

REGLEMENT DU JEU HASBRO

« NERF – LE SPORT ACCESSIBLE A TOUS »

ARTICLE 1 – Société Organisatrice

L'agence Les Envahisseurs 433 999 257 RCS LYON, SASU Société par actions simplifiée à associé unique (ci-après désignée « la Société gestionnaire »), organise pour le compte de la société HASBRO FRANCE, S.A.S au capital de 1.700.000 Euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Chambéry sous le n° 746 220 623 dont le siège social est situé à l'adresse suivante Savoie-Technolac, 73370 Le Bourget-du-Lac (ci-après désignée la "Société Organisatrice") un jeu avec obligation d'achat (ci-après dénommé le « Jeu »), valable du 22/08/2022 au 02/10/2022 inclus selon les modalités décrites dans le présent règlement (ci-après dénommé « Règlement »).

ARTICLE 2 – Conditions d'accès au jeu

Le Jeu est porté à la connaissance du public sur les supports suivants :

- La page dédiée au jeu : www.nervisezlesport.com
- Supports sur lieu de vente : PLV magasins
- Réseaux sociaux
- Catalogues clients

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans disposant d'un accès à internet ainsi que d'une adresse électronique valide et résidant en France métropolitaine (Corse comprise et et DROM COM), à l'exclusion de toute personne ayant un lien juridique avec la Société Organisatrice, et de façon plus générale, toute personne ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu, ainsi que les membres de sa famille.

Chaque jouet NERF éligible (Nerf Zombie Strike, Super Soaker, Sports, Modulus, Mega et Ne- Strike Elite) acheté du 22/08/2022 au 02/10/2022 dans un point de vente physique participant ouvre le droit à une participation (Hors achat internet). La participation au Jeu est limitée à une seule participation par jour et par personne et il ne sera attribué qu'un seul gain par foyer (même nom, même adresse postale, même e-mail) pendant toute la durée du Jeu.

Pour bénéficier de son gain, le participant doit être titulaire d'un compte bancaire ouvert en France et doit posséder une pièce d'identité valable.

Nul ne peut participer au Jeu pour le compte d'une autre personne.

Toute personne ne remplissant pas les conditions de participation au Jeu (âge, domiciliation, preuve d'achat et absence de lien avec l'organisation du Jeu ou de la société organisatrice) sera exclue du Jeu sans pouvoir prétendre au bénéfice de l'un des lots mis en jeu. A cet égard, tout participant autorise la Société Organisatrice à faire toute vérification concernant son identité et son adresse postale.

Le seul fait de participer au Jeu implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent Règlement.

Toute manœuvre visant à contourner le Règlement, à augmenter ses chances au détriment des autres Participants, et de manière plus générale tout comportement frauduleux, entraînerait immédiatement et irrévocablement la suppression de la participation du contrevenant.

Le Jeu se déroule exclusivement via le site accessible à l'adresse : www.nervisezlesport.com à l'exclusion de tout autre moyen de participation.

La Société Organisatrice se réserve le droit de réclamer tout justificatif nécessaire à établir que le Participant remplisse bien les conditions imposées par le présent article.

ARTICLE 3 – Modalités de participation

La participation au Jeu s'effectue selon les modalités suivantes du 22/08/2022 au 02/10/2022 inclus (dates et heures en France Métropolitaine) :

1. Effectuer l'achat d'un jouet Nerf éligible (Nerf Zombie Strike, Super Soaker, Sports, Modulus, Mega et Ne- Strike Elite) dans un des points de vente physiques participants avant le 02/10/2022 23H59 et conserver le ticket de caisse pour participer. Un ticket de caisse donne droit à une participation.
2. Se connecter sur le site www.nervisezlesport.com
3. Cliquer sur le bouton « Tentez de remporter 1 an de licence sportive » de la page d'accueil du jeu ;
4. Renseigner obligatoirement ses coordonnées (nom, prénom, email), télécharger ses preuves d'achat : ticket de caisse en entourant la date d'achat et le produit éligible acheté ainsi que la photo du produit éligible prise par le participant. Pour que la preuve d'achat soit conforme, la photo du ticket de caisse doit être lisible.

Ne seront pas prises en considération les participations dont les coordonnées ou informations seront incomplètes, fausses, incompréhensibles, adressées après la date limite de participation ou contraires aux dispositions du présent règlement. Ne seront pas pris en considération les participants jouant un nombre de fois supérieur à celui prévu au présent règlement.

5. Lire et Accepter le présent Règlement et le traitement de ses données personnelles dans le cadre du jeu en cochant les cases prévues à cet effet ;
6. Valider le formulaire pour accéder à « l'Instant Gagnant » (programmation informatique déterminant que la connexion correspondant à un certain instant (date, heure, minute et seconde exacte) est déclarée gagnante de l'une des dotations prévues à l'article 5 ; la liste des instants gagnants est définie de manière aléatoire en fonction du nombre de dotations et des dates d'ouverture et de clôture du Jeu)
7. Si le participant est tombé sur l'un des 137 instants gagnants préalablement définis et déposés auprès d'une étude d'huissiers, un pop-up l'avertissant qu'il a gagné s'affichera, et un e-mail automatique préviendra alors le Participant que sa participation sera vérifiée sous 5 jours ouvrés.

La Société Organisatrice procédera notamment à la vérification de la preuve d'achat du participant. Dans le cas où sa preuve d'achat n'est pas conforme, il recevra un mail de non-conformité et le lot sera annulé et remis en jeu.

Si la participation est conforme, un email lui sera envoyé afin de finaliser sa participation.

8. Si le participant n'est pas tombé sur un instant gagnant, un pop-up l'avertissant qu'il a perdu s'affichera et l'invitera à renouveler sa participation avec une nouvelle preuve d'achat

Toute autre modalité de participation que celles expressément prévues au présent article est exclue. La participation sera prise en compte au moment où la personne valide effectivement son inscription.

ARTICLE 5 – Les dotations

Le participant peut tenter de remporter l'une des 137 dotations suivantes :

Le remboursement total ou partiel de la valeur de votre **licence sportive dans la limite de 150€ par dotation**. Les gagnants recevront par virement bancaire la somme de 150€ une fois leurs preuves d'achats vérifiées et conformes (ticket de caisse porteur d'un jeu éligible, RIB, carte d'identité et justificatif de licence sportive de l'année en cours.)

Aucun autre moyen de remboursement ne sera possible.

Les dotations ne pourront en aucun cas être remplacées par un autre lot à la demande du gagnant. Les dotations qui ne pourront être distribuées pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice seront perdues pour leurs bénéficiaires et ne seront pas réattribuées.

ARTICLE 6 – Désignation des gagnants

Le Jeu repose sur un principe d'instant gagnants ouverts.

Le Jeu comportera 137 instants gagnants ouverts prédéterminés aléatoirement pendant la période du Jeu pour gagner l'une des dotations mises en jeu et déposées auprès d'un huissier de justice tel qu'indiqué à l'article 11 du présent règlement.

Un instant gagnant est défini par une date, heure, minute et seconde ; à ce moment précis, une dotation est mise en jeu. L'instant gagnant est dit « ouvert » lorsque la dotation reste en jeu jusqu'à ce qu'une personne participe et remporte la dotation. Ainsi, si la participation du joueur intervient après l'ouverture d'un instant gagnant ouvert et qu'il n'y a pas eu d'autres joueurs entre le moment où l'instant gagnant est ouvert et le moment de sa participation, ce joueur a gagné la dotation mise en jeu. Au cas où plusieurs participations interviendraient lors du même instant, seule la première participation enregistrée par le serveur permettra au participant de gagner la dotation mise en jeu pour cet instant gagnant.

137 remboursements de 150€ à gagner via les instants gagnants et pendant toute la durée du jeu.

Les gagnants seront immédiatement avertis du résultat de leur participation via un message sur l'écran et recevront un mail sous 5 jours attestant de la conformité ou non de leur participation.

Dans le cas où leur participation serait conforme (ticket de caisse lisible et porteur d'un jouet Nerf éligible et formulaire correctement rempli), les gagnants devront répondre à ce mail afin de confirmer la bonne réception de celui-ci et disposeront alors d'un délai maximum de 15 jours pour répondre. Le mail de réponse devra contenir :

- Le RIB du gagnant faisant apparaître le même nom, prénom et adresse que ceux mentionnés dans le compte
- La carte d'identité du gagnant, au même nom et prénom que le compte.
- Un justificatif de licence sportive de l'année en cours.

Si un gagnant ne confirme pas son gain en renvoyant les documents demandés dans les 15 jours suivant la date de l'e-mail d'annonce du gain, il sera relancé à 1 reprise par téléphone au numéro indiqué sur son compte de participation.

Si le gagnant ne répond toujours pas après l'email et l'appel de relance, la somme sera bloquée et ne pourra être réclamée que jusqu'à la fin de gestion du jeu : le 30/10/2022. Passée cette date, le gain sera définitivement perdu.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier par tous moyens que les gagnants ont participé à l'opération dans des conditions conformes au présent règlement, les participations non-conformes entraînant la disqualification du gagnant et l'annulation de son gain.

ARTICLE 7 – Remise des dotations

Le remboursement de la licence sportive interviendra par virement bancaire dans un délai de 2 à 4 semaines à compter de la date limite de renvoi du RIB. Toute autre forme de transaction est exclue.

La dotation ne pourra en aucun cas être remplacée par un autre lot à la demande du gagnant. Les dotations qui ne pourront être distribuées pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice seront perdues pour leurs bénéficiaires et ne seront pas réattribuées.

Il est expressément indiqué qu'en aucune manière la Société Organisatrice ne pourra voir sa responsabilité engagée dans l'hypothèse où les lots ne pourront être remis aux participants en raison de la communication d'une adresse postale ou électronique erronée. Il appartient aux participants de vérifier que l'adresse communiquée est exacte.

ARTICLE 8 – Propriété intellectuelle

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs composant l'Offre sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle. La reproduction et la représentation de tout ou partie de ces éléments sont strictement interdites et constituent une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Article 9 – Fraudes

Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant les gagnants et les lots qui leur sont attribués.

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 sanction ou 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.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit.

ARTICLE 11 – Règlement

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement (ci-après le « Règlement »).

Il ne sera répondu à aucune demande (par courrier électronique ou par téléphone) concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, concernant les modalités et mécanismes du Jeu.

Le présent règlement a été déposé auprès de la SCP SYNERGIE HUISSIERS 13 – Huissiers de Justice associés – 21 rue Bonnefoy, 13006 Marseille.

Le présent Règlement est également disponible sur le site www.nervisezlesport.com pendant toute la durée du Jeu.

Article 12. – Limite de responsabilité

12.1. – La Société gestionnaire s'engage à mettre tous les moyens en œuvre pour assurer le bon déroulement du Jeu. Néanmoins, si une défaillance technique survient et affectait le bon déroulement du Jeu dans des conditions indépendantes de la volonté de la Société gestionnaire, cette dernière ne saurait être engagées à l'égard des participants.

12.2. – Si les coordonnées d'un gagnant sont inexploitable ou si le gagnant ne peut être identifié ni par son nom, ni par son adresse électronique, il n'appartient pas à la Société gestionnaire de faire des recherches complémentaires afin de retrouver le gagnant indisponible, qui ne pourra pas recevoir sa dotation.

12.3. – En cas de renonciation expresse du gagnant à bénéficier de sa dotation, celle-ci sera conservée par la Société gestionnaire pourra être utilisée dans le cadre d'une opération ultérieure, si la nature de la dotation le permet, et sans que la responsabilité de la Société gestionnaire et organisatrice ne puisse être engagée de ce fait.

12.4. - Les messages fournis aux Participants par le Site au moment de leur participation sont automatiques et communiqués sous réserve de vérification par la Société gestionnaire du respect de l'ensemble des dispositions du présent règlement, de l'absence de fraude ou de tout dysfonctionnement informatique.

12.5. - La Société gestionnaire ne saurait être tenue pour responsable en cas de non-délivrance du courrier électronique annonçant le gain par suite d'une erreur dans l'adresse indiquée par le Participant sur son formulaire de participation au Jeu, en cas de défaillance du fournisseur d'accès, en cas de défaillance du réseau internet ou pour tout autre cas.

7.6. -Les limites de responsabilité stipulées au présent article au profit de la Société gestionnaire bénéficient également à la Société Organisatrice

ARTICLE 13 – Force majeure et modifications

La Société gestionnaire ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'évènements indépendants de sa volonté ou si les circonstances l'exigent, elle était amenée à annuler le présent Jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter, le suspendre ou à en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait. Elle se réserve, dans tous les cas, la

possibilité de prolonger la période de participation. Les limites de responsabilité stipulées au présent article au profit de la Société gestionnaire bénéficient également à la Société Organisatrice.

ARTICLE 14 – Exonération de responsabilité

La Société gestionnaire ne saurait être tenue responsable de tout défaut ou dysfonctionnement des dotations. La Société gestionnaire décline toute responsabilité pour tous les incidents ou accidents qui pourraient survenir au gagnant pendant l'utilisation et/ou la jouissance des dotations. Les limites de responsabilité stipulées au présent article au profit de la Société gestionnaire bénéficient également à la Société Organisatrice.

ARTICLE 15 – Protection des données à caractère personnel

Les coordonnées des participants communiquées pour la participation au Jeu seront traitées conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 et au RGPD. Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition ou de suppression des informations le concernant qui pourra être exercé auprès de la Société Gestionnaire du jeu à l'adresse email dpo@take-off.fr et à l'adresse postale :

TAKE OFF – SERVICE DPO

CS 40593

13595 AIX EN PROVENCE CEDEX 3

Les informations qui sont collectées dans le cadre du présent jeu par la Société Gestionnaire du Jeu, auront pour seule finalité la gestion du Jeu (à l'exclusion de toute fins de prospection commerciale) y compris la satisfaction des obligations légales et réglementaires liées à la gestion du Jeu.

Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et sous-traitants de la Société Gestionnaire, dûment autorisés pour l'exécution de prestations effectuées pour son compte, dans le cadre de la gestion du Jeu. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

Elles ne seront pas conservées au-delà du délai nécessaire au traitement du Jeu, c'est-à-dire pendant la durée de l'opération augmentée des durées de prescription légale le cas échéant et pour les seuls besoins de la gestion de l'opération.

Dans le cadre d'une participation conforme, 3 étapes seront nécessaires :

- La première, 3 mois après la fin du contrat, consiste à supprimer les documents relatifs à la participation (factures, bon de livraison, ou tout autre document).
- La deuxième, 6 mois après la fin du contrat, consiste à rendre inutilisables les données bancaires.
- Enfin la troisième, 1 an après la fin du contrat, consiste à anonymiser l'ensemble des données personnelles restantes pour que le consommateur ne puisse plus être identifié d'une quelconque manière que ce soit. Dans le cadre d'une participation non conforme, les documents seront supprimés, les données bancaires rendues inutilisables et les données anonymisées dans un délai d'un an à compter de la fin du contrat.

En cas de problème lié à l'utilisation de leurs données, les participants peuvent introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Les données collectées sont obligatoires pour participer à l'opération. Par conséquent, les personnes qui exerceront le droit de suppression des données les concernant ou leur droit d'opposition avant la fin de l'opération seront réputées renoncer à leur participation. De même, le défaut de mention par le participant d'informations obligatoires invalide sa participation au jeu.

ARTICLE 16 – Contact

Pour toute question concernant le jeu, contactez le service consommateur dédié au jeu en écrivant à service.consommateur@take-off.fr en précisant dans l'objet de votre mail « JEU NERF - LE SPORT ACCESSIBLE A TOUS ». Toute réclamation devra être portée à la Société gestionnaire du jeu avant le **30/10/2022**. Après cette date, aucune réclamation ne sera traitée.

Article 17 - Litiges

Le présent règlement est entièrement et exclusivement soumis au droit français. Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents de Chambéry.

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