

FLASH FM

"JEU HALLOWEEN AVEC BIOCOOP FEYTIAT"

Article 1 : Organisation

La SARL PROXIMEDIA au capital de 1000 euros et ayant pour matricule Siret: 48762576600026 siégeant au 32 Cours Gay Lussac 87000 LIMOGES, ci-dessous dénommé « l'organisateur » propose un jeu gratuit sans obligation d'achat du 24/10/2020 à 00h00 au 30/10/2020 à 18h30.

Flash FM, radio gérée par « l'organisateur », propose ce jeu concours sur sa page Facebook et sur son site internet pour faire gagner 10,5 kg de bonbons avec Biocoop Feytiat. Le principe est de s'inscrire en remplissant un formulaire d'inscription sur l'application " **JEU HALLOWEEN AVEC BIOCOOP FEYTIAT**" et d'estimer au mieux le poids de la citrouille bio de Biocoop Feytiat qui est en photo et qui se trouve également en magasin. Les 3 personnes qui trouveront le poids exact de la citrouille ou qui s'en rapprocheront le plus repartiront avec 10.5 KG de bonbons chacun.

Un tirage au sort sera effectué s'il y a plus de 3 personnes qui découvrent le poids exact

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux personnes majeures, ne faisant pas partie du personnel de Flash FM, résidant en France métropolitaine.

Les mineurs sont admis à participer à ce jeu, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de leurs parents ou de la personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Le fait pour eux de participer implique qu'ils aient obtenu cette autorisation.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de « L'organisateur », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint, les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

« L'organisateur » se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (même nom, même adresse). « L'organisateur » se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect de cette règle.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Les participants doivent se rendre à l'adresse URL suivante : www.flashfm.fr

- Se rendre sur l'article « Jeu Halloween avec Biocoop Feytiat»
- Renseigner correctement ses coordonnées personnelles
- Estimez le poids de la citrouille en remplissant le champs « poids estimé »
- Valider sa participation.

Pour participer au Jeu sur Facebook, les étapes à suivre sont les suivantes :

- Se connecter avec son compte personnel sur Facebook
- Se rendre sur la page de Flash FM
- Se rendre sur l'application « Jeu Halloween avec Biocoop Feytiat»
- Renseigner correctement ses coordonnées personnelles
- Estimez le poids de la citrouille en remplissant le champs « poids estimé »
- Valider sa participation

Le participant doit remplir totalement et correctement le formulaire de renseignements pour que son inscription soit validée. Le joueur est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité.

Une seule participation est autorisée par personne.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisateur » sans que celle-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle. La même sanction s'appliquera en cas de multi-participation.

Article 4 : Gains

Les dotations mises en jeu sont réparties comme suit :

3 x 10,5 Kg de bonbons

Article 5 : Désignation des gagnants

Les 3 personnes qui trouveront le poids exact de la citrouille ou qui s'en rapprocheront le plus repartiront avec 10.5 KG de bonbons chacun.

Un tirage au sort sera effectué s'il y a plus de 3 personnes qui découvrent le poids exact.

Condition(s) de participation au jeu :

Pour participer, le joueur doit avoir remplis correctement ses informations et avoir estimé le poids de la citrouille.

Article 6 : Annonce des gagnants

Les noms des gagnants seront réceptionnés grâce à l'application par l'organisateur. Ces derniers seront contactés par mail ou par téléphone si les gagnants auront auparavant bien rempli le formulaire de renseignement.

Article 7 : Remise des lots

Les gagnants seront prévenus par Flash FM par mail ou par téléphone du lieu et de la date de la remise de son lot.

« L'organisateur » se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer les lots annoncés, par des lots de valeur équivalente. Le gagnant sera tenu informé des éventuels changements.

Article 8 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par « L'organisateur » pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution du lot.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « L'organisateur » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorisent « L'organisateur » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisateur » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Article 9 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participants.

Article 10 : Responsabilité

La responsabilité de « L'organisateur » ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

« L'organisateur » ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle ne saurait non plus être tenue pour responsable et

aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou les gagnants du bénéfice de leurs gains.

«L'organisateur» ainsi que ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables des éventuels incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des dotations par les bénéficiaires ou leurs invités dès lors que les gagnants en auront pris possession.

De même «L'organisateur», ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations par les bénéficiaires dès lors que les gagnants en auront pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à «L'organisateur», ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Ce jeu-concours n'est pas géré ou parrainé par Facebook que «L'organisateur» décharge de toute responsabilité.

Article 11 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

«L'organisateur» se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de «L'organisateur» ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à «L'organisateur». Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

Article 12 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et «L'organisateur», les systèmes et fichiers informatiques de «L'organisateur» feront seule foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de «L'organisateur», dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre «L'organisateur» et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, «L'organisateur» 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 format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par «L'organisateur», notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par «L'organisateur» 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.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfutable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

A Limoges, le 23/10/20