

Règlement du jeu concours "Attrap'veau"
Jeu concours organisé du 01 février 2017 au 31 mars 2017

ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE

La société SAS Tendriade (RCS de Rennes 396 020 232), au capital de 38 718 200 Euros, dont le siège est situé ZAC de la Goulgatière 35 220 Chateaubourg (ci-après désignée « Société organisatrice»), organise du 01 février 2017 au 31 mars 2017, 23h59, un JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT intitulé « Attrap'veau ».

ARTICLE 2 : LES PARTICIPANTS

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine (Corse incluse).

La participation d'un mineur implique ou suppose l'obtention de l'accord des parents ou du représentant légal, la Société organisatrice du jeu se réservant le droit d'en demander la preuve à tout moment et d'annuler la participation du mineur en l'absence d'une telle justification.

Les personnes ayant pris part à l'élaboration directe ou indirecte du présent Jeu (personnel de la Société organisatrice), ainsi que les membres de leurs familles respectives ne peuvent pas participer à ce Jeu.

ARTICLE 3 : DUREE ET ACCES

Comme toute loterie commerciale, ce jeu est régi par le hasard et chaque participant doit respecter son esprit et son règlement.

3.1. Durée

Le participant peut jouer gratuitement et sans obligation d'achat du 01 février au 31 mars 2017, 23h59.

3.2. Accès

Ce Jeu est accessible directement sur le site de la société <http://www.tendriade.fr/> et autres relais web de l'opération promotionnelle.

ARTICLE 4 : MODALITES ET CONDITIONS DE PARTICIPATION

4.1. Caractéristiques

L'opération promotionnelle est séquencée en deux temps, une mécanique de jeu à score à tirage au sort et peut-être qualifiée d'« instant gagnant », à résultat immédiat. Cela signifie que lorsqu'une personne physique participe au Jeu, elle gagne uniquement si à la seconde où elle clique, elle se trouve dans un « instant gagnant » préalablement déterminé, par un Huissier de justice, dans un plan de tirage. Le participant saura donc immédiatement s'il a gagné ou perdu.

Si aucune participation ne coïncide avec un « instant gagnant », la participation suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Ces instants sont prédéterminés et sont répartis aléatoirement pendant toute la durée du Jeu, par un Huissier de justice en charge du jeu. Ils sont au nombre de cinquante quatre (54) sur toute la durée de l'opération.

4.2. Conditions préalables

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière, de manière expresse, du présent règlement.

4.3. Modalités

Pour participer, le joueur devra, au plus tard le 31 mars inclus:

Se connecter sur le site <http://www.tendriade.fr/jeu> :

Une fois redirigé vers la page internet de l'opération, le participant doit, dans un premier temps, cliquer sur le bouton JOUER.

Il devra remplir, dans un second temps, le formulaire de participation en indiquant obligatoirement les champs suivants : nom, prénom, adresse électronique et date de naissance.

Après validation du formulaire, la participation du joueur est effective. Le participant doit ensuite réaliser le meilleur score en récupérant un maximum d'objets via la plateforme de jeu.

Une fois, la partie terminée, le participant doit alors déclencher le « scratch » afin de découvrir s'il a remporté une dotation.

Dans la négative, il peut partager sur son mur Facebook sa participation au Jeu (en cliquant sur le bouton "Publier sur mon mur") et/ou inviter ses amis à découvrir l'opération (en cliquant sur le bouton "Inviter mes amis") sur Facebook et par e-mail.

Tout autre moyen de participation (courrier postal et/ou électronique) ne sera pas pris en compte.

La participation au Jeu est limitée à une par personne et/ou même foyer, par jour dans le cas d'une participation sur le site de la société organisatrice.

Les participations multiples pour une même personne et/ou un même foyer et les participations erronées, fausses, incomplètes seront invalidées. La fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant, notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer à la loterie.

Il appartient au participant de bien s'assurer que ses informations personnelles sont renseignées correctement, dans l'ensemble des zones de saisie obligatoires. Toute inscription incomplète, incompréhensible, contrefaite ou erronée ne sera pas prise en considération et sera considérée comme nulle, eu égard au présent règlement.

Les participants autorisent toutes les vérifications concernant les informations saisies sur le bulletin de participation par la Société organisatrice, sans toutefois qu'elle ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations reçues, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux bulletins des gagnants potentiels.

4.4 Respect de l'intégrité du Jeu

Le participant a l'interdiction de mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du Jeu et du présent règlement.

La Société organisatrice se réserve le droit de disqualifier tout participant qui altère le fonctionnement ou qui viole les règles officielles du Jeu. Elle se réserve le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement de ce Jeu.

La Société organisatrice se réserve également le droit de modifier, suspendre, annuler ou proroger, le présent Jeu en raison d'événements indépendants de sa volonté.

La Société organisatrice pourra annuler le 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.

ARTICLE 5 : DOTATIONS

Sont mis en jeu :

5 Boxs « Cours de cuisine » d'une valeur de 59,90 euros.

50 planches à découper personnalisées d'une valeur de 7,96 euros.

La valeur des dotations est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet de contestations.

Chaque dotation est nominative et non-cessible. Elle ne pourra donc faire l'objet de la part de la Société organisatrice d'aucun échange, ni d'aucune remise en nature ou en numéraire. Toutefois, en cas de force majeure telle que définie par la loi, la Société organisatrice se réserve le droit de remplacer l'une des dotations attribuées par une dotation nature et de valeur équivalente.

ARTICLE 6 : ATTRIBUTION DES LOTS

6.1 Désignation des gagnants via « instants gagnants » ouverts

La mise en jeu des lots fait l'objet d'« instants gagnants ». Les lots sont ainsi attribués de façon aléatoire en fonction de l'instant de la participation au Jeu du participant.

Les cinquante quatre (54) « instants gagnants » ont été prédéterminés, répartis aléatoirement sous la forme « mois/jour/heure/minute » pendant toute la durée du jeu et déposés chez l'huissier en charge du jeu.

Si la participation coïncide avec l'un des « instants gagnants » ouverts mis en place, le participant gagne la dotation affectée à cet « instant gagnant ». Les gagnants verront immédiatement un message s'afficher sur le site internet, leur indiquant qu'ils ont gagné.

Si aucune participation ne coïncide avec un « instant gagnant », la participation suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Un tirage au sort final désignera le gagnant d'une box cuisine sur la validation du meilleur score réalisé dans le cadre du jeu du panier.

6.2 Envoi des dotations

Pour une participation gagnante entre le 01 février 2017 et le 31 mars 2017, la dotation sera envoyée dans un délai d'environ 6 à 8 semaines, à compter du 01 avril.

Si les coordonnées sont non valides, fausses ou erronées, le gagnant perdra le bénéfice de sa dotation.

La dotation attribuée ne pourra faire l'objet d'aucune contestation de la part du Gagnant. Le lot attribué est incessible, intransmissible et ne peut-être vendu ; il ne peut pas faire l'objet d'une demande de contrepartie financière, de remboursement, d'échange ou de reprise, pour quelque raison que ce soit.

ARTICLE 7 : DIFFUSION DES RESULTATS

En acceptant le présent règlement du Jeu, le gagnant autorise la Société organisatrice, ou toute personne ou entreprise mandatée par celle-ci, à diffuser et reproduire auprès du public son nom, prénom et commune de résidence:

Sur ou par l'intermédiaire d'un ou plusieurs des supports suivants : catalogues, affiches, dépliants, plaquettes, prospectus, site Internet édités et/ou publiés par la Société organisatrice, ou sous sa responsabilité, et plus généralement sur tous supports multimédia, visuels ou audiovisuels, édités et/ou publiés par la Société organisatrice, et/ou sous sa responsabilité,

Pour promouvoir auprès du public le Jeu, et plus largement la communication autour du Jeu, de la Société organisatrice, et promouvoir et/ou vendre les produits commercialisés, directement ou indirectement, par la Société organisatrice, et ce

Sans limitation quant au nombre d'exemplaires de supports diffusés, gratuitement, pendant une durée de 6 mois à compter de la date d'expiration de la période du Jeu, dans le monde entier.

ARTICLE 8 : AUTORISATION

Le gagnant autorise, à titre gracieux, la Société organisatrice à reproduire, publier et exposer leur nom, prénom, commune de résidence (et une photographie si nécessaire) ainsi que le lot remporté, sur la page Facebook concerné, sans que cela ne leur confère d'autres droits que la remise de son lot.

ARTICLE 9 : PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » n°78-77 du 6 janvier 1978, toute personne remplissant une demande de participation bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et de suppression portant sur les données personnelles collectées par la Société organisatrice.

Ces droits pourront être exercés sur simple demande écrite en contactant la Société organisatrice à l'adresse :

SAS TENDRIADE
– Jeu Attrap'Veau–
ZAC de la Goulgatière
35 220 Chateaubourg

La collecte de ces données (nom, prénom, adresse postale complète, courrier électronique, numéro de téléphone mobile et photographie pour les gagnants) est obligatoire pour participer au Jeu. Ces données feront l'objet d'un traitement informatique exclusivement pour les besoins de l'opération et à des fins de prospections commerciales si le Participant a donné son consentement préalable pour cet usage (par une case à cocher sur formulaire d'inscription sur le site).

ARTICLE 10 : RESPONSABILITE

La Société organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment de problèmes inhérents à la connexion Internet pouvant survenir pendant la période ou d'un problème d'acheminement du courrier (retard, grève des services postaux ou perte du colis).

La Société organisatrice ne saurait être responsable en particulier en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, notamment dû à des actes malveillants externes, intrusion, défaillance technique, empêchant le bon déroulement du Jeu ou entraînant des défaillances dans la sécurité, ou la gestion du Jeu, tels que des affichages ou emails erronés, des omissions, des interruptions.

La Société organisatrice ne saurait ainsi être tenue responsable en cas de dommages, matériels ou immatériels causés aux Participants, à ses équipements informatiques et/ou téléphoniques et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle ou professionnelle. La Société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, du fait d'un cas de force majeure ou d'évènements indépendants de sa volonté ou hors de son contrôle, elle était amenée à modifier, suspendre, annuler ou proroger le présent Jeu.

ARTICLE 11 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

11.1 Pour la demande du présent règlement

Les frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement seront remboursés, par l'envoi d'un timbre postal, au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite sur papier libre dans un délai ne pouvant excéder quinze jours calendaires, à compter de la fin de l'opération (le cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

Cassiop
– Jeu Attrap'Veau–
75 bis boulevard d'Armentières
59100 Roubaix

Le remboursement des frais d'affranchissement engagés pour l'envoi de la demande de règlement est limité à un seul par foyer (personnes vivant sous le même toit).
Le participant au Jeu devra impérativement préciser et joindre à sa demande de remboursement, ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postale complète).

La demande de remboursement est traitée en moyenne sous trois mois, par virement bancaire.

11.2 Pour le remboursement des frais de participation au jeu

Les joueurs sont informés, qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, la plupart des fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes.

En conséquence, il est expressément précisé que tout accès au Jeu s'effectuant sur une telle base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le joueur de se connecter au site de la Société Organisatrice ou de ses partenaires et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

A titre exceptionnel, pour les joueurs qui ne disposeraient pas d'un accès à Internet sur une base gratuite ou forfaitaire, la Société Organisatrice procédera au remboursement des frais de connexion Internet occasionnés par leur(s) participation(s) au Jeu. Concernant ces joueurs, dûment inscrits, qui accèdent au Jeu 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, ADSL et forfaits incluant ou offrant les coûts de communication - les coûts de connexion engagés pour la participation au Jeu seront remboursés forfaitairement sur la base de cinq (5) minutes par participation, soit 0,163 € TTC (dix-sept centimes d'euros toutes taxes comprises), tarif France Télécom en vigueur « heures creuses » lors de la rédaction du présent règlement.

Il ne peut y avoir qu'un seul remboursement par foyer (même nom, même adresse) de la connexion Internet / forfait téléphonique pendant toute la durée du jeu.

Le participant au concours devra impérativement préciser et joindre sur sa demande de remboursement, au plus tard quinze jours calendaires après réception de la facture téléphonique (le cachet de la poste faisant foi) :

ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse postal, complète)

le nom du Jeu ainsi que le site sur lequel ils ont joué,

un RIB (Relevé d'Identité Bancaire) ou RIP (Relevé d'Identité Postal)

les dates, heures et durée de connexion au Site pour la participation au concours ; la Société organisatrice conserve en mémoire temporairement et dans les limites légales, les dates et heures d'entrée et de sortie sur le Jeu.

une copie de la première page de leur contrat d'accès à Internet ou d'une copie de la facture téléphonique détaillée faisant apparaître la date et l'heure de ses connexions au site pour la période donnée, qu'il aura pris soin de mettre en évidence. La demande de remboursement devra en outre être effectuée par écrit (aucune demande de remboursement ne pourra être effectuée par téléphone ou Internet), sous enveloppe timbrée au tarif en vigueur (base 20g) et adressé à l'adresse suivante :

Cassiop
– Jeu Attrap’Veau–
75 bis boulevard d’armentières
59100 Roubaix

Toute demande ne respectant pas l’ensemble des conditions visées ci-dessus, transmise hors délai, illisible, et/ou avec des coordonnées erronées sera automatiquement rejetée et ne recevra pas de réponse.

Le remboursement des frais de connexion sera effectué par virement bancaire après vérification du bien-fondé de la demande et notamment de la conformité des informations contenues dans la lettre de demande de remboursement par rapport aux informations enregistrées sur le formulaire d’inscription saisi sur le site.

ARTICLE 12 : DROITS DE PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce Jeu sont strictement interdites.

ARTICLE 13 : DEPOT ET ACCEPTATION, MODIFICATION, INTERPRETATION DU REGLEMENT

13.1 Dépôt et acceptation

La participation au concours implique l’acceptation pleine et entière des clauses du présent règlement, déposé à l’étude Me. Arnaud Martin et Olivier Graveline

Le règlement est disponible gratuitement, sur simple demande sur la page Facebook www.facebook.com/pilot.france dans l’onglet du jeu.

Une copie écrite du règlement pourra également être adressée gratuitement, à toute personne qui en ferait la demande, sous pli affranchi au tarif en vigueur, obligatoirement accompagnée du nom, prénom et adresse postale complète du participant.

Effectuée avant la clôture du Jeu (cachet de la poste faisant foi), cette demande sera adressée à l’adresse suivante :

Cassiop
– Jeu Attrap’Veau–
75 bis boulevard d’armentières
59100 Roubaix

Le timbre de la demande de règlement sera remboursé sur simple demande conjointe au tarif lent en vigueur (base 20g) en joignant un relevé d’identité bancaire (ou RIP, ou RICE).

13.2 Modification

Toute modification du présent règlement fera l’objet d’une annonce sur la page de publication de l’opération, et donnera lieu au dépôt d’un avenant auprès de l’Huissier de

Justice référent ci- dessous et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout participant sera alors réputé avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Jeu à compter de la date d'entrée en vigueur de ladite modification.

13.3 Demande d'interprétation

Toute demande concernant l'interprétation du règlement doit parvenir par écrit. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent règlement qui parviendra plus de quinze jours après la fin du jeu.

Toutes difficultés d'interprétation du présent règlement et tout cas litigieux seront tranchés par la Société organisatrice et en dernier ressort par les tribunaux compétents, conformément aux lois en vigueur

ARTICLE 14: LITIGES

La Société organisatrice tranchera souverainement toute question relative à l'application du présent règlement ou toute question qui viendrait se poser, non réglée par celui-ci.

Le présent règlement est soumis à la loi française. L'ensemble de ses dispositions tient lieu de loi entre les parties.