

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

« Agent XX7 Run »

Article 1 – Objet

La Société **DAUNAT SNACKING SERVICES** (ci-après dénommée l'« Organisateur»), société en nom collectif au capital de 10 000 €, dont le siège social est situé ZI de Bellevue BP 50231 22202 Guingamp immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Saint-Brieuc sous le numéro 429 449 457, organise du 3 avril 2018, 10h00, au 25 mai 2018, 12h00, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Agent XX7 Run » (ci-après désigné le « Jeu-concours »), dans le cadre d'une opération marketing.

La société **WERKSTATT** (Ci-après dénommée « **Werkstatt** »), société par actions simplifiée au capital de 5.000 €, dont le siège social est situé au 66 rue René Boulanger, 75010 – Paris, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 513 797 522, intervient en tant que prestataire informatique dans l'organisation du Jeu-concours.

La société **SAINT GERMAIN AGENCY** (Ci-après dénommée « **Saint Germain Agency** »), société par actions simplifiée au capital de 5.000 €, dont le siège social est situé au 159 rue Gallieni, 92100 – Boulogne Billancourt, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Nanterre sous le numéro 830 088 969, intervient en tant que partenaire conseil dans l'organisation du Jeu-concours.

Les horaires indiqués dans le présent règlement sont entendus heure de Paris (GMT +1).

Article 2 – Conditions de participation

La participation au Jeu-concours est ouverte à toute personne physique résidant en France (Corse comprise) à l'exception du personnel de l'Organisateur, de Werkstatt et de Saint Germain Agency ayant participé à l'élaboration du Jeu-concours, ainsi que des membres de leur foyer (même nom, même adresse postale).

Les mineurs sont admis à participer au Jeu-concours, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de toute personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Toute participation par un mineur implique qu'il ait obtenu cette autorisation.

La participation au Jeu-concours requiert l'acceptation expresse et préalable du joueur au présent règlement, ainsi qu'aux mentions légales et à la politique de confidentialité.

En cas de modification, du fait d'un cas de force majeure défini comme tout événement imprévisible, irrésistible et extérieur aux parties du présent règlement Jeu-concours, le joueur sera averti par notification pop-up. Le joueur pourra alors prendre connaissance des changements apportés. Il devra accepter les nouveaux termes du règlement Jeu-concours. En cas de refus, le joueur ne pourra plus accéder au contenu du site internet, ni participer au Jeu-concours. La nouvelle version du règlement Jeu-concours prévaudra.

Les coordonnées incomplètes, illisibles, falsifiées, comportant de fausses indications ou ne répondant pas aux critères définis seront considérées comme nulles et entraîneront l'élimination du participant.

Toute fraude ou tentative de fraude entraînera l'élimination immédiate du participant ainsi que la perte de ses gains le cas échéant. L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications d'identité et/ou de domiciliation qu'elle jugera utiles.

S'il apparaît qu'un doute existe sur l'identité du joueur ou sur son droit de participer au Jeu-concours, l'Organisateur se réserve la possibilité de demander toutes pièces justificatives permettant d'éluider ce doute. A défaut de pouvoir produire de tels justificatifs, le joueur sera déchu de tout droit, y compris de l'obtention du lot considéré, qu'il aurait pu emporter.

Article 3 – Modalités de participation

Pour participer au Jeu-concours « Agent XX7 Run », il est nécessaire de se connecter depuis la fonctionnalité « Facebook connect » ou de remplir le formulaire disponible sur le site <http://www.daunat.run/>.

La connexion depuis la fonctionnalité « Facebook connect » permet de pré-remplir le formulaire de création de compte, les informations étant collectées directement à partir de comptes Facebook. Le participant devra créer un pseudonyme afin de valider son compte.

Le participant doit impérativement communiquer les informations suivantes à l'inscription depuis le formulaire :

- Nom ;
- Prénom ;
- Pseudonyme ;
- Adresse email ;
- Adresse ;

Lors de la création de son compte, le participant s'interdit de :

- Créer un pseudonyme injurieux, diffamant, ou enfreignant les droits d'autrui (tels que les droits relatifs à la vie privée et à la publicité) ;

Chaque participant n'est autorisé qu'à créer un seul compte. Le compte du participant est associé à son adresse e-mail.

L'inscription ne sera validée qu'après avoir coché les cases d'acceptation du présent règlement, des conditions générales d'utilisation, de traitement des données personnelles et de l'accord parental pour les mineurs.

L'accès au site internet se fait via plusieurs canaux :

- Packs XXL Daunat
- Liens sur les réseaux sociaux
- Raccourci sur le site www.daunat.com
- URL : <http://www.daunat.run/>

Article 4 – Modalités du Jeu-concours

4.1 Description et univers du jeu

Après inscription au Jeu-concours, le participant aura accès au dispositif digital sous la forme d'un jeu de type « running game », où il doit éviter les obstacles disséminés dans le décor afin d'obtenir le score le plus élevé/ pour gagner des lots. Le joueur est invité à incarner « l'Agent xx7 ».

Il accédera à une page profil où s'affiche son « tableau de bord » détaillant le nombre de partie(s) restante(s), le meilleur score, les trophées, le classement, les paramètres et l'ajout d'un code pack défini à l'article 4 du présent règlement.

Pour avoir une chance de gagner, chaque joueur aura pour mission d'éviter les obstacles, les créatures et attraper des ingrédients en faisant sauter l'agent XX7. Le contenu du jeu est généré de manière aléatoire (ingrédients, créatures, obstacles).

Le joueur doit avancer le plus longtemps possible dans le décor en évitant les obstacles et les créatures disséminés afin d'obtenir le score le plus élevé dont les points sont calculés en mètres parcourus. Le joueur doit également attraper des ingrédients en faisant sauter l'agent XX7. Ces ingrédients Daunat au thon, jambon ou poulet sont dispersés au fur et à mesure du jeu de manière aléatoire. Ces produits donnent des points bonus qui permettent d'augmenter le score du Participant. Plus le Participant avance dans le décor, plus la difficulté croît et les créatures se multiplient. A chaque fois qu'une créature parvient à croquer l'agent XX7, cette dernière diminue ses forces. Au bout de trois crocs, la partie est terminée.

Un bouton « pause » est disponible avec un écran qui recouvre le Jeu-concours, en laissant la possibilité au joueur de reprendre ou recommencer la partie en cours ou bien de retourner sur le tableau de bord du participant.

L'agent XX7 évolue dans trois univers différents qui se succèdent pour rythmer le Jeu-concours. Le changement d'univers ne demande aucune action du participant.

4.2 Fin du jeu

Une partie peut se terminer à cause de deux actions :

- lorsque l'agent XX7 touche un obstacle ;
- lorsque l'agent XX7 se fait croquer trois fois.

L'arrêt de la partie fait apparaître un écran de fin avec le détail de la partie. Une fois la partie terminée, le joueur peut voir :

- le nombre de partie(s) restante(s) ;
- le meilleur score ;
- les trophées actuels et à venir ;
- le classement des vingt (20) premiers ainsi que la position du participant au classement ;
- l'ajout d'un code pack ;
- un bouton afin de l'inciter à rejouer ;
- le nombre de vies restantes.

4.3 Nombre de parties

Par défaut, le nombre de parties est limité à sept par jour et par compte. Ce nombre de parties par défaut s'ajoute au compte du joueur seulement s'il se connecte sur son profil. Si un joueur ne se connecte pas sur son compte, il n'obtient pas de parties supplémentaires pendant son absence.

4.4 Progression du jeu

le nombre initial de partie est fixé à sept par jour. En sus de ces sept parties, d'autres parties peuvent être ajoutées. Le joueur accepte et reconnaît que le nombre de parties est susceptible d'être modifié en cours de jeu par l'Organisateur. Chaque joueur sera directement averti en cas de modification et pourra en cas de désaccord avec les nouvelles modalités du Jeu-concours se désinscrire.

Le joueur peut bénéficier de parties supplémentaires à travers deux canaux différents :

- a. En achetant des produits de l'Organisateur (sandwichs Daunat XXL). Un code pack dédié est imprimé sur le dos du sticker apposé sur les packs XXL. Le joueur a la possibilité de rentrer le code dans le champ dédié sur le site internet. L'intégration du code pack sera limitée par mesure de sécurité afin d'éviter toute forme de tricherie, tel qu'avec des scripts ou des bots, sans que cette liste ne soit exhaustive. Chaque code est unique et comporte sept caractères sous forme de chiffres et des lettres.
- b. En gagnant des trophées tout au long du Jeu-concours afin d'augmenter le nombre de parties disponibles par jour et par joueur. Les différents types de trophées sont visibles depuis une page dédiée accessible depuis le profil de chaque joueur et à la fin de chaque partie.

4.4 Classement du jeu

Le Classement des vingt (20) premiers et de la participation est accessible dès la page d'accueil du site internet. En ce sens, un utilisateur n'ayant pas créé de compte peut voir ce classement public et les pseudonymes des vingt (20) joueurs en tête du classement.

Lorsque l'utilisateur est connecté à son compte, il accède au classement des vingt (20) premiers ainsi qu'à son classement. Cependant, il n'aura pas accès à la liste de l'ensemble des participants. Deux types de gagnants sont prévus :

- Gagnants hebdomadaires : les dix premiers du classement général remportent des cadeaux XXL à petite et moyenne valeurs chaque semaine et ce pendant toute la durée du jeu. Ces cadeaux sont détaillés en **Annexes 1 et 2**.

Gagnant final : le premier du classement général au terme des 8 semaines de jeu remporte un cadeau XXL.

Le classement n'est pas remis à zéro pendant toute la durée du jeu. En conséquence, le 1^{er} du classement hebdomadaire peut aussi être le gagnant final.

4.5 Calcul des points

Le joueur gagne des points via deux éléments :

- la durée de sa partie
- le nombre d'ingrédients attrapés par l'Agent XX7

Dans le jeu, un mètre parcouru rapporte 3 points et un ingrédient attrapé rapporte 20 points. Chaque partie a un score unique et non cumulable avec les parties précédentes ou à venir. Seul le meilleur score est enregistré quotidiennement sur le classement public.

L'Organisateur se réserve le droit de supprimer du classement tout participant employant toute forme de tricherie, notamment des scripts ou des bots, sans que cette liste ne soit exhaustive.

Article 5 –Dotations

Les dotations sont déterminées en fonction de la valeur du lot. Elles sont distribuées selon le principe d'une pyramide de gains dont la liste a été établie à l'avance.

5.1 Lots « 3 cadeaux XXL hebdomadaires »

5.1.1 Liste des lots

Les lots sont définis en **Annexe 1**.

5.1.2 Information et utilisation des lots

Les trois premiers au classement général remportent des lots d'une valeur unitaire de 100 € environ pendant toute la durée du Jeu-concours. Des lots sont distribués aux trois premiers du classement tous les vendredis à 12h00 durant 8 semaines.

5.2 Lots « 7 cadeaux XXL hebdomadaires »

5.2.1 Liste des lots

Les lots sont définis en **Annexe 2**.

5.2.2 Information et utilisation des lots

Les sept suivants au classement général remportent des lots d'une valeur de 20 € chaque semaine, pendant toute la durée du Jeu-concours.

5.3 Lot « XXL » final

5.3.1 Information et utilisation du lot

Le premier au classement général, à la fin du Jeu-concours, remporte un chèque d'une valeur de 1500 €.

Article 6 – Dispositions communes

La valeur indiquée pour les lots correspond au prix public couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du règlement, elle est donnée à titre indicatif et est susceptible de variation.

Chaque prix offert ne peut donner lieu, de la part du gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

Toutefois, dans le cas où l'Organisateur serait dans l'impossibilité de délivrer le lot effectivement gagné, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente ou de caractéristiques proches. La liste des lots disponibles sera mise à jour sur le site internet et/ou l'application mobile, le cas échéant.

Les gagnants renoncent à réclamer à l'Organisateur tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du lot.

Si le gagnant ne se manifeste pas avant la durée de validité des lots, ou si les informations communiquées par le gagnant sont incomplètes, et/ou ne permettent pas de l'informer de son gain, et/ou ne sont pas transmises dans les 15 jours qui suivent l'obtention du lot et/ou en cas de fraude, il perdra sa qualité de gagnant et ne pourra effectuer aucune réclamation. S'il perd sa qualité de gagnant, se verra retirer le droit d'obtention du lot qui lui avait été initialement attribué. le lot ne sera pas remis en jeu.

L'Organisateur et ses partenaires ne pourront en aucun cas être tenus responsables en cas de perte ou de détérioration des lots par la Poste et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services de la Poste.

Article 7 – Responsabilité

La participation au Jeu-concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet et des télécommunications, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission d'information par voie de communication. En conséquence l'Organisateur ne saurait en aucune circonstance être tenu responsable pour tout problème rencontré lors de l'utilisation du site internet.

S'agissant du lot, la responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance du lot effectivement et valablement gagné. D'une manière générale, l'Organisateur décline toute responsabilité pour tous les incidents et accidents qui pourraient survenir à un gagnant pendant la jouissance du lot. L'Organisateur se dégage de toute responsabilité relative à une éventuelle insatisfaction du gagnant concernant leur lot.

L'Organisateur ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, ou d'évènements indépendants de sa volonté, ou de nécessité justifiée, il était amené à annuler le présent Jeu-concours, à l'écourter, le proroger, le reporter, ou en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

En outre, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable (i) en cas d'incident de quelque nature que ce soit lié à l'utilisation de l'ordinateur, et/ou de la ligne téléphonique, à l'accès à Internet et/ou à l'Organisateur, et/ou de tout autre incident technique (ii) tout autre cas de force majeure.

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-concours et sur la liste des gagnants.

L'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

Le simple fait de participer au Jeu-concours implique l'acceptation sans restriction ni réserve du présent règlement. A ce titre, l'Organisateur se réserve la possibilité d'exclure de la participation du Jeu-concours toute personne troublant le déroulement du Jeu-concours, notamment en cas de triche ou de fraude ainsi que dans le ou cas le participant, lors de son inscription, n'aurait pas respecté les règles décrites à l'article 3, et de déchoir le participant de son éventuel droit à obtenir un quelconque lot gagnant.

Article 8 – Règlement du Jeu-concours

Le présent règlement est déposé auprès de :

SCP J.M. ADAM – V. ADAM – M. BELMUDES
Huissiers de Justice
99 rue de Prony
75017 Paris

Le règlement est adressé à titre gratuit à toute personne en faisant la demande écrite avant le 26 mai 2018 (cachet de la Poste faisant foi) à l'Organisateur à l'adresse suivante :

DAUNAT SNACKING SERVICES,
SERVICE MARKETING,
7 allée Marie Berhaut - 35 000 Rennes.

Le règlement complet peut également être directement consulté sur le site <http://www.daunat.run/>.

Le timbre nécessaire à la demande par courrier du règlement sera remboursé sur simple demande à l'adresse mentionnée en tête des présentes, sur la base du tarif lent « Lettre » en vigueur. Il sera limité à un remboursement par foyer (même nom, même adresse). Cette demande devra impérativement être accompagnée d'un relevé d'identité bancaire (IBAN-BIC).

Le remboursement des sommes se fera par virement bancaire après fourniture par l'intéressé de tous les renseignements nécessaires à l'opération.

En cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'huissier précité et la version du règlement accessible via le site internet et/ou l'application mobile, seule la version déposée chez l'huissier prévaudra.

Article 9 – Données personnelles

Les données personnelles sont collectées uniquement dans le respect des termes du présent règlement. Les données traitées sont directement transmises à l'Organisateur (responsable du traitement), à son prestataire en charge de la gestion du Jeu-concours, lorsque le joueur donne expressément son consentement. Les données personnelles sont collectées pour les finalités suivantes :

- Permettre à chaque participant de recevoir les lots ;
- Permettre à chaque participant de créer un compte ;
- Réaliser des études statistiques ;

La récupération des données se déroule comme suit :

- Un export hebdomadaire : un export des dix premiers du classement est réalisé toutes les semaines ;
- Un export global : un export de l'ensemble des données est réalisé à la fin du Jeu-concours.

Le site internet contiendra une base de données reprenant la liste du classement. La base de données détaillera toutes les données récupérées par le mode d'inscription sélectionné par l'utilisateur.

Ces données peuvent être transmises auprès des prestataires techniques, dans la seule finalité de la bonne exécution du Jeu-concours, ou à ses différents fournisseurs. Dans tous les cas, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de modification, d'opposition et de suppression et de portabilité des données personnelles le concernant en écrivant à contact@daunat.run et en indiquant son nom, prénom, e-mail et adresse.

La fonctionnalité FacebookConnect permet une création de compte pour participer au Jeu-concours via un compte Facebook. Nous accédons ainsi à certaines informations que vous avez renseignées sur Facebook. Une autorisation d'accéder à vos données de profil et de partager vos activités avec Facebook vous sera demandée. Des informations supplémentaires à celle présentes dans votre compte Facebook pourront vous être demandées. Ces informations supplémentaires ne sont pas transmises à Facebook.

Notre accès aux données de Facebook et l'utilisation que nous en faisons sont limitées au strict nécessaire pour exploiter les applications que vous utilisez. Pour chaque application vous êtes informé des données utilisées et la façon dont elles sont utilisées.

Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, modifiées en 2004, le traitement des informations nominatives collectées dans le cadre du Jeu-concours a fait l'objet d'une déclaration auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés le 30 mars 2018.

La mise en place de l'hébergement est à la charge de Werkstatt.

Article 10 – Loi applicable et attribution de juridiction

Ainsi, En cas de litige entre un participant et l'Organisateur, les parties conviennent de négocier de bonne foi le règlement du litige. Si les parties ne parviennent pas à régler le litige après au moins trente (30) Jours Ouvrés de négociations, le litige sera réglé devant la juridiction ayant compétence exclusive.

Toutes les contestations, relatives notamment à la validité, à l'exécution, à l'interprétation, et/ou à la rupture du présent règlement relèvent de la seule compétence des tribunaux de Saint-Brieuc sauf règles de procédure impératives contraires.

Au cas où une quelconque partie du présent article serait jugée inopposable, les stipulations restantes du présent article continueront de produire tous leurs effets et seront interprétées et appliquées comme si la partie jugée inopposable ne figurait pas dans les présentes.

ANNEXES

ANNEXE 1. Liste « Cadeaux XXL hebdomadaires » destiné aux 3 premiers au classement général d'une valeur de 100€

Description des différents lots
2 places pour le festival des Vieilles Charrues
Bon d'achat sur le site internet Amazon
Wonderbox
Escape Game
2 places pour le parc Asterix

ANNEXE 2. Liste des « Cadeaux XXL hebdomadaires » destiné aux 7 suivants au classement général d'une valeur de 20€

Description du lot
Bon d'achat sur le site internet Amazon