhaite recevoir les offres promotionnelles de Speedy et de Bridgestone »

Sur le menu du calendrier de Noël, le Participant pourra uniquement cliquer sur la case correspondante à la date du jour. Les cases des jours précédents ne seront plus cliquables et les cases des jours à venir pas encore ouvertes.

Selon la date du jour, le Participant aura la possibilité de jouer à l'un des 3 jeux mentionnés ci-dessous :

Cherche et trouve :

Après avoir lu les instructions, le Participant doit utiliser la souris de son clavier (s'il joue sur ordinateur) ou son doigt (s'il joue sur un smartphone) pour explorer le décor à l'aide de la lampe torche et tenter de retrouver les objets cachés dans l'atelier des lutins Speedy.

Le Participant doit identifier cinq objets spécifiques dissimulés dans l'illustration.

Si le Participant trouve tous les objets, un message de réussite « GAGNÉ » s'affiche. En revanche, un clic sur un objet incorrect génère un message d'erreur indiquant « PERDU ». Si le Participant ne trouve pas tous les objets, un message « PERDU » s'affiche.

Toute la zone du décor est interactive, mais seuls les objets à trouver déclenchent un résultat. Le Participant doit retrouver l'ensemble des objets dans le temps imparti pour réussir la partie.

Le Participant peut ensuite cliquer sur le bouton « Rejouer » pour retenter sa chance ou sur « Continuer » pour accéder à l'instant gagnant qui lui indiquera s'il remporte un lot.

La répartition des participations gagnantes ou perdantes est réalisée de manière aléatoire selon la distribution des lots sur l'ensemble de la période de jeu.

Chaque Participant est automatiquement inscrit au tirage au sort final, quel que soit le résultat de l'instant gagnant.

La participation au jeu Cherche & Trouve est limitée à un essai par jour et par Participant (l'adresse e-mail faisant foi).

Puissance pneus :

Après avoir lu les instructions, le Participant doit utiliser la souris de son clavier (s'il joue sur ordinateur) ou son doigt (s'il joue sur un smartphone) pour placer ses pneus dans la grille de jeu.

Le but est d'aligner quatre pneus de sa couleur, en ligne, en colonne ou en diagonale, avant son adversaire.

Lorsque le Participant parvient à aligner quatre pneus, un message « GAGNÉ » s'affiche. En revanche, si l'adversaire aligne ses pneus en premier, un message « PERDU » apparaît.

Le Participant peut ensuite cliquer sur le bouton « Rejouer » pour retenter une partie ou sur « Continuer » pour accéder à l'instant gagnant qui lui indiquera s'il remporte un lot.

La répartition des participations gagnantes ou perdantes est réalisée aléatoirement selon la distribution des lots sur toute la durée de l'opération.

Chaque Participant est automatiquement inscrit au tirage au sort final, quel que soit le résultat de l'instant gagnant.

La participation au jeu Puissance pneus est limitée à un essai par jour et par Participant (l'adresse e-mail faisant foi).

Tapis d'obstacles :

Après avoir lu les instructions, le Participant doit utiliser les flèches de son clavier (s'il joue sur ordinateur) ou son doigt (s'il joue sur un smartphone) pour déplacer le lutin et éviter les obstacles sur le tapis roulant, en mouvement.

Le but est d'atteindre la fin du parcours sans heurter d'obstacle en ramassant le plus de bonus possible. (Paquet cadeau, batterie, logo Speedy, pneus Bridgestone).

Si la voiture percute un obstacle (Bûche d'arbre, tache d'huile, panneau sens interdit, tas de neige), le Participant perd alors une vie. Le Participant démarre le jeu avec quatre (4) vies. Lorsque le Participant n'a plus de vie, le jeu s'arrête.

A la fin de la partie, lorsque le Participant n'a plus de vie, le Participant obtient un score. Ce score n'a aucun impact sur la possibilité de gagner un lot.

Le Participant a la possibilité de rejouer pour améliorer son score en cliquant sur le bouton « Rejouer » ou de découvrir s'il a gagné en cliquant sur le bouton « Continuer ».

Si le Participant clique sur le bouton « Continuer », alors il est renvoyé sur un instant gagnant qui lui indique s'il gagne ou non un lot. La répartition des participations gagnantes ou perdantes est réalisée aléatoirement selon la répartition des lots sur toute la durée du Jeu.

Chaque Participant est automatiquement inscrit au tirage au sort final, quel que soit le résultat de l'instant gagnant.

La participation au jeu Tapis d'obstacles est limitée à un essai par jour et par Participant (l'adresse e-mail faisant foi).

ARTICLE 5 – LOTS EN JEU ET DESIGNATION DES GAGNANTS

Les lots du Jeu sont mis en jeu et attribués par instants gagnants et tirage au sort.

5.1. Instants gagnants

Les instants gagnants qui déclenchent l'attribution d'une des dotations à un Participant sont prédéterminés de façon aléatoire. Ces instants gagnants sont « ouverts ». Est ainsi déclaré gagnant un Participant qui joue au moment de l'instant gagnant (date, heure, minute, seconde du serveur du Jeu) ou, si aucun Participant ne joue à ce moment, le Participant qui joue le premier après cet instant gagnant.

Les lots à gagner lors des Instants gagnants sont :

- 30 000 bons d'achat Cheerz d'une valeur unitaire de 7€ valable jusqu'au 01/03/2026 en partenariat avec Cheerz ;
- 20 000 bons d'achat Speedy de 30€ à faire valoir sur votre prochaine facture Speedy à partir de 100€ d'achat TTC valable jusqu'au 30/06/2026 ;
- 15 000 coupons de réduction de 30€ pour l'achat de 2 pneus Bridgestone ou de 60€ pour l'achat de 4 pneus Bridgestone valables jusqu'au 31/08/2026 en partenariat avec Bridgestone ;

- 10 codes Cheerz pour commander une CheerzBox de 25 tirages photo au format 8x10cm du site et de l'application Cheerz, frais de port inclus. Codes non cumulables valable jusqu'au 01/03/2026 en partenariat avec Cheerz ;
- 26 e-chèques cadeaux Gladys d'une valeur unitaire de 10€ valables jusqu'au 30/11/2026 en partenariat avec Delphi.

5.2. Tirage au sort

Les gagnants du Jeu seront tirés au sort par Maître Leroi, dépositaire du présent règlement, ou l'un de ses associés avant le 15 janvier 2026.

Les 34 lots à gagner lors du tirage au sort final sont :

- **5 Casquettes Alpine Delphi d'une valeur unitaire de 17,00 € TTC ;**
- **5 Boîtes de Lego Alpine Delphi d'une valeur unitaire de 26,99 € TTC ;**
- **2 lots composés chacun de 4 jeux de société (Loup Garou, Uno, Skyjo et Mille Bornes) d'une valeur unitaire de 56,97 € TTC ;**
- **1 lot comprenant un Sac de sport Bridgestone et une Gourde Kambukka Bridgestone d'une valeur de 61,03 € TTC ;**
- **1 Vélo enfant Bridgestone d'une valeur de 63,72 € TTC ;**
- **1 Valise cabine Bridgestone d'une valeur de 82,13 € TTC ;**
- **1 Bon d'achat Cheerz d'une valeur de 100,00 € TTC valable jusqu'au 01/03/2026 ;**
- **1 Appareil photo instantané Fujifilm Instax Mini 12 d'une valeur de 109,99 € TTC ;**
- **1 Machine Expresso DeLonghi d'une valeur de 149,99 € TTC ;**
- **1 Bouilloire Smeg d'une valeur de 179,99 € TTC ;**
- **1 Friteuse sans huile Ninja Foodi d'une valeur de 190,00 € TTC ;**
- **1 Paire d'Apple AirPods 4 d'une valeur de 199,99 € TTC ;**
- **1 Casque audio Sony WH1000XM4 d'une valeur de 229,99 € TTC ;**
- **1 Drone DJI Mini 4K d'une valeur de 269,00 € TTC ;**
- **1 Machine à glaces Ninja Creami Deluxe d'une valeur de 269,99 € TTC ;**
- **1 Console de jeu Nintendo Switch OLED d'une valeur de 310,49 € TTC ;**
- **1 Enceinte connectée JBL Authentics 200 d'une valeur de 315,08 € TTC ;**
- **1 Robot pâtissier KitchenAid Artisan d'une valeur de 399,00 € TTC ;**
- **1 Aspirateur balai Dyson V10 Absolute d'une valeur de 399,00 € TTC ;**
- **1 Montre connectée Apple Watch Series 10 (42 mm GPS) d'une valeur de 449,99 € TTC ;**
- **1 Console de jeu Sony PS5 Slim Digital Edition d'une valeur de 499,99 € TTC ;**
- **1 Tablette Apple iPad 11e génération 128 Go Argent d'une valeur de 527,33 € TTC ;**
- **1 Téléviseur Philips Smart TV 50" UHD QLED Ambilight d'une valeur de 598,39 € TTC ;**
- **1 Iphone 16 128 GO Apple d'une valeur de 799,00 € TTC ;**
- **1 Ordinateur Apple MacBook Air 13" 256 Go d'une valeur de 999,00 € TTC.**

ARTICLE 6 – ATTRIBUTION DES LOTS

Les gagnants seront avertis par e-mail via l'adresse électronique fournie par le Participant au moment de son inscription au Jeu, dans un délai de 15 jours maximum après l'instant gagnant ou le tirage au sort final.

Le Participant devra par la suite confirmer l'adresse postale d'envoi du lot dans un délai de 30 jours suivant l'envoi du courriel par la Société Organisatrice. L'absence de réponse dans les 30 jours vaudra abandon du lot par le gagnant. Cette dotation deviendra alors propriété de la Société Organisatrice qui pourra disposer de ladite dotation de la manière dont elle le souhaite.

Il ne peut y avoir qu'une dotation attribuée par personne pendant toute la durée du Jeu (à raison d'un lot par gagnant : l'adresse postale faisant foi). Par souci de respect de la confidentialité, la liste des gagnants ne pourra être communiquée à des tiers.

Dans l'hypothèse où un gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent Règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie.

Les gagnants du Jeu autorisent toute vérification concernant leur identité. Toute absence de justification d'identité entraînera l'élimination de ceux-ci. De même, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées.

ARTICLE 7 – FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impactait le bon déroulement du jeu ou la liste des gagnants. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à l'attribution de quelque dotation que ce soit.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de vol, mauvais acheminement du courrier ou détérioration des dotations par les services postaux.

ARTICLE 8 – RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'organisateur ne peut être recherchée en cas d'utilisation par les participants de coordonnées de personnes non consentantes.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. 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 pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à la Société Organisatrice. Celle-ci ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillances externes, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu. Plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux

participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle, sauf en cas de faute directe et exclusive de la Société Organisatrice.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique. Les conditions d'envois des lots sont régies par l'organisme en charge de la sécurité et du transport des lots et n'engagent pas la responsabilité de la Société Organisatrice. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards et/ou pertes du fait des services postaux ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit. Dans l'hypothèse où le Participant ne réclamerait pas son lot à La Poste où son colis aurait été placé en réception, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot. Les lots ne trouvant pas d'acquéreurs dans un délai de 15 jours consécutifs seront renvoyés par colis à la Société Organisatrice. Si le gagnant est mineur, il devra nécessairement être accompagné par une personne majeure et remettre lors de son accès au bureau de Poste une autorisation de son représentant légal et une carte d'identité ou tout document établissant la qualité de représentant légal du mineur.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer la dotation annoncée par une dotation équivalente c'est-à-dire de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'y obligent. La dotation ne pourra donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces de la dotation gagnée ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable si un ou plusieurs participants ne pouvaient parvenir à se connecter au site du Jeu ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau ou dû à des actes de malveillance.

Les lots attribués aux gagnants ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte et ne pourront en aucun cas être échangés à la demande des gagnants contre leur contre-valeur en espèces ou contre toute autre dotation pour quelque raison que ce soit.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourrait être recherchée en cas d'incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation ou de l'absence d'utilisation du lot attribué, qui ne peuvent être remplacés par un autre lot ou versé sous forme d'argent, sauf sur décision de la Société Organisatrice.

Les Participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, e-mail autres que ceux correspondant à leur identité, et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de Jeu seraient automatiquement éliminés.

Toutes informations ou coordonnées incomplètes, erronées ou en violation au règlement, entraîneront la nullité de la participation et le participant concerné ne pourra donc pas être éligible au gain d'une des dotations mises en jeu dans le cadre du Jeu.

Toute participation devra être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'annuler à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le règlement.

Il est rigoureusement interdit pour une même personne physique de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

ARTICLE 9 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au tirage au sort implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

ARTICLE 10 – RÈGLEMENT

Conformément aux dispositions de l'article L.121-38 du Code de la consommation, le présent Règlement est déposé au sein de l'étude Leroi & Associés, Commissaires de justice, situé 6 place Tristan Bernard 75017 Paris.

Ce Règlement peut être consulté pendant toute la durée du Jeu sur toutes les pages du Jeu.

Toute modification du présent Règlement fera l'objet d'un avenant qui sera déposé au sein de l'étude Leroi & Associés, Commissaires de Justice, situé 6 place Tristan Bernard 75017 Paris. Etant précisé que cet avenant sera intégré au présent règlement.

ARTICLE 11 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Les informations collectées par la société SPEEDY France SAS (72/78 avenue Georges Clémenceau 92000 Nanterre, France) directement auprès du Participant, dans le cadre de son inscription, font l'objet d'un traitement informatique ayant pour finalité la gestion et le suivi du Jeu et l'attribution des lots..

Le traitement de vos données personnelles est nécessaire à l'exécution du contrat que vous avez conclu avec Speedy en acceptant le règlement du concours.

Vos données personnelles seront accessibles par Speedy, ses sociétés affiliées et ses sous-traitants et seront conservées jusqu'à la fin du concours et jusqu'à ce que le/les gagnant(s) reçoivent leur prix.

Conformément au Règlement (UE) 2016/679 relatif à la protection des données à caractère personnel, vous pouvez demander une copie de vos données, leur suppression ou leur rectification, vous opposer au traitement de vos données, demander la limitation de leur traitement et/ou recevoir vos informations sous forme portable en contactant le Service Protection des données par voie postale (72/78 avenue Georges Clémenceau 92 000 Nanterre) ou par voie électrique à l'adresse suivante : dpo@speedy.fr.

Après nous avoir contactés, si vous n'êtes pas satisfait de la façon dont nous avons traité votre demande, vous pouvez adresser une réclamation auprès de la CNIL.

ARTICLE 12 – LOI APPLICABLE

Le présent Jeu est exclusivement soumis à la loi française. Les Participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux. La participation à ce Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement complet. Les réclamations ou litiges nés de l'interprétation ou de l'exécution de ce règlement devront être soumis, par lettre recommandée avec avis de réception, au siège social de la Société Organisatrice à l'adresse indiquée à l'article 1. Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux juridictions compétentes.

ARTICLE 13 – PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs reproduits sur le Jeu ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Tous les logiciels utilisés sur le site et ceux auxquels il permet l'accès, ainsi que les textes, commentaires, illustrations ou images reproduits sur le site, et sur ceux auxquels il permet l'accès, font l'objet d'un droit d'auteur, et leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.