

REGLEMENT DU JEU SANS OBLIGATION D'ACHAT « JEU NUIT VOYAGE AU BOUT DE L'HORREUR » ORGANISE PAR LA MUTUELLE SMERRA EN PARTENARIAT AVEC L'INSTITUT LUMIERE

DU 10/10/2024 12h au 15/10/2024 23h59

Article 1 – OBJET

La SMERRA, mutuelle numéro SIREN 775 648 256, soumise aux dispositions du livre II du code de la Mutualité dont le siège est situé au 43 rue Jaboulay 69007 Lyon, organise du 10 octobre 2024 à 12h au 15 Octobre 2024 23h59 un jeu sans obligation d'achat intitulé «JEU CONCOURS NUIT VOYAGE AU BOUT DE L'HORREUR», réservé aux étudiants et accessible uniquement via le formulaire <https://uitsem1.typeform.com/to/DAqGwqoa?>

Article 2 – PARTICIPATION

2.1. Accès au Jeu

Ce jeu est ouvert à toute personne disposant d'une connexion internet, à l'exclusion des représentants, salariés, élus et collaborateurs de la SMERRA et de leur famille. La société organisatrice attire l'attention sur le fait que toute personne mineure participant au jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut, de son/ses tuteur(s) légaux.

Le jeu concours est **réservé aux étudiants** (un justificatif sera demandé aux gagnants).

Toute participation incomplète, inexacte, falsifiée, comportant de fausses indications, non conforme au règlement ou reçue après la date du jeu sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du participant.

De même, toute participation où il est constaté l'utilisation de bot (multiples inscriptions réalisées de manière automatique et répétitive à partir d'une même adresse IP) sera considérée comme nulle et entraînera l'élimination du/des participants. 1 participation maximum par personne et par foyer (même nom, même prénom, même adresse et/ou numéro de téléphone mobile et/ou adresse e-mail), pendant toute la durée du jeu. Le non-respect de ces conditions entraînera la non-éligibilité du gagnant.

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

2.2. Modalités de participation

Pour participer, il suffit de s'inscrire via le formulaire : <https://uitsem1.typeform.com/to/DAqGwqoa?>

A ce titre, le Participant doit disposer d'une connexion à internet. Aucune inscription ne peut se faire par téléphone, télécopie, courrier postal ou courrier électronique.

Les gagnants seront désignés par un tirage au sort le mercredi 16 octobre 2024, réalisé par la Société Organisatrice parmi les participants. Chaque gagnant aura droit à une dotation dans les conditions visées à l'article 4 du présent règlement.

Article 3 – DESIGNATION DES GAGNANTS – ATTRIBUTION DES DOTATIONS

3.1. Désignation des gagnants

Les Gagnants sont désignés conformément aux dispositions de l'article 2.2 du présent règlement par la SMERRA, dans un délai de 2 (deux) jours suivant la fin du Jeu. La SMERRA informera de la désignation des gagnants et des modalités pour bénéficier des lots de la manière suivante :

Par l'adresse email utilisée pour participer au Jeu, ce que chaque Participant accepte expressément.

À cet égard, la SMERRA ne pourra être tenue pour responsable de l'envoi du message sur une adresse email inexacte du fait d'une erreur de la part du Participant, ni du dysfonctionnement du dispositif d'envoi de message.

3.2. Attribution des dotations

Le gagnant est invité à contacter la SMERRA pour lui confirmer ses coordonnées (nom, prénom, adresse mail, numéro de téléphone et deuxième personne accompagnatrice) afin de recevoir son lot.

Si, dans les 2 jours suivant la prise de contact, les gagnants tirés au sort n'ont pas répondu à la Société (envoi du message privé avec les coordonnées), il sera considéré comme ayant renoncé à la dotation concernée et celle-ci sera considérée comme annulée.

Article 4 – DOTATIONS

Les lots sont les suivants :

- **5x2 places pour la Nuit Voyage au bout de l'Horreur le samedi 19 octobre 2024 à 20h30 à la Halle Tony Garnier (2 places par gagnant)**

Chaque gagnant s'engage à accepter son lot tel que proposé, sans possibilité de l'échanger notamment contre des espèces ou d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit.

La SMERRA se réserve le droit de remplacer toute dotation par une autre dotation équivalente en valeur ou caractéristiques, pour quelque cause que ce soit (notamment en cas de rupture de stock) sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à cet égard.

Article 5 – UTILISATION DES DONNEES PERSONNELLES

5.1. Dans le cadre du Jeu, les Participants communiquent à la SMERRA, qui en sera l'unique destinataire, des données personnelles les concernant. Les données personnelles des Participants font l'objet d'un traitement dont le responsable de traitement est SMERRA.

Les données collectées lors de la participation au Jeu sont nécessaires à la participation au Jeu et les données qui sont collectées auprès des Participants gagnants sont nécessaires à l'attribution des dotations (Nom et prénom du participant, adresse mail, numéro de téléphone,).

Leur absence de collecte rendra inaccessible toute participation au Jeu et ne permettra pas l'attribution des dotations. Les Participants garantissent la transmission d'informations exactes et s'engagent à transmettre dans les plus brefs délais toute modification les concernant.

Les données personnelles des Participants seront utilisées dans le cadre des seules finalités suivantes : assurer la bonne gestion du Jeu, conformément au présent règlement et satisfaire aux obligations légales et réglementaires.

5.2. Chaque Participant a un droit d'accès, de rectification, de limitation, de portabilité, d'opposition, d'effacement au traitement de ses données, de retrait de son consentement, à tout moment, et définir des directives post-mortem. Ces droits peuvent être exercés en remplissant le formulaire <https://uitsem1.typeform.com/DPO-SMERRA> ou par courrier à l'adresse ci-dessous : DPO groupe UITSEM 43, rue Jaboulay 69007 LYON

5.3. A la condition que les gagnants aient accepté la collecte de leurs données personnelles conformément aux dispositions précédentes, les gagnants autorisent expressément la SMERRA à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom, ville), sur quel que support que ce soit dont internet, sans restriction ni réserve, pendant une durée maximum de un (1) an à compter de la date de clôture du Jeu et sans que cela leur confère un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que l'attribution de sa dotation.

Article 6 – LIMITATION DE LA RESPONSABILITE

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur pour l'Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes applicables en France. La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'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 sur 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.

Article 7 – ACCES ET INTERPRETATION DU REGLEMENT - MODIFICATIONS

7.1. Accès

Le règlement du Jeu est disponible sur le site internet <https://smerra.fr/31-informations-legales>

7.2. Interprétation du règlement

Toute question d'application ou d'interprétation du règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement par la Société Organisatrice.

7.3. Modifications

La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment, et notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les Participants.

Article 8 – LOI APPLICABLE ET JURIDICTION

Le présent règlement est soumis au droit français. Tout litige relatif à l'application ou à l'interprétation du présent règlement relèvera, à défaut de règlement amiable entre les parties, de la compétence des tribunaux français.