



Le jeu comporte ainsi 40 questions.

Les questions seront adressées à l'adresse électronique qui aura été donnée par le candidat à la Société Organisatrice lors de son inscription.

Il appartient à chaque participant de veiller à ce que les communications électroniques qui seront adressées par la Société Organisatrice soient dirigées vers sa boîte de réception.

La Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue responsable dans l'hypothèse où les communications électroniques adressées par la Société Organisatrice seraient dirigées parmi les courriers indésirables, Spam.

Les dix étapes se dérouleront à partir du 16 janvier 2012 à 0h00, jusqu'au 04 Février 2012 à minuit.

L'envoi des questions pourra intervenir à n'importe quel moment de la journée, y compris la nuit.

Le candidat devra choisir une réponse parmi les quatre choix proposés. Il pourra répondre jusqu'à l'envoi d'une nouvelle question, qui marquera le début d'une nouvelle étape.

En cas de bonne réponse, le candidat qui aura bien répondu se verra attribuer deux points.

En cas de mauvaise réponse, le candidat qui aura mal répondu ne bénéficiera d'aucun point.

En l'absence de réponse avant le commencement de l'étape suivante, le candidat perdra automatiquement un point.

Une équipe incomplète, à savoir de 1 à 3 personnes, ne pourra répondre aux 4 questions attribués et gagnera donc moins de points qu'une équipe de 4 joueurs (cf. barème des points).

Types de Réponse	Nombre de points
Pas de réponse	-1
Mauvaise réponse	Ø
Bonne Réponse	2
Bonus (si 4 bonnes réponses)	2

Pour répondre à la question de la dixième étape, les candidats disposeront jusqu'au 04 Février 2012 à minuit.

Au terme du Jeu, l'équipe qui aura cumulé le plus de points sera déclarée vainqueur.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes, le départage se fera en fonction du temps de réponse de chaque équipe de la manière suivante :

- Les temps de réponse seront chronométrés à partir de l'envoi de la question par le serveur de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice n'est pas responsable de la qualité ou de la puissance de la bande passante, ni de la qualité, de la stabilité ou des éventuelles défaillances du réseau internet, ni du niveau de puissance de l'abonnement choisi auprès du fournisseur d'accès internet des participants. Par conséquent, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas engagée en cas de difficulté d'acheminement de ses communications électroniques, ni être tenue responsable du temps écoulé entre l'envoi d'un message électronique par son serveur et la réception dudit message par les participants.

- les temps de réponse de tous les candidats de chaque équipe à chacune des questions qui leur auront été adressées seront additionnés,

- l'équipe dont les temps de réponse additionnés des candidats seront inférieurs aux temps de réponse additionnés des candidats de la ou les autres équipes ayant eu le même nombre de points sera déclarée vainqueur,

- si le ou les candidats d'une équipe se sont abstenus de répondre à l'une ou plusieurs des questions qui leur auront été adressées, leur temps de réponse pour ladite question sera équivalent au temps écoulé entre l'envoi de la question par la Société Organisatrice et l'envoi de la question suivante,

- si le ou les candidats d'une équipe se sont abstenus de répondre à l'une des questions de la dixième étape, leur temps de réponse pour ladite question sera équivalent au temps écoulé depuis l'envoi de la question par la Société Organisatrice jusqu'au 04 Février 2012 à minuit.

Le chronométrage des temps de réponse se fera par la Société Organisatrice.

### Article 3 - Participation

Le Jeu est ouvert à toute personne physique résidant en France métropolitaine, Martinique et Belgique.

Pour participer, chaque personne devra s'inscrire sur le site internet <http://www.eatsushi.fr/sushiquizz> et en cliquant sur le lien prévu pour accéder au formulaire de participation.

Les inscriptions seront ouvertes tout au long du jeu, à savoir jusqu'au 4 février 2012 à minuit. Passé ce délai, aucune inscription ne sera possible.

Les participants devront obligatoirement faire partie d'une équipe de une à quatre personnes, qui pourra être librement composée.

Toute personne souhaitant s'inscrire aura le choix entre :

1. Créer sa propre équipe, à laquelle il devra donner un nom en remplissant le champ du formulaire prévu à cet effet.  
Le nom de l'équipe pourra être librement choisi, mais le nombre de caractères pourra être limité.

Le nom choisi devra être prononçable par un locuteur français, martiniquais ou belge lambda (par exemple, il ne devra pas être constitué uniquement de consonnes ou uniquement de voyelles).

A défaut, la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier le nom de l'équipe. De même si le nom choisi porte atteinte à une marque déposée, ou est contraire à la loi ou aux bonnes mœurs.

2. Intégrer une équipe déjà créée, sous réserve d'être acceptée par le créateur de cette équipe.

Tous les champs obligatoires du bulletin de participation devront être remplis.

Tout formulaire de participation incorrectement complété ou inexact sera nul.

Une seule participation par personne est autorisée.

Tout mineur qui souhaite participer au Jeu devra préalablement recueillir l'autorisation de son administrateur légal.

Sont exclues les personnes ayant un lien juridique direct ou indirect, à titre occasionnel ou permanent, avec la Société Organisatrice ou avec toute entité ou société participant à la conception, l'organisation et à la diffusion du Jeu, les membres et le personnel de l'Etude Cohen-Skalli-Hoba, ainsi que les personnes ayant des liens de parenté directs avec les personnels et/ou collaborateurs de ces sociétés.

#### Article 4 - Non respect du règlement et des modalités de participation au Jeu

La participation au Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement.

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

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler la participation de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts.

Les participants autorisent la Société Organisatrice à procéder à toutes vérifications concernant leur identité et domicile.

#### Article 5 – Dotations

##### 5.1 – Premier prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée première gagnera un Ipad APPLE

La dotation comprend :

Un à quatre IPAD 16GA 3G +wifi d'une valeur unitaire de 609€ TTC.

## 5.2 – Deuxième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée seconde gagnera un coffret cadeaux d'une valeur unitaire de 125€ TTC.

La dotation comprend :

Un à quatre coffrets A la Table d'un Chef de « SMARTBOX » pour les joueurs français.

Un à quatre coffrets Emotions de « Tam Loisirs » pour les joueurs martiniquais.

Un à quatre coffrets Bien être pour 2 de « Bongo » pour les joueurs belge.

## 5.3 – Troisième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée troisième gagnera un appareil photo Panasonic Lumix DMC-FS16 EF d'une valeur unitaire de 109,90€ TTC.

## 5.4 – Quatrième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée quatrième gagnera 1 bon d'achat de 100 € TTC à valoir dans l'un des restaurants EAT SUSHI participant à l'opération (liste des restaurants en annexe) et valable jusqu'au 31 décembre 2012.

## 5.5 – Cinquième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée cinquième gagnera une carte carrefour, uniquement valable en France, correspondant à une valeur d'achat de 50€ TTC.

## 5.6 - Sixième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée sixième gagnera 1 bon d'achat de 50 € TTC à valoir dans l'un des restaurants EAT SUSHI participant à l'opération (liste des restaurants en annexe) et valable jusqu'au 31 décembre 2012.

## 5.7 – Septième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée septième gagnera un casque baladeur SONY MDR XB300 d'une valeur unitaire de 26,29 € TTC.

## 5.8 – Huitième prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée huitième gagnera un DVD, choisi selon l'actualité, d'une valeur unitaire de 20€ TTC.

## 5.9 – Neuvième Prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée neuvième gagnera une clef usb logoté eat SUSHI, d'une valeur unitaire de 13 € TTC.

## 5.10 – Dixième Prix

Chacun des candidats de l'équipe qui sera arrivée dixième gagnera un mug logoté eat SUSHI, d'une valeur unitaire de 10,50 € TTC.

## 5.11 – Divers

La valeur des lots ci-dessus a été établie à partir des prix publics généralement constatés préalablement à la date d'ouverture du Jeu.

Seuls les gagnants désignés par les résultats du Jeu pourront bénéficier des lots offerts.

Les lots sont incessibles et ne sont pas échangeables ; ils ne pourront faire l'objet d'aucun remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

En cas de force majeure, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente.

La valeur totale de la dotation mise en jeu dans le cadre du Jeu est de 4 454,76 TTC.

## Article 6 – Résultats et mise en possession des lots

Les résultats du Jeu et le classement des équipes seront disponibles sur le site internet [www.eatsushi.fr/suhiquizz](http://www.eatsushi.fr/suhiquizz) à compter du mardi 7 février 2012.

Les gagnants seront avertis par courrier électronique ou par téléphone aux coordonnées qu'ils auront indiquées dans le formulaire de participation au Jeu. Les perdants ne recevront aucune information.

Les gagnants du premier, second, troisième, quatrième, cinquième, sixième, septième, huitième, neuvième et dernier prix se verront chacun adresser leur lot à l'adresse qu'ils auront indiqué dans le formulaire d'inscription dans le mois qui suivra la publication des résultats.

L'expédition des lots et de toute correspondance sera effectuée par la Société Organisatrice à l'adresse indiquée dans le formulaire d'inscription.

Si les coordonnées d'un candidat viennent à changer après son inscription, il lui appartiendra d'en informer la Société Organisatrice, qui est déchargée de toute responsabilité à cet égard.

Dès lors qu'il aura été adressé à l'adresse exacte fournie par le candidat, l'absence de délivrance ou le retour d'un lot par les services postaux ne donnera pas lieu à une nouvelle expédition ; la dotation pourra être annulée sans compensation d'aucune sorte.

Toutes les correspondances avec la Société Organisatrice devront se faire à l'adresse suivante :

EAT SUSHI INVESTISSEMENT  
34 boulevard Ornano - 93200 SAINT-DENIS  
Tel : 01 57 42 53 26 ; Fax : 01 57 42 54 63  
[contact@eatsushi.fr](mailto:contact@eatsushi.fr)

## Article 7 – Autorisations

Les participants autorisent expressément la Société Organisatrice à utiliser leur nom, prénom et image à des fins promotionnelles et commerciales, sans pouvoir prétendre à aucun droit ou indemnisation, quels qu'ils soient, de ce fait.

## Article 8 – Litiges et responsabilité

La Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être tenue responsable de l'utilisation qui sera faite de leur dotation par les gagnants, ni de l'incapacité d'un candidat ou d'un gagnant à participer au Jeu ou à recevoir et utiliser le lot attribué ; à cet égard, chaque candidat est tenu de, et s'engage à, vérifier et s'assurer de sa pleine capacité, et à faire le nécessaire à cet effet pour, le cas échéant, obtenir toutes éventuelles autorisations, notamment légales, administratives ou parentales, et en justifier à tout moment.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être engagée en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal.

Toute difficulté relative à l'application ou l'interprétation du règlement, ou toute question imprévue relative au déroulement du Jeu, devra être adressée dans un délai maximum de 30 jours francs à compter de la fin du Jeu à la Société Organisatrice à l'adresse suivante :

EAT SUSHI INVESTISSEMENT  
34 boulevard Ornano - 93200 SAINT-DENIS  
Tel : 01 57 42 53 26 ; Fax : 01 57 42 54 63  
contact@eatsushi.fr

Elle sera tranchée souverainement par la Société Organisatrice.

En cas de litige, la loi française sera seule applicable et les tribunaux de Paris seront seuls compétents.

## Article 9 – Informatique et libertés

Les informations recueillies dans le cadre du présent Jeu par la Société Organisatrice sont nécessaires à la prise en compte de la participation de chaque participant.

Elles seront traitées conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 dite « informatique et libertés », et ne seront pas utilisées à d'autres fins, ni transmises à des tiers sans une autorisation expresse des participants.

Chaque participant dispose, conformément aux articles 39 et 40 de la loi, d'un droit d'accès et de rectification des données le concernant. Toute demande doit être adressée à la Société Organisatrice à l'adresse suivante :

EAT SUSHI INVESTISSEMENT  
34 boulevard Ornano - 93200 SAINT-DENIS  
Tel : 01 57 42 53 26 ; Fax : 01 57 42 54 63  
contact@eatsushi.fr

Chaque participant pourra choisir de recevoir ou non les informations à caractère commercial ou promotionnel de la Société Organisatrice en indiquant son choix sur le formulaire d'inscription.

#### Article 10 – Dépôt du règlement du Jeu

Il peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante :

EAT SUSHI INVESTISSEMENT  
34 boulevard Ornano – 93200 SAINT-DENIS  
Tel : 01 57 42 53 26 ; Fax : 01 57 42 54 63  
contact@eatsushi.fr

La participation à ce jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement, déposé via [depotjeux.com](http://www.depotjeux.com) auprès de l'Etude COHEN-SKALLI-HOBA située 5 avenue Gabriel Péri BP42 93401 SAINT-OUEN CEDEX.

Le règlement sera consultable pendant toute la durée du jeu à l'adresse <http://www.depotjeux.com>