

## PUERICULTURE GEANT

### **Article 1 – Organisateur du jeu**

Jeu SMS à instant gagnants sans obligation d'achat, « Puériculture GEANT », organisé par La Société Anonyme des Eaux Minérales d'Evian, société par actions simplifiées au capital de 10.615.281 Euros (797 080 850 RCS THONON) dont le siège social se situe 22, avenue Général Dupas – 74500 Evian-les-Bains (ci-après, « la Société Organisatrice ») du 08/01/2018 8h00 au 31/01/2018 23h59 inclus, réservé aux personnes physiques majeures et résidant en France Métropolitaine (Corse comprise).

### **Article 2 – Participation**

Ce jeu, intitulé « PUERICULTURE GEANT », est ouvert à toute personne physique majeure au moment de sa participation au jeu, résidente en France Métropolitaine (Corse comprise).

Sont exclus du jeu :

- Les associés, mandataires sociaux et employés de la SOCIÉTÉ ANONYME DES EAUX MINÉRALES D'EVIAN et les membres de leur famille en ligne directe
- Les associés, mandataires sociaux et employés des sociétés ayant conçu le jeu, et des sociétés hébergeant le jeu.

Les participants sont informés que les frais de participation restent à leur charge.

### **Article 3 – Annonce du jeu**

Le jeu est annoncé par le biais d'un encart prospectus des magasins GEANT participants.

### **Article 4– Description du jeu**

Article 4-1 – accès et principe du jeu

Il s'agit d'un jeu à instants gagnants.

Pour participer, il suffit d'envoyer les mots clés « PUERI+GEANT » au 63015. Le coût est de 0,35€ TTC +coût d'un SMS (variable selon les opérateurs et les abonnements).

Chaque participant recevra immédiatement une réponse l'informant de son statut de perdant ou de gagnant.

La participation à ce jeu se fait uniquement par téléphone. Toute participation sur papier libre ou sous toute autre forme est exclue.

Toute participation ne respectant pas ces conditions, envoyée hors délai, incomplète ou illisible ne pourra pas être prise en considération. Une seule participation sera acceptée et un seul gain attribué par foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du jeu.

Le non-respect des conditions de participation entraînera la disqualification du participant.

Article 4-2 – Désignation des gagnants

Le participant qui sera le premier à envoyer son SMS (c'est-à-dire le premier à être enregistré par le système informatique) à partir de l'instant gagnant sera considéré comme gagnant. Les 25 instants gagnants ont été déterminés et déposés chez l'huissier en charge du jeu. La désignation des gagnants s'effectuera automatiquement par instants gagnants ouverts.



Si la réception du SMS du participant ne coïncide pas avec l'un des instants gagnants (prédéterminés et déposés chez l'huissier), le participant a perdu. Pour valider son gain. Le gagnant devra répondre par SMS en indiquant ses coordonnées complètes (0,35€ TTC + coût d'un SMS - variable selon les opérateurs et les abonnements - frais de 0.35€ TTC remboursés par virement) dans un délai de 24h : numéro de portable, nom, prénom, e-mail, adresse postale complète.

Chaque gagnant remportera l'un des lots suivants mis en jeu :

- 25 peluches

#### Article 4-3 – Définition de la dotation

La société organisatrice décide d'attribuer les dotations suivantes détaillées comme suit :

- 25 peluches d'une valeur commerciale unitaire de 57€ TTC.

#### Article 5 – Échange des gains par les gagnants

Les dotations seront attribuées nominativement et ne pourront en aucun cas être échangées contre quelque objet de quelque nature que ce soit. Aucune compensation financière ne pourra être demandée en contrepartie.

La société organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations par des dotations de valeur équivalente ou supérieure et de caractéristiques proches, notamment en cas d'indisponibilité des dotations initialement prévues.

#### Article 6 – Identification des gagnants

L'identification des gagnants se fera sur la base des informations qu'il aura indiqué par SMS. Les gagnants autorisent toute vérification concernant leur âge, leur identité et leur domicile.

#### Article 7– Réception de la dotation

Le gagnant sera prévenu instantanément par SMS.

En confirmation de la réception de son SMS dans lequel il indiquera ses coordonnées complètes, il recevra un SMS lui indiquant que la peluche lui sera envoyée à l'adresse indiquée dans un délai de 4 à 6 semaines.

#### Article 8 – Limitation de responsabilité

La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de tous faits qui ne lui seraient pas imputables, notamment en cas de mauvais acheminement du SMS, de mauvais fonctionnement des lignes téléphoniques, de défaillance technique rendant impossible la poursuite du jeu, d'interruption des communications téléphoniques, empêchant le bon déroulement du jeu, des interruptions, des délais de transmission des données ou tout autre problème lié aux réseaux de communication, de la perte de toutes données, défaillance technique ayant empêché ou limité la possibilité de participer au jeu, d'erreur d'acheminement des lots, de la perte de ceux-ci lors de leur expédition, de leur non réception ou de leur détérioration, de leur livraison avec retard.

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de jeux proposés, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue d'une partie et les gagnants d'une partie. La société organisatrice se réserve le droit d'exclure du jeu et de poursuivre en justice toute personne qui aurait tenté de tricher ou troubler le bon déroulement du jeu (notamment au moyen de robots informatiques). Un gagnant qui aurait triché sera de plein droit déchu de tout lot.



La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou fait indépendant de sa volonté, le présent jeu devait être modifié, écourté ou annulé. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ce chef. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger le jeu ou de reporter la date annoncée.

La société organisatrice du jeu décline toute responsabilité pour tous les incidents et accidents qui pourraient survenir pendant la durée de jouissance des dotations attribuées.

Toute contestation ou réclamation relative au présent jeu ou à son règlement ne sera prise en considération que dans un délai d'un mois à compter de la clôture du jeu (cachet de la poste faisant foi).

### **Article 9 – Loi applicable**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout litige ou contestation éventuels relatifs à l'interprétation ou l'exécution du présent règlement relèveront des tribunaux compétents.

### **Article 10 – Dépôt du règlement et des instants gagnants**

Le présent règlement et les instants gagnants du jeu sont déposés à l'étude de l'étude SEL A.T.I., Tricou, Imard, Renardet, Huissiers de Justice, sis au 60/62, rue du Maréchal Foch 78 000 Versailles.

Une copie de ce règlement est adressée à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être envoyée, le 15/02/2018 au plus tard, par courrier postal uniquement à l'adresse du jeu : PMC / PUERI GEANT– 56 rue de Billancourt – 92100 Boulogne-Billancourt.

Une seule demande de copie de ce règlement sera prise en considération par foyer (même nom, même adresse postale). Remboursement du timbre d'envoi de la demande au tarif lent (20g) en vigueur sur simple demande conjointe.

Toute demande de règlement présentant une anomalie (notamment incomplète, illisible, non conforme au règlement, reçue après la date limite de participation ou insuffisamment affranchie) ne sera pas prise en considération et sera considérée comme nulle.

### **Article 11 – Interprétation du règlement**

La participation à ce jeu implique l'acceptation de ce règlement.

### **Article 12 – Loi « informatique et Libertés »**

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement par la société organisatrice pour la gestion du jeu, conformément à la loi "Informatique et libertés" du 6 janvier 1978. Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant en écrivant à l'adresse du jeu.

