

REGLEMENT DE JEU LA MAISON GUIOT PARC ASTERIX
--

ARTICLE 1 : SOCIETE ORGANISATRICE

Guiot SAS, ci-après dénommée la « Société organisatrice », RCS Valenciennes 578 800 559, 102 rue Etienne Bancel, 59970 Fresnes sur Escaut, organise du 01/04/2019 au 30/11/2019 inclus un jeu avec obligation d'achat à Instants Gagnants intitulé « jeu La Maison Guiot - Asterix », accessible sur le site Internet www.lamaisonguiot.com

Le Jeu est organisé pour la France métropolitaine, Corse incluse.

L'adresse du Jeu est la suivante : Lollipop - jeu Guiot-Asterix -8, rue Louis Philippe - 92200 Neuilly sur Seine. Cette adresse sert de référence à tout envoi de demande relative à l'organisation ou à la participation au présent Jeu.

Le présent règlement (ci-après désigné le « Règlement ») a pour objet de fixer les conditions et les modalités de participation au Jeu.

ARTICLE 2 : CONDITIONS GENERALES DE PARTICIPATION

Ce Jeu est ouvert du 01/04/2019 au 30/11/2019 inclus à toute personne physique, majeure et capable, résidant en France Métropolitaine, Corse comprise.

Sont exclus de toute participation au Jeu et du bénéfice de tout lot, que ce soit directement ou indirectement et sous quelque forme que ce soit :

- les membres de la société Organisatrice, des sociétés du groupe Georges Monin, des sociétés partenaires du Jeu, leurs salariés, leurs prestataires, y compris leurs parents directs,
- les personnes qui auront fraudé pour participer au Jeu en violation du règlement,
- les personnes qui n'auront aucunement justifié de leur nom, de leur prénom, adresse postale ou courriel, et état civil complet sur demande de la Société Organisatrice ou qui les auront fournis de façon inexacte ou incomplète.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve notamment (i) du présent règlement, en toutes ses stipulations, (ii) des règles de déontologie notamment en vigueur sur Internet, ainsi que (iii) des Lois et Règlements en vigueur sur le territoire français et notamment aux dispositions applicables aux Jeux-concours en vigueur en France.

ARTICLE 3 : DUREE

Le Jeu débute le 01/04/2019 et est accessible jusqu'au 30/11/2019 minuit au plus tard sur le site Internet www.lamaisonguiot.com

ARTICLE 4 : DESCRIPTION ET DEROULEMENT DU JEU, ET MODALITES DE

PARTICIPATION

La participation au Jeu se fait exclusivement par le Site Internet www.lamaisonguiot.com à l'exclusion de tout autre moyen, et par le mécanisme du jeu de l'instant gagnant.

Ce jeu est soumis à une obligation d'achat.

Pour participer au Jeu, le joueur doit avoir préalablement acheté une bouteille de sirop La Maison Guiot (modalités présentes sur les collerettes).

Le joueur peut alors se connecter sur www.lamaisonguiot.com pour accéder aux Instants Gagnants.

Pour jouer, le participant devra saisir ses nom, prénom, adresse postale, adresse email, date de naissance, indiquer le montant total de son ticket de caisse, le magasin et la date de l'achat de son produit de la Maison Guiot et cocher les cases: Je certifie avoir 18 ans ou plus, je certifie avoir lu et accepté le règlement du jeu et j'accepte que mes données à caractère personnel fassent l'objet d'un traitement informatique destiné à la gestion du jeu.

Seront considérées comme invalides les adresses de courrier électronique temporaires et/ou anonymes (et notamment les terminaisons de type : youumail.com, youpymail.com, yopmail.com, brefmail.com, mailcatch.com, yopmail.fr, yopmail.net, cool.fr.nf, jetable.fr.nf, nos-pam.ze.tc, nomail.xl.cx, mega.zik.dj, speed.1s.fr, courriel.fr.nf, moncourrier.fr.nf, monemail.fr.nf, monmail.fr.nf, etc.), ainsi que les adresses de courrier électronique provenant de domaines créés et/ou déposés à l'occasion du Jeu.

À la fin de son inscription, le participant devra cliquer sur « *VALIDER* ».

Après avoir validé ces informations, il accèdera au jeu à instant-gagnant.

Dès lors, il lui sera notifié immédiatement s'il est effectivement gagnant ou non.

Si non, le joueur pourra retenter sa chance avec un nouveau ticket de caisse.

Le jeu se base sur 205 instants gagnants prédéterminés, déposé via [depotjeux](#) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice. Si aucune participation ne coïncide avec l'instant gagnant, la première participation suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Sur toute la durée du jeu, un seul lot est attribué par foyer (même nom, même adresse et/ou même adresse email). Avec un même ticket de caisse, jeu limité à 1 seule participation par foyer (même nom, même adresse).

Le Participant peut jouer plusieurs fois en utilisant des tickets de caisse différents dans la limite d'une seule participation gagnante. Il ne sera donc attribué qu'un lot par personne désignée gagnante.

Pour valider son gain, il sera demandé au gagnant d'envoyer à ses frais par voie postale :

- La preuve de son achat d'une bouteille de sirop La Maison Guiot : l'original du ticket de caisse entier utilisé pour jouer, dont la date est antérieure à sa participation au jeu et sur lequel seront entourés : la date, l'achat de la bouteille La Maison Guiot et le montant total du ticket de caisse.
- L'email reçu validant sa participation

- Ses coordonnées postales personnelles sur papier libre (nom, prénom, adresse complète et email).

Les éléments ci-dessus devront être envoyés avant le 15/12/2019 (cachet de la poste faisant foi) par voie postale, à l'adresse suivante :
Lollipop - jeu Guiot-Asterix -8, rue Louis Philippe - 92200 Neuilly sur Seine

À réception de tous ces éléments et de la vérification de leur conformité et authenticité, le participant recevra dans un délai de 6 à 8 semaines sa dotation.

Si les informations sont inexactes ou incomplètes la Société Organisatrice ne pourra pas procéder à l'envoi du lot ce qui entraînera la nullité de la participation.

La même sanction s'appliquera en cas de multi participations frauduleuses soit au-delà des limites définies dans le présent règlement. La Société Organisatrice a la faculté de mettre fin unilatéralement à la participation du participant, sans préavis, ni justification, et sans que cela puisse fonder une quelconque réclamation à son encontre de la part du participant notamment si les informations fournies sont contraires aux bonnes mœurs et/ou constitutives d'un dénigrement à l'égard de la Société Organisatrice ou de ses produits et/ou susceptible de choquer les consommateurs.

En tout état de cause, pour participer valablement au jeu, le participant devra se conformer strictement aux conditions de participation telles que définies selon les cas, sur les services en ligne de la Société Organisatrice et sur ceux de ses partenaires, ainsi qu'à toutes autres instructions qui lui seraient communiquées par tout autre moyen.

La responsabilité de la Société organisatrice ne pourra en aucun cas être engagée en cas d'éventuels dysfonctionnements des modes de participation au présent jeu indépendant de sa volonté, notamment en cas d'indisponibilité de la Page.

ARTICLE 5 : DOTATIONS

Sont mis en jeu :

- 5 séjours Découverte pour 4 personnes d'une valeur de 950€, composés de : 4entrées adulte pour 2 jours au Parc Astérix, une nuit à l'Hôtel Les Trois Hiboux, La Cité Suspendue ou dans un des hôtels partenaires du Parc Astérix, selon calendrier d'ouverture du Parc et selon la disponibilité des hôtels. Le petit déjeuner et le diner pour 4 personnes, les frais de dossiers et frais de parking de l'hôtel sont inclus. Non inclus : assurance annulation facultative, frais de déplacement, restauration du midi, parking du parc, les dépenses personnelles, la taxe de séjour de 1.50€ par adulte (+18 ans) et par nuit.

Ces 5 séjours sont valables pour 4 personnes, jusqu'au 1^{er} juillet 2020, hors samedis soirs, veilles de jours fériés, jours fériés, jours de fermeture du Parc Astérix, nocturnes et événements spéciaux. Les séjours ne sont pas cumulables avec une autre promotion en cours.

Tout séjour non utilisé au terme de sa validité (1^{er} juillet 2020) sera définitivement perdu et ne pourra être reporté.

- 200 entrées adultes au Parc Astérix d'une valeur de 51€. Chacune des entrées est valable pour 1 personne et 1 journée du 6 avril 2019 au 1^{er} juillet 2020, hors jours de restrictions, nocturnes, événements spéciaux et jours de fermeture du Parc Astérix (calendrier d'ouverture disponible sur www.parcasterix.fr). Les entrées ne sont pas cumulables avec une autre promotion en cours. Le parking n'est pas inclus.

Toute entrée non utilisée au terme de sa validité (1^{er} juillet 2020) sera définitivement perdue et ne pourra être reportée.

Ces dotations permettent l'accès au Site uniquement aux heures normales d'ouverture du Site telles que figurant dans le calendrier d'ouverture. Elles ne permettent pas l'accès aux privatisations et événements spéciaux lesquels sont exclus et font l'objet d'une tarification et d'une billetterie spéciale.

Ces dotations au Parc Astérix ne pourront pas faire l'objet d'une commercialisation par les gagnants du Jeu.

Le lot attribué ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part du Gagnants. Le lot attribué est incessible et ne pourra faire l'objet de la part de la Société Organisatrice d'un remboursement en espèces ni d'aucun échange ni d'aucune remise de sa contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire. Il est entendu toutefois que la Société Organisatrice se réserve la possibilité de substituer à tout moment au lot proposé, un autre lot de valeur au moins équivalente.

Toutes les marques ou noms de produits cités au présent règlement ainsi que sur tout autre support du Jeu demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

ARTICLE 6 : ATTRIBUTION ET REMISE DES LOTS

Après vérification de la régularité de l'inscription et des conditions d'octroi du lot en cause, les gagnants recevront leur lot dans un délai de 6 à 8 semaines environ à compter de la validation de leur participation gagnante, directement à l'adresse postale indiquée par les gagnants .

En cas de coordonnées erronées, la dotation restera la propriété de la Société Organisatrice qui sera libre de la réattribuer ou non, à toute personne de son choix, le gagnant perdant ainsi le bénéfice de celle-ci. Sans préjudice de toute action judiciaire, la Société Organisatrice n'est pas tenue d'attribuer un quelconque lot au gagnant si celui-ci n'a pas saisi correctement ses coordonnées au moment de l'inscription, ou s'il a manifestement et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat du jeu ou ne s'est pas conformé au présent règlement.

Le lot sera expédié par voie postale dans un délai maximum de six (6) à huit (8) semaines à compter de la réception des preuves justificatives conformes par le gagnant, sauf en cas de force majeure telle que définie par la loi et la jurisprudence. La Société Organisatrice ne serait être tenue responsable des retards et pertes du fait des services postaux ou pour tout cas fortuit et n'assume aucune responsabilité quant au délai d'acheminement de lot ou de son état à la livraison. Le lot est nominatif et ne peut être attribué à une autre personne par le gagnant. De même si le gagnant indique des coordonnées fausses ou insuffisantes, sa participation ne sera plus considérée comme gagnante et il ne pourra plus prétendre à sa gratification.

Si un gagnant renonce à son lot pour quelques raisons que ce soit ou si un lot est retourné pour toute difficulté notamment dans le nom ou l'adresse postale du destinataire, le lot en question

restera la propriété de la Société Organisatrice qui sera libre de le réattribuer ou non, à toute personne de son choix.

ARTICLE 7 : DONNÉES PERSONNELLES

Dans le cadre du Jeu, la Société Organisatrice, en sa qualité de responsable de traitement, collecte et traite certaines données personnelles du Participant pendant toute la durée du jeu, telles que ses nom, prénom et adresse e-mail (ci-après dénommées ensemble, les « Données Personnelles »).

Les Données Personnelles collectées dans le cadre du Jeu «La Maison Guiot - Asterix» sont nécessaires à l'envoi des lots. Les Données Personnelles sont destinées exclusivement à La Maison Guiot, responsables de leur traitement et font l'objet d'une saisie par un prestataire en France qui n'a aucun droit d'utilisation de ces Données Personnelles. Les Données Personnelles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers de quelque manière que ce soit.

Les informations collectées pourront être utilisées à des fins de prospection commerciale par voie électronique par la Société Organisatrice sous réserve d'avoir obtenu l'accord préalable et exprès des participants via la case à cocher figurant sur le formulaire d'inscription au jeu « La Maison Guiot - Asterix » sur le site.

Les participants doivent impérativement compléter l'intégralité du formulaire d'inscription pour participer au jeu. Par ailleurs, le gagnant autorise la société organisatrice à publier son prénom et la première lettre du nom sur le site sans que cette utilisation puisse ouvrir droit à une rémunération autre que le prix gagné.

La collecte de ces informations rentre dans le cadre de la norme simplifiée 48 de la CNIL pour laquelle GUIOT SAS a effectué une déclaration de conformité.

Conformément à la Loi informatique et Liberté du 6 janvier 1978 modifiée, les coordonnées des participants seront traitées sur support papier ou par traitement automatisé et les participants pourront recevoir des communications commerciales dans l'hypothèse où ils ont donné leur accord au moment de la collecte par tous les supports existants et non existants à ce jour de la Société GUIOT SAS.

Le traitement est réalisé par Guiot SAS, 102 rue Etienne Bancel, 59970 Fresnes sur Escaut.

Pour les personnes acceptant de recevoir des offres commerciales, les données sont conservées jusqu'à ce que le consommateur se désabonne ou en fasse la demande sur dpo@sirops-guiot.fr. Pour les perdants ne souhaitant pas recevoir d'offres, les données seront effacées un mois après la fin du jeu. Pour les gagnants, les données seront conservées jusqu'au 30/06/2020.

En application de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement Général sur la protection des données (RGPD), les participants peuvent demander l'accès, la rectification, l'effacement ou la portabilité de leurs données, définir des directives relatives à leur sort après leur décès ou s'opposer à leur traitement. Pour exercer ces droits, ils peuvent contacter la Société Organisatrice par mail à l'adresse suivante dpo@sirops-guiot.fr. En cas de réclamation, ils peuvent saisir la CNIL. Nous vous informons de l'existence de la liste d'opposition au démarchage téléphonique « Bloctel » sur laquelle vous pouvez vous inscrire sur <https://conso.bloctel.fr/> »

Les personnes qui exerceront le droit de suppression des données les concernant avant la fin du Jeu seront réputées renoncer à leur participation au Jeu «La Maison Guiot - Asterix».

Pour l'organisation du Jeu et aux seules fins de la prise de contact avec le Gagnant, la Société Organisatrice aura accès aux coordonnées personnelles des Gagnants. Conformément à sa politique de confidentialité la Société Organisatrice pourra communiquer les données personnelles de chaque participant aux autorités judiciaires afin de répondre à une injonction ou autre demande de telles autorités.

ARTICLE 8 : LIMITATION DE RESPONSABILITE

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, 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 sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement du réseau internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du jeu et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct qui résulterait de la participation au Jeu. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue pour des problèmes d'acheminement de téléchargement ou de perte de courrier électronique ou postal. La Société Organisatrice se dégage de toute responsabilité en cas de défaillance technique, anomalie matérielle ou de logiciel de quelque nature « virus, bogues, etc.) occasionnées sur l'équipement informatique des participants et/ou sur les données qui y sont stockées et pour toutes les conséquences pouvant en découler sur l'activité professionnelle ou commerciale.

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté (notamment problèmes techniques, etc.) perturbant l'organisation et la gestion du jeu, elle était amenée à écourter, proroger, reporter, modifier ou annuler le jeu « La Maison Guiot - Asterix».

Dans de telles circonstances, la Société Organisatrice mettra en place les moyens techniques pour en informer les participants sur le site.

La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre un accès au jeu présent dans le site à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra à tout moment, notamment pour des raisons techniques de mise à jour, de maintenance, d'interrompre l'accès au jeu qu'il contient. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ses interruptions et de leurs conséquences. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ces chefs.

La connexion de toute personne au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du 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. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant d'utiliser un ou des prénoms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant participer au Jeu sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité à tout moment et sans préavis, de prolonger, de suspendre ou d'interrompre le présent jeu-concours si les circonstances l'exigent. La responsabilité de la Société organisatrice ne saurait être engagée de ce fait. Dans la mesure du possible, ces modifications ou changements feront l'objet d'une information préalable par tous moyens appropriés.

En cas d'une simple modification du règlement du jeu, 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. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

La société organisatrice décline toute responsabilité pour tous les incidents et/ou accidents qui pourraient survenir pendant la durée de jouissance du lot attribué et/ou du fait de son utilisation.

ARTICLE 9 : MODIFICATION, ANNULATION, SUSPENSION, DISQUALIFICATION

Participer au Jeu implique une attitude loyale, signifiant le respect absolu des règles et des droits des autres participants.

La Société Organisatrice se réserve la faculté d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier ou d'annuler le Jeu, à tout moment et sans préavis, si les circonstances l'exigent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée et aucune indemnité ne saurait lui être réclamée à ce titre. Dans de telles circonstances, la Société Organisatrice mettra en place tous les moyens pour informer préalablement, les Participants de ces modifications ou changements par tous moyens appropriés.

Le présent règlement pourra être modifié par voie d'avenants. À ce titre, tout avenant au présent règlement fera l'objet d'un dépôt via [depotjeux](#) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice.

La Société Organisatrice pourra suspendre et annuler les participations d'un ou plusieurs participants, en cas de constatation d'un comportement suspect qui peut être, sans que cela soit, exhaustif : la mise en place d'un système d'inscription automatisé, la connexion de plusieurs personnes et de postes informatiques différents à partir du même identifiant, c'est-à-dire, du même profil enregistré sur la base de données d'inscription au Site, un rythme de gains inhabi-

tuel, une tentative de forcer les serveurs de la Société Organisatrice, une multiplication de comptes, etc.

La Société Organisatrice est seule décisionnaire de l'exclusion ou de la réintégration des participants concernés au regard des informations en sa possession. En cas de réclamation, il convient aux participants d'apporter la preuve qu'ils ont adopté un comportement conforme au présent règlement.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être engagée à ce titre.

Afin de sauvegarder les mêmes chances à tous les participants, au présent Jeu, la Société Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer le lot aux fraudeurs et, ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes : notamment Article 323-2 du Code Pénal (modifié par la Loi n°2004-275 du 21 juin Art 45 II Journal Officiel du 22 juin 2004) : « *le fait d'entraver ou de fausser le fonctionnement d'un système de traitement automatisé de données est puni de 5 ans d'emprisonnement et de 75.000,00€ d'amende* ».

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du 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 du gagnant.

ARTICLE 10 - DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT DU JEU

Le présent règlement est déposé via [depotjeux](#) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice.

Le présent règlement peut être consulté, téléchargé et imprimé gratuitement en ligne à partir du site www.lamaisonguiot.com

ARTICLE 11 : CONVENTION DE PREUVE

La Société Organisatrice a mis en place les moyens techniques nécessaires pouvant démontrer la participation ou la non-participation d'un internaute. Il est donc convenu que, sauf erreur manifeste, les données contenues dans les systèmes d'information de la Société Organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au Jeu. Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, la Société Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information. Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la Société Organisatrice dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

ARTICLE 12 : DISPOSITIONS GENERALES

Le présent règlement est soumis à la loi française. Les Participants sont donc soumis à la réglementation française applicable aux jeux.

Toute contestation sur le jeu devra être faite par lettre recommandée avec A.R. à la Société Organisatrice dans un délai d'un mois à compter du terme du présent jeu (cachet de la poste faisant foi). Elle est adressée à Guiot SAS «Jeu La Maison Guiot-Asterix» - Service consommateurs, 102 rue Etienne Bancel, 59970 Fresnes sur Escaut.

Dans l'hypothèse où l'une des clauses du présent règlement serait déclarée nulle, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité du règlement lui-même.

En cas de contestation, il est possible de recourir à une procédure de médiation conventionnelle, ou à tout autre mode alternatif de règlement des différends.