



## RÈGLEMENT COMPLET JEU SAN MARCO

### **Article 1**

La société SEGAFREDO ZANETTI France S.A.S., dont le siège social est situé 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville-les-Rouen Cedex, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Rouen sous le numéro 65 B 120 (ci-après dénommée la société organisatrice), organise pour sa gamme de cafés San Marco un grand jeu national à participation par internet sur le site [www.sanmarco.fr](http://www.sanmarco.fr).

### **Article 2**

Le jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine, Corse incluse, à l'exclusion des membres du personnel des sociétés organisatrices et de leurs familles et de manière générale toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la gestion du jeu ainsi que les membres de leur famille en ligne directe.

### **Article 3**

Ce jeu est valable du 12 avril 2021 au 30 avril 2022 à 23h59 (date et heure françaises de connexion faisant foi)

### **Article 4**

Le présent jeu est porté à la connaissance du public :

- en grandes surfaces :
  - . sur des paquets de café moulu, en grains, en dosettes et en capsules San Marco
  - . sur du matériel PLV (habillage de présentoir) dans certains magasins
- sur le site internet [www.sanmarco.fr](http://www.sanmarco.fr)
- et sur tout autre support de communication que la société organisatrice pourrait utiliser : page facebook, e-newsletter, sites internet [sanmarco.fr](http://sanmarco.fr) et [moncafeitalien.fr](http://moncafeitalien.fr)

## Article 5

### 5.1 Inscription

Pour accéder au jeu, le participant est invité :

- à se connecter à l'aide d'un ordinateur, d'une tablette ou d'un smartphone au site internet [www.sanmarco.fr](http://www.sanmarco.fr) en cliquant sur la fenêtre qui s'ouvre en page d'accueil.

- à remplir impérativement, pour sa première participation, tous les champs de son formulaire d'inscription :

. champ de prise de coordonnées (nom, prénom, adresse postale, code postal, ville, adresse e-mail) et question pour s'assurer que la participation n'est pas robotisée,

. cases "Je confirme avoir lu et accepté le présent règlement" et "Dans le cadre du présent jeu, j'accepte le traitement de mes données personnelles fournies dans ce formulaire" à cocher,

. case "J'accepte de recevoir la newsletter de San Marco", à cocher ou pas selon son choix.

Pour être considéré comme valable, le formulaire d'inscription doit être intégralement complété. Une fois son formulaire validé, le participant reçoit un mail de confirmation d'inscription avec un lien cliquable qui lui permettra d'accéder au jeu.

Le participant pourra ensuite accéder au jeu en saisissant uniquement son adresse mail dans le champs correspondant.

Il est précisé qu'une seule participation par foyer (même nom, prénom et/ou adresse postale et/ou même adresse mail et /ou adresse IP) sera prise en compte pour l'attribution des lots. Toute adresse e-mail invalide (c'est-à-dire ne permettant pas l'acheminement d'un courrier électronique) ou répondant aux critères d'exclusion énoncés à l'article 9 entraînera la disqualification de celui qui l'aura communiquée. Toute information personnelle, indispensable pour participer au jeu, communiquée par le participant et dont il apparaîtrait qu'elle serait manifestement incohérente et/ou fantaisiste et/ou frauduleuse, ne sera pas prise en compte et entraînera la nullité de la participation dudit participant.

### 5.2 Participation

Le jeu comporte deux étapes :

- 1<sup>ère</sup> étape : le participant doit répondre à une question à choix multiples portant sur l'univers de San Marco.

Quinze questions sont distribuées aléatoirement de sorte à ce qu'un joueur qui participe plusieurs fois au jeu ne tombe pas systématiquement sur une même question.

- 2<sup>ème</sup> étape : s'il répond correctement à la question, le participant accède à la deuxième étape.

Il s'agit un jeu de type "memory" qui permet de distribuer les lots par un système d'instantanés gagnants. Son principe est le suivant :

. le joueur découvre un damier avec 18 cases / cartes. Il doit cliquer sur une première case pour faire apparaître la photo d'un objet lié à la consommation de café San Marco (tasse ou boîte à café créée pour San Marco par un artiste). La carte se retourne ensuite et masque ainsi l'objet. Le joueur doit mémoriser cette carte et sa position sur le damier, cliquer sur une autre carte qui dévoile à nouveau un objet avant de se retourner. Et ainsi de suite... Lorsque le participant réussit à faire apparaître deux visuels identiques, ils sont figés. Le but du jeu est de constituer toutes les paires d'objets (9 paires de 2 visuels identiques) dans un temps maximum autorisé de 1minute 30s (90 secondes).

S'il y parvient, le participant sait instantanément s'il a gagné l'un des lots mis en jeu par instantanés gagnants.

S'il a gagné, le participant reçoit un mail de confirmation de son gain stipulant néanmoins que la société se réserve le droit de vérifier la validité de sa participation en conformité avec les conditions mentionnées à l'article 9 du présent règlement .

S'il ne répond pas à la question ou s'il ne tombe pas sur un instant gagnant du "memory", le participant est invité à venir rejouer le lendemain sachant que la participation au jeu est limitée à une par jour (même nom, prénom et/ou adresse postale et/ou même adresse mail et /ou adresse IP).

### **5.3 Attribution des lots**

Mille deux cents (1200) instants gagnants ont été pré-définis par jour/heure/minute et répartis sur toute la durée du jeu. Ces instants gagnants ont été déposés à l'étude de la SCP Simonin, Le Marec et Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54 rue Taitbout, 75009 PARIS.

Ces instants gagnants ont été déterminés de manière à ce que la totalité des lots prévus à l'article 6 soit remportée sur toute la durée du jeu,

À défaut de connexion d'un participant coïncidant avec l'un de ces instants gagnants, la 1ère connexion suivant immédiatement cet instant sera considérée comme gagnante.

Si, pour une raison indépendante de la volonté de la société organisatrice, les dates de lancement du jeu étaient modifiées, les lots quotidiens prévus initialement par instants gagnants à ces dates et non distribués seraient remis en jeu.

## **Article 6**

### **Lots mis en jeu**

Les gagnants désignés selon les modalités définies à l'article 5 se verront attribuer en fonction des instants gagnants les lots suivants :

- Cent (100) lots de 4 tasses exclusives, au décor original dessiné par la créatrice de mode Lisa Lubrini. Les tasses et leur sous-tasses étant des créations originales, non commercialisées, la valeur de chaque lot est donnée à titre indicatif, estimée à 40 € TTC
- Cent (100) boîtes à café en métal, au décor original dessiné par la créatrice de mode Lisa Lubrini. S'agissant de créations originales, non commercialisées, la valeur de ces lots est indicative, estimée à 15 € TTC
- Mille (1000) bons de réduction de 1 € à valoir sur l'achat de paquets de café au choix dans la gamme San Marco.

Les gagnants recevront un e-mail de confirmation de gain mais ces gains ne seront effectivement distribués qu'après vérification par la société organisatrice du respect du présent règlement.

La société organisatrice ne pourra être tenue responsable d'éventuelles grèves, retards, erreurs, vols ou détériorations des lots imputables aux services postaux. Les lots ne pourront être échangés contre leur valeur en espèces ou contre tout autre lot. Les lots sont nominatifs et ne peuvent être cédés ou vendus à des tiers. La société organisatrice se réserve le droit de remplacer un lot par un autre lot de même valeur et de caractéristiques proches, si les circonstances l'exigent. Il ne sera attribué qu'un seul lot de même nature par foyer (même nom et même adresse postale / nom différent mais même adresse mail et/ou adresse IP) et ce, après vérification de la validité de la participation et du respect des critères énoncés à l'article 9 du présent règlement.

## **Article 7**

Il ne sera répondu à aucune demande de renseignements (demande écrite, téléphonique, orale) concernant l'interprétation ou l'application du règlement, ainsi que l'identité des gagnants.

## **Article 8**

L'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de trouver les instants gagnants de façon mécanique ou autre ou de multiplier les participations est proscrite. La violation de cette règle entraînera l'élimination définitive de son réalisateur et/ou utilisateur. La société organisatrice pourra annuler tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu ou de la détermination des gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et /ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

## Article 9

La société organisatrice décline toute responsabilité si pour cause de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté le jeu devait être annulé, prolongé, écourté, modifié partiellement ou en totalité, ou reporté.

Des additifs et modifications de ce règlement peuvent alors éventuellement être publiés pendant le jeu. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement. Tout changement fera l'objet d'informations préalables par tout moyen approprié. La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si par suite d'incidents de connexion internet, d'encombrement du réseau ou encore d'actes de malveillance externe, les participants ne pourraient se connecter au jeu, auraient été interrompus ou auraient vu leur participation non prise en compte. La société organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, mais ne saurait être tenue pour responsable : - des erreurs (notamment d'affichage sur le site du jeu) - d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur leur site - de tout dysfonctionnement du réseau internet empêchant le bon déroulement du jeu - des interruptions, des délais de transmission des données - des défaillances de l'ordinateur, du téléphone, du modem, de la ligne téléphonique du joueur, des serveurs, des fournisseurs d'accès Internet, des opérateurs de téléphonie, des équipements informatiques, des logiciels, - de la perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée - des conséquences de tous virus, bug informatique, anomalie, défaillance technique - de tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant, - de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au jeu ou ayant endommagé le système d'un joueur. Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au site et la participation au jeu se fait sous son entière responsabilité. Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du jeu est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à la société organisatrice, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le jeu.

Droit d'exclusion : la société organisatrice pourra suspendre et annuler la participation d'un ou plusieurs participant(s), en cas de constatation d'un comportement suspect qui peut être, sans que cela soit exhaustif : mise en place d'un système de participation automatisé, tentative de forcer les serveurs des organisateurs, participations de quiconque se serait enregistré plusieurs fois sous différentes identités ou en fournissant des renseignements inexacts. Seront en particulier exclus les participations multiples déguisées : participants s'enregistrant sous des noms très proches (variation d'une à deux lettres par exemple) et avec une même adresse, participants s'enregistrant avec un même nom mais avec une adresse postale très proche (variation d'un numéro de rue ou de bâtiment par exemple ou d'une lettre dans le nom de rue) ou avec une adresse mail très proche (même structure alphabétique mais terminaison de chiffres différente). Ces participants seraient exclus du jeu quant bien même ils auraient reçu un mail les informant qu'ils ont gagné l'un des lots mis en jeu. Les participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, domicile.

Toutes informations inexactes ou mensongères entraîneront la disqualification du participant. 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. Afin de sauvegarder les mêmes chances à tous les participants au présent jeu, la société organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes, sur la base de l'article 323 - 2 du Code Pénal (modifié par l'ordonnance n° 2000-916 du 19 / 09/2000 art. 3 Journal Officiel du 22 /09/ 2000 en vigueur le 01/01/2002) : « Le fait d'entraver ou de fausser le fonctionnement d'un système de traitement automatisé de données est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45 000 € d'amende »

## **Article 10**

La participation au présent jeu donne aux organisateurs l'autorisation d'utiliser les noms, prénom et ville des gagnants sous réserve de leur accord préalable. Ceci sans que cette utilisation ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur dotation. Si les gagnants s'opposent à l'utilisation de leur nom, ils doivent le faire savoir par courrier recommandé avec accusé de réception à l'adresse suivante : Segafredo Zanetti France S.A.S - 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville – les - Rouen Cedex.

## **Article 11**

Pour bénéficier des services et fonctionnalités proposés par le site sanmarco.fr et en particulier pour participer au jeu internet - objet du présent règlement – les internautes doivent nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant dans le formulaire d'inscription (nom, prénom, adresse postale et adresse mail...) (ci-après les « Données »). Ces données sont enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique et sont nécessaires à la prise en compte de leurs demandes et en particulier, à la détermination des gagnants ainsi qu'à l'attribution et à l'acheminement des prix. Ces données personnelles sont uniquement destinées à l'usage de Segafredo Zanetti France SAS et ne seront pas mises à la disposition de partenaires, membres ou tiers.

Par ailleurs, à l'arrivée sur le site sanmarco.fr, l'internaute est averti de l'implantation de cookies et doit en accepter l'utilisation. Un cookie est un fichier de petite taille, qui ne permet pas l'identification de l'utilisateur, mais qui enregistre des informations relatives à la navigation d'un ordinateur sur un site : la date, les pages consultées, le temps de consultation, ainsi que le fournisseur d'accès, le moteur de recherche utilisé, le lien hypertexte (un lien hypertexte ou hyperlien se positionne sur un à plusieurs mots ou une image et permet de passer de la page web consultée à une autre en cliquant dessus) à l'origine de la consultation, l'adresse IP (une adresse IP – Internet Protocol – est le numéro qui identifie chaque ordinateur connecté à internet). Ces données ainsi obtenues visent à faciliter la navigation ultérieure sur le site, et à permettre diverses mesures de fréquentation, en particulier par le service google analytics. Conformément à l'article 32, ii de la loi du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, complété par l'article 37 de l'ordonnance n° 2011-1012 du 24 août 2011, l'internaute est informé qu'il peut s'opposer à l'enregistrement de cookies en configurant son navigateur selon les modalités précisées dans la rubrique "Mentions légales" du site sanmarco.fr accessible en page d'accueil Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 art.27, modifiée par la Loi n°2004-801 du 4 août 2004, les participants peuvent s'opposer au traitement informatique des données les concernant et disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation sur toute information les concernant en écrivant à : Segafredo Zanetti S.A.S. – 14 Boulevard Industriel, CS 10047, 76301 Sotteville – les - Rouen Cedex.

Les données sont conservées pendant la durée strictement nécessaire au traitement de l'ensemble des gagnants du jeu et ce conformément à la loi Informatique et Libertés et à la Réglementation Générale de Protection des Données (RGPD).

## **Article 12**

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce jeu sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

### **Article 13**

Les participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant les connexions téléphoniques et internet, la participation au jeu est par nature gratuite.

Il est en outre précisé que les abonnements aux fournisseurs d'accès à Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.

### **Article 14**

La participation à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement, consultable sur [www.sanmarco.fr](http://www.sanmarco.fr) (à la rubrique du jeu).

Ce règlement complet est déposé à l'étude de la SCP Simonin, Le Marec et Guerrier, Huissiers de Justice Associés, 54 rue Taitbout, 75009 PARIS, à laquelle est confié le contrôle du bon déroulement de sa mise en œuvre.

Fait à Meudon, le 8 avril 2021

