

Sodexo Education
Direction Régionale Etablissements d'Enseignement

REGLEMENT DU JEU SODEXO EDUCATION

MUSICAL.LY

« En live ! »

ARTICLE 1 : Société Organisatrice

La **SOCIETE FRANCAISE DE RESTAURATION ET SERVICES**, Société par Actions Simplifiée dont la marque commerciale est **SODEXO EDUCATION** au capital de 1 899 450 Euros, dont le Siège social est situé 6 rue de la Redoute à GUYANCOURT (78 280) (ci-après la « **Société Organisatrice** »), organise, dans les services de restauration des établissements scolaires au sein desquels SODEXO EDUCATION est prestataire de restauration et participants à l'opération, un jeu gratuit, sans obligation d'achat intitulé « fashion tour du monde », du **8 au 12 octobre 2018** inclus, du **26 novembre au 30 novembre 2018** inclus, du **28 janvier au 01 février 2019** inclus, du **13 au 17 mai 2019** inclus (ci-après le « **Jeu** »).

ARTICLE 2 : Participants

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

2.2. Le Jeu est ouvert à toute personne physique répondant aux critères cumulatifs suivants :

- être âgé(e) de 10 ans à 20 ans au moment de sa participation,
- être scolarisé dans l'établissement scolaire concerné,
- résider en France métropolitaine Corse exclue,
- fréquenter les services de restauration des établissements scolaires au sein desquels SODEXO EDUCATION est prestataire de restauration, à l'exception du personnel de la Société Organisatrice ainsi que de toute personne qui aura collaboré à la réalisation du Jeu et aux membres de leur famille. Ci-après le « **Participant** ».

Concernant les personnes mineures, le jeu se fait sous la responsabilité du/des parent(s) ou du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale. Le présent règlement sera disponible auprès du Responsable du service de restauration de l'établissement scolaire concerné

ARTICLE 3 : Modalités de participation

3.1. La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat.

3.2. Le Jeu est accessible à toute personne remplissant les conditions définies à l'article 2 qui se sera soumise à la procédure décrite au présent article.

3.3. Modalités de participation :

Le Jeu mis en place est basé sur le principe d'un code gagnant ou perdant. Le Participant récupère une carte à gratter auprès du personnel de restauration de l'établissement scolaire au sein duquel il est scolarisé et où Sodexo EDUCATION est prestataire de restauration dans la limite des cartes disponibles (300 exemplaires par kit fourni). Au recto de chaque carte à gratter figure un code. Le jeu est limité à une seule participation par personne sur toute la durée du jeu.

Le Participant devra se connecter à l'adresse :

du **8 au 12 octobre 2018** inclus : #sodexochallenge (accès gratuit et illimité hors coût de communication 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7) à partir du **8 au 12 octobre 2018** et visionner la vidéo réalisée spécialement pour le Jeu, se nommant « le monde en live » À la fin de cette vidéo, « Sundy Jules » annoncera le code gagnant.

du **26 novembre 2018 au 30 novembre 2018** inclus : #sodexochallenge (accès gratuit et illimité hors coût de communication 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7) à partir du **du 26 novembre 2018 au 30 novembre 2018** et visionner la vidéo réalisée spécialement pour le Jeu, se nommant « l'Amérique en live » À la fin de cette vidéo, « Anthonin » annoncera le code gagnant.

du **28 janvier au 01 février 2019** inclus : #sodexochallenge (accès gratuit et illimité hors coût de communication 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7) à partir du **28 janvier au 01 février 2019** et visionner la vidéo réalisée spécialement pour le Jeu, se nommant « le Brésil en live » À la fin de cette vidéo, « Sundy Jules » annoncera le code gagnant.

du **13 mai au 17 mai 2019** inclus : #sodexochallenge (accès gratuit et illimité hors coût de communication 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7) à partir du **13 mai au 17 mai 2019** et visionner la vidéo réalisée spécialement pour le Jeu, se nommant « l'Afrique en live » À la fin de cette vidéo, « Anthonin » annoncera le code gagnant

Le Jeu est limité à une seule participation par personne sur toute la durée du Jeu

ARTICLE 4 : Désignation des gagnants

Si le code figurant au recto de la carte à gratter est le même que celui annoncé par :

du **8 au 12 octobre 2018** inclus : #sodexochallenge

du **26 novembre 2018 au 30 novembre 2018** inclus : #sodexochallenge

du **28 janvier au 01 février 2019** inclus : #sodexochallenge

du **13 mai au 17 mai 2019**inclus : #sodexochallenge

Il y aura 6 gagnants parmi tous les établissements participants.

ARTICLE 5 : Présentation des dotations

Est mise en jeu par chaque établissement scolaire participant la dotation suivante :

du **8 au 12 octobre 2018** : **Sony MDR-ZX330BTB Casque Bluetooth** d'une valeur commerciale unitaire de 115 € TTC (cent quinze euros).

du 26 novembre 2018 au 30 novembre 2018 inclus: recevra **Enceinte Ultimate Ears BOOM 2** d'une valeur commerciale unitaire de 120 € TTC (cent vingt euros)

du 28 janvier au 01 février 2019 inclus : Parrot - MiniDrone Quadricoptère Mambo - Noir/Blanc d'une valeur commerciale unitaire de 100 € TTC (cent euros).

du 13 mai au 17 mai 2019 inclus : Polaroid Snap : Appareil photo numérique instantané (Blanc) avec la technologie d'impression ZINK Zero Ink + lot de 50 feuilles compatibles d'une valeur commerciale unitaire de 140 € TTC (cent quarante euros).

ARTICLE 6 : Mise à disposition du Règlement et Adresse du Jeu

Le présent règlement est mis à disposition des Participants sous format papier et dans son intégralité auprès du Responsable du service de restauration de l'établissement scolaire au sein duquel le Participant est scolarisé et SODEXO EDUCATION est prestataire, entre les dates suivantes : **du 8 au 12 octobre 2018 inclus**, **du 26 novembre 2018 au 30 novembre 2018 inclus**, **du 28 janvier au 01 février 2019 inclus**, **du 13 mai au 17 mai 2019 inclus**.

ARTICLE 7 : Remise des Dotations

7.1. Chaque gagnant recevra immédiatement son gain par le Responsable du service de restauration de l'établissement scolaire au sein duquel SODEXO EDUCATION est prestataire et dans lequel le Participant est scolarisé contre remise de la carte à gratter gagnante, ou au plus tard dans les 15 jours ouvrés suivants la date de la remise de la carte à gratter gagnante au Responsable du service de restauration de l'établissement scolaire concerné.

7.2. Les gains remis ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte du gagnant, ni à la remise de leur contre-valeur en argent (totale ou partielle), ni à leur échange pour quelque cause que ce soit. Toutefois, la Société Organisatrice se réserve le droit de substituer, à tout moment, à l'une quelconque des dotations proposées, une dotation d'une valeur équivalente.

7.3. Il ne sera attribué qu'un seul gain par Participant. Les dotations non attribuées du fait d'une insuffisance de Participants et/ou de Gagnants resteront la propriété de la Société Organisatrice.

ARTICLE 8 : Connexion

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

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation, d'incident lié à une mauvaise utilisation par le Participant, d'acte de vandalisme, de perturbations, de panne, de piratage ou de tout technique qui entrainerait un dysfonctionnement du serveur, de l'accès Internet, de la connexion internet ou téléphonique ou de l'ordinateur qui pourrait, sur une période donnée, empêcher l'accès au Jeu.

ARTICLE 9 : Dépôt légal

Le règlement complet du Jeu a été déposé auprès de SCP VENEZIA & ASSOCIES, Huissiers de Justice Associés, 130 avenue Charles de Gaulle, 92574 NEUILLY-SUR-SEINE CEDEX. Il pourra être modifié à tout moment par la Société Organisatrice, sous la forme d'un avenant enregistré à l'Etude SCP VENEZIA & ASSOCIES, dépositaire du présent règlement.

ARTICLE 10 : Informatique et libertés

10.1. Les informations recueillies dans le cadre du présent Jeu sont traitées pour les besoins de l'opération conformément à la loi « informatique et libertés » n° 78-17 du 6 janvier 1978. Tout Participant est informé que les données à caractère personnel recueillies à l'occasion du Jeu, à l'exception des informations facultatives, sont nécessaires pour la participation au Jeu et ne feront pas l'objet de cessions à des tiers. Ces données pourront en revanche être transmises à toute entité juridique membre du Groupe SODEXO en France, ou à ses partenaires à des fins de traitement pour le compte de la Société Organisatrice et servir, le cas échéant, à des opérations de marketing direct, quel que soit le média utilisé, par la Société Organisatrice, pour informer ses clients de ses offres et services. Il est entendu par « entité juridique membre du Groupe SODEXO » toute société présente ou à venir, que SODEXO S.A. contrôle ou viendrait à contrôler au sens de l'article L 233-3 du Code de Commerce.

10.2. Les Participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des données nominatives les concernant qu'ils peuvent exercer auprès de la Société Organisatrice par l'envoi d'un courrier mentionnant leurs noms et coordonnées à :

SODEXO EDUCATION 6 rue de la Redoute 78280 GUYANCOURT

Les Participants peuvent également s'opposer à la réception de prospection commerciale en écrivant à la Société Organisatrice à l'adresse indiquée au présent article 10.2.

10.3. Les Participants autorisent la Société Organisatrice à publier leurs noms, prénoms, villes et photos, ainsi que, pour les gagnants, la liste des gains qu'ils auront remportés, sans que cela ne confère à ces derniers quelque droit que ce soit en dehors de la remise des gains. Ce droit couvre l'Internet, l'impression et tout autre moyen de communication quel qu'il soit et ceci sans restriction de lieu ni de durée. Le refus de la présente clause par le gagnant implique renonciation au gain.

ARTICLE 11 : Litiges et responsabilité

11.1. L'exécution du Jeu et l'interprétation du présent règlement sont soumis au droit français. Tout litige qui ne pourrait être résolu à l'amiable sera soumis à la juridiction française compétente.

11.2. Toute contestation ou réclamation d'un Participant, pour quelque raison que ce soit, devra être transmise à la Société Organisatrice dans un délai maximum d'un (1) mois après la clôture du Jeu par lettre recommandée avec accusé de réception à l'Adresse du Jeu mentionnée en article 9.2. Aucun autre mode de contestation ou de réclamation ne pourra être pris en compte. Cette lettre devra indiquer la date précise de participation au Jeu, les coordonnées complètes du Participant et le motif exact de la contestation.

11.3. La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, proroger, reporter, modifier ou annuler le Jeu ou la date de désignation des Gagnants si les circonstances l'exigent, et notamment en cas de force majeure, sans qu'il ne puisse être prétendu à aucune indemnité des Participants ou que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée de ce fait.

11.4. Sans que sa responsabilité ne puisse être engagée, la Société Organisatrice pourra annuler ou suspendre tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes ou irrégularités sont intervenues sous quelque forme que ce soit lors de son déroulement, sans préjudice des poursuites qu'elle se réserve le droit d'effectuer à l'encontre des personnes en cause.

11.5. Le Participant reconnaît et accepte que les informations résultant des systèmes informatiques de la Société Organisatrice ont force probante dans tout litige relatif au Jeu et aux éléments de connexion ou au traitement informatique desdites informations.

11.6. La Société Organisatrice ne peut être tenue responsable des conséquences d'éventuels retards ou pertes des courriers postaux ou électroniques qui ne lui sont pas imputables.

11.7. La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident et/ou accident et/ou dommage ou préjudice, direct ou indirect, qui pourrait survenir pendant la durée de jouissance du gain et/ou du fait de son utilisation. La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable de l'utilisation ou du négoce des gains par les Gagnants.