

Règlement du Jeu internet « Générations PITCH » 2022

ARTICLE 1 - SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

Le présent règlement (ci-après le "**Règlement**") a pour objet de définir les modalités et conditions du jeu loterie avec obligation d'achat « **Générations PITCH** » (ci-après « **le Jeu** ») qui propose, du **04/04/2022** au **21/08/2022 inclus**, aux participants de jouer pour cumuler des points et obtenir, dans les conditions prévues au présent règlement, le cadeau de leur choix parmi ceux proposés.

Le Jeu est organisé par la société PASQUIER, société par actions simplifiée au capital social de 2 063 845 euros, dont le siège social est situé BP 12, route d'Yzernay, 49360 LES CERQUEUX, inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés d'ANGERS sous le numéro 329 263 933 (ci-après la « **Société Organisatrice** »).

ARTICLE 2 - ANNONCE DU JEU

Le Jeu est annoncé et proposé sur le site Internet <https://generationspitch.briocheapasquier.com> (ci-après « **le Site** ») du **04/04/2022** au **21/08/2022 inclus**, accessible depuis le site internet www.pitch-briocheapasquier.fr.

Le Jeu est annoncé :

- sur les sites internet www.pitch-briocheapasquier.fr et www.briocheapasquier.com
- sur les emballages de produits Pitch porteurs du jeu
- sur le dépliant inséré dans les produits Pitch porteurs du jeu
- ainsi que sur certains supports publicitaires installés dans certains points de vente.

ARTICLE 3 - INSCRIPTION SUR LE SITE

La participation au Jeu se fait exclusivement par internet sur le Site <https://generationspitch.briocheapasquier.com> **et nécessite** la création préalable d'un compte personnel. **Les frais de connexion ne sont pas remboursés.**

Une (1) seule inscription sur le Site par foyer (même nom et/ou même adresse e-mail et/ou même adresse postale). Les frais de connexion internet ne sont pas remboursés.

La participation est ouverte à toute personne physique, majeure et ayant la pleine capacité juridique de contracter et résidant sur le territoire défini ci-après (ci-après « **le Participant** »). Le Jeu est exclusivement réservé aux Participants résidant en France métropolitaine, Corse incluse (ci-après « **le Territoire** »). Elle n'est pas ouverte aux personnes résidant dans les DOM, ROM et COM (anciennement DOM et TOM). Toute personne ne respectant ces conditions ne pourrait prétendre percevoir un lot et contreviendrait au présent Règlement.

Le Participant doit créer un compte utilisateur en remplissant le formulaire prévu à cet effet sur le Site selon les modalités mentionnées à l'article 5.1 du présent règlement.

Le Participant devra déclarer être majeur, avoir pris connaissance du règlement et l'avoir préalablement accepté sans réserve en cochant la case prévue à cet effet lors de la création de son compte. Le Règlement est disponible et téléchargeable sur le Site et prévaut, le cas échéant, sur toute mention contradictoire.

Le Règlement pouvant faire l'objet de modifications pendant le Jeu la version du Règlement applicable au Participant est celle publiée sur le Site à la date de création de son compte personnel. Toute modification du Règlement fera l'objet d'une information sur le Site.

ARTICLE 4 - PRINCIPES DU JEU ET PRODUITS ELIGIBLES

Le Jeu propose aux Participants, répondant aux conditions fixées à l'article 3 du présent règlement et ayant acheté des produits de la marque **Pitch** pendant la période de validité du Jeu, de jouer pour gagner des points.

Pour jouer, le Participant doit enregistrer ses achats (enregistrer ses codes uniques) sur son compte ouvert sur le Site. La date limite d'enregistrement est le **24/08/2022** (inclus).

Dès que le nombre de points gagnés par un Participant atteint l'un des paliers ci-après mentionnés (**Niveau 1 : 12 points, Niveau 2 : 24 points, Niveau 3 : 36 points, Niveau 4 : 120 points**), il lui est alors possible d'obtenir le lot correspondant au palier atteint (**dans la limite de la quantité disponible pour le lot de niveau 4**) selon les modalités et conditions ci-après détaillées dans le présent règlement.

La date limite de commande d'un lot est le 27/08/2022 (inclus).

Tous les produits de la marque **PITCH** porteurs du Jeu sont éligibles au Jeu : **seuls ces produits comportent le code unique nécessaire à la participation au Jeu.**

Les produits éligibles doivent être achetés entre le **04/04/2022 et le 21/08/2022 inclus**, dans une grande, moyenne ou petite surface alimentaire (hors METRO et grossistes) ou auprès des sites drive de ces magasins situés en France métropolitaine, Corse incluse.

ARTICLE 5 - MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

5.1. Création d'un compte personnel

La participation au Jeu nécessite la création sur le Site d'un compte personnel dans les conditions de l'article 2, via le formulaire prévu sur le Site. Ce compte permet au Participant de :

- enregistrer ses codes uniques
- visualiser le nombre de points gagnés
- passer ses commandes
- suivre l'exécution de ses commandes

Les champs marqués d'un astérisque doivent être obligatoirement complétés pour que le Participant soit valablement inscrit au Jeu. L'inscription doit être validée par le Participant en utilisant la case à cocher prévue à cet effet, avant le **21/08/2022 à 23 heures 59** (date et heure françaises d'inscription faisant foi).

Une fois le formulaire valablement complété, le Participant recevra un e-mail de confirmation d'inscription de la part de la Société Organisatrice. Cet e-mail contiendra un lien sur lequel le Participant devra cliquer pour valider définitivement son inscription.

La participation est personnelle : le Participant s'engage ainsi à ne créer qu'un seul compte individuel correspondant à un nom de famille et une adresse postale et/ou une adresse e-mail valide. S'il est constaté qu'une même personne a créé un ou plusieurs compte(s) supplémentaire(s) en remplissant plusieurs formulaires d'inscription, ou a utilisé une ou plusieurs adresse(s) temporaire(s) ou non, et plus généralement quel(s) que soi(en)t le(s) moyen(s) utilisé(s) et contraire(s) à l'esprit de loyauté et d'égalité des chances du Jeu, la participation de la personne concernée sera annulée et le compte pourra être supprimé. Le Participant sera alors informé par l'envoi d'un e-mail mentionnant les motifs de la suppression de son/ses compte(s).

Le Participant s'engage à communiquer de bonne foi toutes les informations obligatoires demandées dans le formulaire d'inscription : elles sont indispensables à la création de son compte et nécessaires à sa participation au Jeu. Le Participant certifie que les informations qu'il communique sont exactes, notamment son adresse postale : cette adresse sera utilisée pour l'expédition des lots. La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier la véracité des informations communiquées, tant pour la création du compte utilisateur, que pour toute autre utilisation des fonctionnalités du Site. Ces vérifications seront effectuées dans le strict respect de l'article 9 du Code Civil.

5.2. Comment enregistrer un achat ?

Pour enregistrer un achat, le Participant doit disposer du code unique à **9 (neuf) caractères**, présent sur le dépliant inséré dans le paquet Pitch. **Chaque paquet comporte un dépliant, un produit PITCH = 1 code unique.**

Le Participant doit :

- se connecter à son compte utilisateur
- se rendre à la rubrique « **Enregistrer un achat** »
- renseigner le code unique à 9 caractères
- recopier le code de sécurité indiqué
- valider l'enregistrement

5.3. Comment jouer et gagner des points ?

Une fois le code enregistré, le Participant est invité à jouer pour gagner des points :

- Le Participant clique sur l'un des 5 personnages Pitch affichés
- Il découvre immédiatement le nombre de points gagnés : 1 ou 3 ou 5 ou 10 points
=> **1 code = 1 clic = 1 ou 3 ou 5 ou 10 points**

Le nombre de points attribué à chaque personnage Pitch varie de manière aléatoire à chaque session de jeu.

- Les points gagnés sont crédités sur le compte du Participant

5.4. Comment cumuler des points ?

Si le Participant possède un autre code unique, il peut rejouer pour gagner des points : il doit pour cela refaire tout le processus énoncé aux points 5.2 et 5.3 => **1 produit PITCH acheté = 1 dépliant = 1 code unique = 1 clic = 1 ou 3 ou 5 ou 10 points.**

Ses points sont conservés et cumulés sur son compte. Il peut rejouer autant de fois qu'il le souhaite et cumule ainsi des points. Lorsque le Participant a gagné le nombre de points correspondant au lot de son choix, il peut le commander.

La date limite d'enregistrement d'un achat est le 24/08/2022 (inclus).

ARTICLE 6 - FONCTION « REJOUER »

Afin de permettre aux participants de tenter de gagner plus de points, la Société Organisatrice pourra décider de mettre en place, une ou plusieurs fois sur une période déterminée et à son entière discrétion, pendant la période du Jeu, la fonction « **Rejouez** ».

Si cette fonctionnalité est activée, elle interviendra dans le parcours de jeu (énoncé au point 5.3 ci-dessus) et sera proposée aux Participants ayant obtenu moins de 10 points :

- La page affichera 2 boutons : « **Je rejoue** » et « **Je garde mes points** ».
- Le Participant aura le choix de cliquer sur l'un ou l'autre des 2 boutons.

■ S'il clique sur le bouton « **Je rejoue** », une nouvelle session affiche.
■ Il clique sur l'un des 5 personnages Pitch affichés.
■ Il découvre immédiatement le nombre de points gagnés : 1 ou 3 ou 5 ou 10 points.

Si le nombre de points obtenus est supérieur à celui obtenu lors de la première session, le Participant conserve le nombre de points obtenu lors de la seconde session.

Si le nombre de points obtenus est inférieur à celui obtenu lors de la première session, le Participant conserve le nombre de points obtenu lors de la première session.

Si le nombre de points obtenu est égal à celui obtenu lors de la première session, le Participant conserve le nombre de points obtenu lors de la première session.

Par exemple :

- je gagne 5 points lors de ma première session, je rejoue, je gagne 10 points : mon compte est crédité de 10 points.

- je gagne 5 points lors ma première session, je rejoue, je gagne 1 point : je conserve les points de mon premier essai et mon compte est crédité de 5 points.

- je gagne 5 points lors de ma première session, je rejoue, je gagne 5 points : je conserve mes points à l'identique et mon compte est crédité de 5 points.

ARTICLE 7 - DESCRIPTIF DES LOTS

Sont mis en jeu les lots suivants :

- **NIVEAU 1**

Si le Participant dispose sur son compte de douze (12) points au moins, il peut bénéficier de :

Un (1) Bon pour une (1) « Activité Nature » pour une (1) personne, permettant d'accéder à l'activité choisie par le Participant, parmi celles proposées sur le site, d'une valeur commerciale unitaire comprise entre 1 € et 30 € TTC (montants communiqués par les partenaires à la date d'ouverture du Jeu). Cette activité nature devra être réalisée **au plus tard le 31 décembre 2022** (en fonction des dates d'ouverture des établissements des partenaires) en France métropolitaine (corse comprise). **Le bénéficiaire du Bon d'activité sera perdu si l'activité n'est pas réalisée avant le 31 décembre 2022.**

Le bon d'activité est nominatif. Les partenaires peuvent procéder à un contrôle de l'identité du bénéficiaire lorsque celui-ci se présente pour effectuer son activité.

Le lot mis à disposition par la Société Organisatrice comprend uniquement le bon d'activité nature. En conséquence, tous les frais accessoires ou ceux supportés par le participant et/ou le bénéficiaire pour bénéficier de l'activité ne sont pas pris en charge par la Société Organisatrice. **Sont notamment exclus les frais suivants** : les frais de déplacement, de restauration, d'équipement, les billets achetés pour les personnes accompagnant le participant et/ou le bénéficiaire etc.

Ces frais ne seront pas remboursés, ni pris en charge par la Société Organisatrice.

Les activités natures sont réparties au sein de 3 catégories :

- Activités aquatiques et détente
- Activités nature et découverte
- Activités nature sportives

Le Participant choisit avant le 31 décembre 2022 l'activité dont il souhaite bénéficier, parmi celles proposées dans chacune des catégories et en fonction de la localité de son choix. La Société Organisatrice a choisi un réseau de partenaires afin de proposer des activités réparties sur le Territoire. Cependant, la Société Organisatrice ne peut pas garantir la présence d'un partenaire à proximité du domicile des bénéficiaires.

Le descriptif détaillé de chaque activité est disponible dans la section « **LES CADEAUX** », à la rubrique « **ACTIVITE NATURE** ». Le Participant peut visualiser les activités proposées et leurs modalités d'accès. La liste des activités est susceptible d'évoluer durant la durée du Jeu. Dans ce cas, la Société Organisatrice veillera à mettre à jour les activités proposées sur le Site.

L'accès à certaines activités peut être subordonné aux conditions fixées par les partenaires, telles que listées ci-après, de façon non-exhaustive :

- une activité peut être soumise à un nombre minimum de participants à l'activité, à l'achat d'une ou plusieurs entrée(s), être réservée à un groupe (dans ce cas, un seul bon d'activité est accepté par groupe)
- une activité peut exiger une réservation auprès du partenaire
- une activité peut être réservée aux enfants, à des conditions d'âge, de taille ou de poids
- une activité peut être soumise au respect de règles de sécurité, de comportement, d'utilisation des équipements et à la présence d'une tenue vestimentaire compatible avec l'activité, etc.

Ces conditions fixées par les partenaires sont indiquées dans les fiches descriptives des activités, disponibles sur le Site. Les participants sont invités à en prendre connaissance avant de valider leur choix. Ces conditions seront également mentionnées sur le bon d'activité. La Société Organisatrice ne peut être tenue responsable en cas d'inexactitude d'une information fournie par un partenaire.

Un bénéficiaire ne pourra profiter que d'une seule activité par semaine chez un même partenaire.

Les activités doivent être réalisées au plus tard le 31 décembre 2022, selon les disponibilités du partenaire dans les conditions figurant sur le bon d'activité. En cas d'indisponibilité définitive et/ou de fermeture exceptionnelle des partenaires concernés, la Société Organisatrice et les partenaires se réservent le droit d'échanger et/ou proposer une activité équivalente.

• **NIVEAU 2**

Si le Participant dispose sur son compte de vingt-quatre (24) points au moins, il peut bénéficier de :

un (1) Beyblade Burst QuadDrive starter pack d'une valeur unitaire commerciale approximative hors promotion : 17,99 € TTC

Le pack est composé d'une toupie Beyblade Burst QuadDrive 4 en 1 et d'un lanceur.

• **NIVEAU 3**

Si le Participant dispose sur son compte de trente-six (36) points au moins, il peut bénéficier de :

un (1) Casque sans fil pour enfant JBL d'une valeur unitaire commerciale approximative hors promotion : 49.90 € TTC

Sûr, léger et adapté aux enfants ; ne dépasse jamais 85 dB afin de protéger l'audition ; connexion sans fil jusqu'à 15 mètres ; jusqu'à 30 heures d'autonomie de batterie ; commandes simples pour utilisation par les enfants ; oreillettes et bandeau rembourrés et solides pour un confort optimal ; un format léger, compact et pliable.

• **NIVEAU 4**

Si le Participant dispose sur son compte de cent-vingt (120) points au moins, il peut, sous réserve de sa disponibilité, bénéficier de :

un (1) Vélo enfant 6-9 ans d'une valeur unitaire commerciale approximative hors promotion : 150 € TTC

Vélo tout terrain enfant, 6-9 ans, blanc/bleu, 20 pouces, 6 vitesses.

IMPORTANT : dans le cadre du Jeu, 1 000 vélos sont à mis à disposition. Un (1) seul vélo sera attribué par foyer (même nom et/ou même adresse e-mail et/ou même adresse postale).

Tout au long du Jeu, un compteur sur la page d'accueil du Site affichera en temps réel le nombre de vélos restant disponibles. Lorsque le stock de vélos disponibles sera épuisé, il ne sera plus possible de valider une commande de vélo.

Dans l'éventualité où plusieurs commandes seraient passées au même instant, et ne permettraient pas une actualisation précise du compteur, la Société Organisatrice, en cas d'indisponibilité du vélo, informera dans les meilleurs délais le Participant par e-mail.

Les lots attribués ne peuvent donner lieu, de la part des gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur sous quelque forme que ce soit, ni à leur modification ou remplacement / échange contre d'autres biens ou services, pour quelque cause que ce soit. Dans l'hypothèse où, pour une raison indépendante de la volonté de la Société Organisatrice, le gagnant ne pourrait pas bénéficier de son lot, il sera définitivement perdu.

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue responsable en cas d'insatisfaction des gagnants concernant leurs lots. La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations par un lot de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'exigent et/ou en cas d'indisponibilité de l'un des lots ci-dessus indiqués.

ARTICLE 8 - ATTRIBUTION DES LOTS ET COMMANDE

8.1 Attribution des lots : nombre de points demandés

Lorsque le Participant dispose sur son compte du nombre de points nécessaire, il peut commander le ou les lot(s) correspondant au nombre de points gagnés parmi ceux proposés à l'article 7. Le nombre de points requis est mentionné ci-dessous :

- pour le lot de Niveau 1, le Participant doit disposer sur son compte de douze (12) points au moins
- pour le lot de Niveau 2, le Participant doit disposer sur son compte de vingt-quatre (24) points au moins
- pour le lot de Niveau 3, le Participant doit disposer sur son compte de trente-six (36) points au moins
- pour le lot de Niveau 4, Si le Participant doit disposer sur son compte de cent vingt (120) points au moins

Le Participant a la possibilité de commander un ou plusieurs lots, dans la limite des points dont son compte dispose, **à l'exception du lot de niveau 4 qui ne peut faire l'objet d'une seule commande par foyer (même nom et même adresse postale).**

8.2 Modalités de commande

Pour le lot de niveau 1 - Activité Nature

Le Participant doit :

- **Sélectionner le lot « Activité nature »**
- **L'ajouter au panier**

- **Le panier affiche :**

=> le lot sélectionné

=> le nombre de points utilisés pour cette commande

=> le solde de points restants sur son compte

Si tout est correct, le Participant valide son panier.

- **Le récapitulatif de commande s'affiche** et reprend les éléments ci-dessous :

=> le lot sélectionné

=> le nombre de points utilisés pour cette commande

=> le solde de points restants sur son compte

Si tout est correct, le Participant valide sa commande avant le 27/08/2022 (inclus).

(Le Participant a encore la possibilité de revenir modifier son panier sur la page précédent si nécessaire).

Après validation du panier, il ne sera plus possible de modifier la commande.

- **La confirmation de commande s'affiche** avec le message suivant : « *Vous pouvez maintenant choisir votre activité, cliquez ici* ».
- **Le Participant reçoit en parallèle un accusé réception de commande par e-mail, avec le message suivant** : « *Vous pouvez maintenant choisir votre activité, cliquez ici* ».

Le Participant est alors invité à cliquer le lien pour passer à l'étape finale : choisir son activité. Le Participant doit choisir son activité avant le 31/12/2022.

- La page « **Et maintenant, c'est à vous de choisir** » s'affiche :

=> le Participant se géolocalise ou renseigne un code postal pour faire une sélection géographique et voir les activités disponibles sur le lieu souhaité (tel que par exemple un lieu de vacances, il n'est pas nécessairement le lieu d'habitation).

=> le Participant navigue entre les différentes activités proposées, il peut cliquer sur chacune d'entre elles pour obtenir des informations et connaître les conditions et restrictions éventuelles.

- **Une fois le choix effectué :**

=> le Participant sélectionne son activité en cliquant sur « **Choisir cette activité** »

- **La page « Validation »** affiche :

=> l'activité choisie

=> les nom et prénom du bénéficiaire

Le Participant peut ici modifier ses nom et prénom : les nom et prénom renseignés doivent **impérativement être ceux du bénéficiaire**, c'est-à-dire la personne qui va bénéficier de l'activité (par exemple votre enfant ou une tierce personne pour qui vous commandez l'activité).

Si tout est correct, le Participant valide et confirme définitivement son choix. Après validation, il n'est plus possible de modifier l'activité choisie.

- **La page « Merci d'avoir participé »** s'affiche avec un lien pour télécharger le **Bon d'activité** :

=> le Participant peut cliquer sur le lien pour télécharger son bon d'activité immédiatement (et l'imprimer s'il le souhaite)

- **Il reçoit en parallèle un accusé réception de commande par e-mail**

=> le Participant retrouve dans cet e-mail le lien pour télécharger son Bon d'activité : **il doit télécharger son Bon d'Activité avant le 31/12/2022** (il pourra également l'imprimer s'il le souhaite), **le lien restera actif jusqu'à cette date.**

Pour les lots de niveaux 2, 3 et 4 :

Le Participant doit :

- **Sélectionner le lot de son choix et l'ajouter au panier.**

- **Le panier affiche :**

=> le lot sélectionné

=> le nombre de points utilisés pour cette commande

=> le solde de points restants sur son compte

Si tout est correct, le Participant valide son panier.

- **Le récapitulatif de commande s'affiche** et reprend les éléments ci-dessous :

=> le lot sélectionné

=> le nombre de points utilisés pour cette commande

=> le solde de points restants sur son compte

=> l'adresse de livraison (adresse postale renseignée lors de l'inscription)

Le Participant peut modifier son adresse postale si nécessaire.

Si tout est correct, le Participant valide sa commande avant le 27/08/2022 (inclus).

(Le Participant a encore la possibilité de revenir modifier son panier sur la page précédent si nécessaire).

Après validation du panier, il ne sera plus possible de modifier la commande.

- **La confirmation de commande s'affiche** et indique que la commande a bien été prise en compte

- **Le Participant reçoit en parallèle un accusé réception de commande par e-mail**, mentionnant :

=> le lot sélectionné

=> l'adresse et le délai de livraison

- Le Participant recevra un e-mail au moment de l'expédition de la dotation, avec un lien de suivi colis

ARTICLE 9 - MODALITES D'ENVOI OU DE MISE A DISPOSITION DES LOTS

Pour le lot de niveau 1 :

Le Participant recevra un lien pour télécharger et imprimer son Bon d'Activité. Ce lien restera actif jusqu'au 31/12/2022, date de fin de validité du Bon.

Les activités ne sont accessibles que sur présentation du bon d'activité (version papier ou numérique) à l'entrée de l'établissement du partenaire de l'activité choisie.

Il est conseillé au Participant de contacter le partenaire, dont les coordonnées se trouvent sur le bon d'activité avant de rendre sur place, afin de vérifier ses disponibilités et procéder éventuellement à une réservation.

Pour les lots de niveau 2, 3 et 4 :

Pour ces lots, les Participants recevront leur lot à l'adresse indiquée dans leur compte personnel **dans un délai de 8 à 10 semaines environ** suivant la date d'envoi de l'accusé de réception de la commande.

Les livraisons sont effectuées :

- **pour les lots de niveau 2 et 3**, par la société Colis Privé ECO, aux frais de la Société Organisatrice. En cas d'absence du destinataire ou de colis trop volumineux pour la boîte aux lettres, votre colis sera déposé dans le relais partenaire de Colis Privé Eco le plus proche de l'adresse de livraison indiquée sur la commande. Vous disposez alors d'un délai de 10 jours pour aller retirer votre colis. Passé ce délai, il sera retourné à la société mandatée par Brioche PASQUIER et le lot sera définitivement perdu.
- **pour le lot de niveau 4 (le vélo)**, par transporteur, sur rendez-vous fixé avec le participant (livraison au pas de porte). En cas d'absence de la personne, le transporteur dépose un avis mentionnant un numéro de téléphone pour reprogrammer la livraison. Si la livraison du lot n'est pas réalisée dans le délai demandé par le transporteur, le lot sera définitivement perdu.

ARTICLE 10 - FRAIS DE CONNEXION

Les frais de connexion au Site ne sont pas remboursés.

ARTICLE 11 - QUESTIONS ET INFORMATIONS

Pour toute information relative à l'état de sa participation, le Participant peut se rendre, via la rubrique « **MON COMPTE** », à son espace « **MES PARTICIPATIONS** » et son espace « **MES COMMANDES** ».

Le Participant peut également consulter la rubrique « **FAQ** » disponible sur le Site.

Pour toute autre question, le Participant peut utiliser le formulaire de la rubrique « **CONTACT** » sur le Site.

ARTICLE 12 - EXCLUSIONS ET RESTRICTIONS

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure de manière définitive du Jeu, tout Participant :

- ayant indiqué plusieurs adresses postales et/ou adresses électroniques,
- ayant indiqué une identité ou une adresse fausse ou l'identité ou l'adresse d'une autre personne,
- ayant tenté de tricher (notamment en créant de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois au Jeu et/ou Site, ou en modifiant un détail de leur adresse/nom ou en utilisant des procédés déloyaux tels que logiciels, robots ou autre procédé permettant d'automatiser sa participation sans intervention physique, adresses mails temporaires), et plus généralement, contrevenant à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. De manière générale, les Participants s'interdisent de

mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation déloyal ou tout comportement frauduleux qui ne serait pas conforme au présent règlement et qui nuirait au bon et normal fonctionnement du Jeu.

Les Participants autorisent la vérification par la Société Organisatrice de leur identité et l'adresse de leur domicile. Elle pourra demander un justificatif d'identité et de domicile en cas de doute sur la validité d'une inscription ou de la participation. Ces vérifications seront effectuées dans le strict respect de l'article 9 du Code Civil.

ARTICLE 13 : FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra pas être tenue pour responsable si la non-exécution ou le retard le déroulement du Jeu découle d'un cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code Civil.

Dans cette situation, la Société Organisatrice constatant l'événement informerait les participants de son impossibilité à proposer et/ou maintenir le Jeu. La suspension du Jeu ne pourra en aucun cas être une cause de responsabilité de la Société Organisatrice.

La tenue de l'Opération sera suspendue pendant toute la durée de la force majeure si elle est temporaire et si elle ne dépasse pas une durée de trente (30) jours. Par conséquent, dès la disparition de la cause de la suspension, la Société Organisatrice fera tous ses efforts pour reprendre le plus rapidement possible l'exécution normale du Jeu. A cet effet, la Société Organisatrice avertira les participants de la reprise du Jeu.

Si l'empêchement est définitif ou dépasse une durée de trente (30) jours, le Jeu serait purement et simplement annulé. La Société organisatrice procéderait à une information des Participants.

ARTICLE 14 - RESPONSABILITES

14.1. La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'annuler le Jeu ou une partie de celui-ci si des fraudes venaient à intervenir lors de son déroulement. Dans toutes les situations elle se réserve le droit de poursuivre en justice et/ou de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs. La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent Jeu, à l'écourter, le reporter, le suspendre ou à en modifier les conditions.

14.2. La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation par les Participants des caractéristiques et des limites des réseaux 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 par 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 internet. La participation des joueurs se fait sous leur entière responsabilité.

La Société Organisatrice n'est tenue que d'une obligation de moyens en ce qui concerne le fonctionnement et la continuité du Site. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable de l'encombrement du réseau Internet, de la qualité de l'équipement du Participant, ni de la qualité de son mode d'accès qui pourraient avoir des répercussions sur le délai d'acheminement des formulaires d'inscription ou sur le temps de connexion nécessaire à la participation. Toute coupure de connexion lors de la participation au Jeu, et notamment avant la validation de la participation, sera considérée comme nulle et ne saurait engager la responsabilité de la Société Organisatrice.

Le choix des mots de passe et identifiants retenus par le Participant lors de la création de son compte relèvent de sa propre responsabilité. Il lui appartient de prendre toute mesure de protection afin de garantir la confidentialité de ces mots de passe et identifiants. La Société Organisatrice ne saurait être responsable en cas de perte, ou d'utilisation frauduleuse de ces éléments par un tiers autre que le Participant.

ARTICLE 15 - DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les paragraphes mentionnés ci-dessous détaillent les conditions d'utilisation de vos données personnelles et les droits dont vous disposez en application de la réglementation relative à la protection des données à caractère personnel. Vous pouvez les retrouver dans la rubrique politique de confidentialité du Site.

RESPONSABLE DU TRAITEMENT

Pasquier, société par actions simplifiée au capital social de 2 063 845 euros, dont le siège social est situé BP 12, route d'Yzernay, 49360 LES CERQUEUX, inscrite au Registre du Commerce et des Sociétés d'ANGERS sous le numéro 329 263 933 est la société organisatrice du Jeu « Générations PITCH » et le responsable du traitement de vos données à caractère personnel.

FINALITES DU TRAITEMENT ET BASE LEGALE

Les données personnelles (nom, prénom, adresse mail, adresse postale) demandées lors de votre inscription et, le cas échéant le numéro de téléphone mentionné à la page contact sont nécessaires à votre participation au Jeu « Générations PITCH ». Ces données sont traitées pour prendre en compte votre inscription, gérer votre participation au Jeu, expédier les lots, procéder aux vérifications de la conformité de votre participation et répondre à vos demandes d'information/réclamation. Votre adresse de courrier électronique sera aussi utilisée pour vous adresser des courriers électroniques de suivi de votre participation au Jeu et d'information des produits éligibles au Jeu. Les noms et prénoms de la personne bénéficiaire du bon d'activité que vous mentionnez dans les champs correspondants sont collectés uniquement pour établir ce bon.

Vos données personnelles ne font pas l'objet d'une prise de décision automatisée ou de profilage.

Les traitements de vos données personnelles reposent sur les bases légales suivantes :

- Le contrat conclu avec la société Organisatrice lors de votre acceptation du règlement du Jeu, lequel constitue la base légale du traitement par la Société Organisatrice de vos données personnelles à des fins de gestions de votre participation au Jeu ;
- pour l'envoi de courriels d'information, l'intérêt légitime de la société Organisatrice suivant : maintenir l'attractivité du jeu auprès consommateurs inscrits en les informant de leur niveau de participation et des nouveaux produits éligibles au Jeu.

VOS DONNEES SONT DESTINEES :

- aux prestataires qui, à la demande de la Société Organisatrice, gèrent le jeu auquel vous participez et le site internet associé. Nous demandons à ces prestataires de services d'appliquer des mesures de sécurité visant à garantir la confidentialité et la sécurité de vos données à caractère personnel, et
- aux services marketing et consommateurs de la Société Organisatrice et des sociétés du Groupe Brioche Pasquier en charge du suivi du Jeu et de la relation avec les consommateurs des produits Brioche Pasquier.

CONSEQUENCES D'UN DEFAUT DE REPONSE

Le recueil des **données identifiées par un astérisque sur les formulaires est nécessaire à votre participation** : elle ne pourrait pas être prise en compte sans ces données. Il est nécessaire de transmettre des informations réelles et exactes.

DUREE DE CONSERVATION DE VOS DONNEES ET TRANSFERT DE DONNEES

Les données vous concernant seront conservées pendant la durée du Jeu. A l'issue de cette période, ces données seront archivées pendant une durée de (1) une année à compter de la date de fin du Jeu.

Vos données ne font pas l'objet d'un transfert hors de l'Union Européenne.

VOS DROITS

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » et au règlement européen n°2016/679, vous bénéficiez - sous réserve des conditions spécifiques applicables à ce traitement - d'un droit d'accès, de rectification ou d'effacement, ainsi que du droit d'opposition ou à la limitation du traitement et à la portabilité de vos données. Vous pouvez également donner des directives - applicables après votre décès - relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication de vos données.

Si vous souhaitez exercer vos droits, nous vous invitons à consulter la page politique de confidentialité du site internet pitch-briocheapasquier.fr et sa rubrique dédiée intitulée : « exercer vos droits sur les données personnelles communiquées lors de votre participation aux opérations proposées via ce site ».

Un formulaire vous permettant d'exercer vos droits est disponible à cet effet. Nous sommes susceptibles, si cela est nécessaire, de vous demander des informations supplémentaires pour obtenir la confirmation de votre identité. Si vous estimez, après nous avoir contactés, que vos droits « Informatique et Libertés » ne sont pas respectés, vous pouvez adresser une réclamation à la CNIL.

ARTICLE 16 - NULLITE D'UNE STIPULATION

En cas de nullité d'une ou plusieurs stipulations du Règlement en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.

ARTICLE 17 - DEPOT, CONSULTATION ET OBTENTION DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé chez Maître Roux, Huissier de justice 28 boulevard du Général Faidherbe à Cholet (49300). Le règlement est disponible et téléchargeable uniquement sur le Site.

La Société Organisatrice se réserve le droit de proroger la durée du Jeu, de le suspendre, d'en écourter la durée et d'en modifier les conditions. Toute éventuelle modification fera l'objet d'un avenant au règlement qui sera déposé. Le règlement modifié sera consultable sur le Site.

ARTICLE 18 - RECLAMATION ET LITIGES

Les réclamations devront être adressées par écrit à l'huissier dépositaire du règlement et devront impérativement indiquer : la date précise de participation au jeu, les coordonnées complètes du Participant et le motif exact de la réclamation. Les réclamations ne seront plus prises en compte par la Société Organisatrice après le 30 janvier 2023.

Le présent règlement est soumis au droit français.

Toute difficulté relative à l'interprétation ou l'application du présent règlement sera tranchée par la Société Organisatrice avec l'assistance de l'huissier dépositaire du règlement, dans le respect de la réglementation française. A défaut d'accord amiable, tout litige portant sur l'application, l'exécution et/ou l'interprétation du Règlement sera portée devant la juridiction française compétente.

Il est convenu que les données électroniques contenues dans les fichiers informatiques de la Société Organisatrice et/ou de ses prestataires techniques recueillies pour chaque Participant feront foi entre les parties en cas de contestation ou réclamation de ce dernier. Il en va de même pour les informations communiquées par le Participant.