

# Règlement du Jeu Actimel x Pokémon

## 1. SOCIETE ORGANISATRICE ET OBJET

La Société DANONE PRODUITS FRAIS France, Société par Actions Simplifiée, au capital de 16.950.497 euros, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 672 039 971, dont le siège social est situé 17, rue des Deux Gares – 92500 RUEIL-MALMAISON – France (ci-après la « Société Organisatrice »), organise du 01/10/2024 au 30/06/2025, sur l'application web Pokémon [www.pokemon.actimel.fr](http://www.pokemon.actimel.fr) (ci-après la « WebApp »), un Jeu avec obligation d'achat intitulé « Actimel x Pokémon » (ci-après le « Jeu »).

## 2. PARTICIPANTS

Ce Jeu est ouvert à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse comprise).

Sont exclus les salariés et représentants de la Société Organisatrice, ainsi que les membres de leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S ou vie maritale reconnue ou non) et d'une façon générale toutes les sociétés ayant participé à l'organisation, la réalisation ou à la mise en œuvre de ce Jeu directement ou indirectement.

Il sera accepté une seule participation par foyer (même nom et même adresse postale) pendant toute la durée du Jeu, soit une seule inscription au tirage au sort.

## 3. PARTICIPATION AU JEU

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement.

Pour participer au Jeu, il suffit :

- 1) d'acheter des packs de la gamme Actimel Kids porteurs du Jeu, à savoir les packs x8 Fraise-Banane, x8 Saveur Vanille, x10 Fraise-Banane et x10 Saveur Vanille ;
- 2) de vous connecter à la WebApp en scannant le QR code présent sur l'une des bouteilles d'un pack acheté porteur du Jeu ;
- 3) de suivre les instructions de participation sur la WebApp et, notamment de remplir correctement le formulaire de création de compte ;
- 4) d'ajouter chaque Pokémon présent sur les bouteilles des packs porteurs du Jeu achetés en scannant le QR code présent sur chaque bouteille et de conserver chaque bouteille scannée, la Société Organisatrice se réservant le droit de demander au participant l'envoi d'une photo pour preuve d'achat ;
- 5) de reproduire l'étape 4 afin de collectionner au minimum 23 Pokémon différents pour participer au tirage au sort et tenter de remporter un lot. L'inscription au tirage au sort sera automatique dès que le participant aura collectionné 23 Pokémon différents.

La participation au Jeu doit être validée le 30 juin 2025 au plus tard.

En validant votre participation au Jeu, vous serez alors automatiquement inscrit au tirage au sort.

La participation est personnelle. Les coordonnées indiquées doivent être celles du participant. Il est notamment interdit d'utiliser l'adresse e-mail d'un tiers.

Tout formulaire incomplet ou toute participation non conforme aux conditions de participation décrites dans le présent article seront exclus du Jeu, sans que la Société Organisatrice ait à se justifier à l'égard du participant concerné ou des autres participants.

Les participants seront notifiés de la confirmation de la création de leur compte et de leur inscription au Jeu par e-mail à l'adresse qu'ils auront mentionnée dans le formulaire d'inscription.

#### **4. DETERMINATION DES GAGNANTS**

300 gagnants seront déterminés par tirage au sort réalisé parmi l'ensemble des participants ayant respecté les conditions de participation indiquées à l'article 3. S'il y a moins de 300 participants, il y aura autant de gagnants que de participants ayant respecté les conditions de participation indiquées à l'article 3.

Le tirage au sort sera réalisé dans les 7 jours suivants la fin du Jeu.

Les gagnants seront informés de leur gain par e-mail dans un délai de 15 jours suivant le tirage au sort.

#### **5. DOTATIONS**

Sont mis en jeu 300 lots attribués dans l'ordre du tirage au sort. Les lots sont répartis comme il suit :

- 1 lot composé d'une Nintendo Switch Lite et de 2 jeux vidéo Pokémon (Ecarlate et Violet) pour Nintendo Switch Lite d'une valeur commerciale unitaire de 315 euros TTC.
- 25 lots composés d'une peluche Pokémon de 20 cm et d'un set (deck) à thème de 60 cartes à jouer Pokémon d'une valeur commerciale unitaire de 31 euros TTC.
- 48 lots composés de 4 boosters de cartes à jouer Pokémon d'une valeur commerciale unitaire de 24 euros TTC.
- 35 lots composés d'une peluche Pokémon de 20 cm d'une valeur commerciale unitaire de 16 euros TTC.
- 71 lots composés d'un set (deck) à thème de 60 cartes à jouer Pokémon d'une valeur commerciale unitaire de 15 euros TTC.
- 120 lots composés de 2 boosters de cartes à jouer Pokémon d'une valeur commerciale unitaire de 12 euros TTC.

Les gagnants recevront leur lot par voie postale dans un délai de 30 jours suivant la fin du Jeu.

Dans l'hypothèse où les gagnants ne voudraient pas ou ne pourraient pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent règlement, ils perdent le bénéfice complet de ladite dotation et ne peuvent prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie en numéraire. La dotation sera quant à elle non remise en jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement.

Les lots ne peuvent pas être repris à la demande des gagnants contre leur valeur en espèce ni être remplacés par d'autres lots. La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations par des dotations de caractéristiques proches et de valeur équivalente ou supérieure si les circonstances l'exigent.

Le lot est personnel et ne peut être cédé.

Tout lot qui serait retourné à la Société Organisatrice par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelque raison que ce soit (par exemple : n'habite plus à l'adresse indiquée) sera considéré comme abandonné par le gagnant et ne sera pas remis en jeu par la Société Organisatrice. La Société Organisatrice ne sera pas tenue de faire des recherches complémentaires.

Tout lot non réclamé dans le délai de deux mois après la date de clôture du Jeu sera considéré comme abandonné par le gagnant et ne sera pas remis en jeu par la Société Organisatrice.

## **6. RESPONSABILITE DE LA SOCIETE ORGANISATRICE**

La Société Organisatrice s'engage à mettre tous les moyens en œuvre avec ses prestataires et partenaires, pour assurer le bon déroulement du Jeu. Néanmoins, si une défaillance technique survenait et affectait le bon déroulement du Jeu dans des conditions indépendantes de la volonté de la Société Organisatrice, cette dernière ne saurait être engagée à l'égard des participants.

### **6.1. Problèmes de connexion ou autres**

Il est rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via la WebApp. La Société Organisatrice ne garantit pas que la WebApp, les serveurs y donnant accès et/ou les sites tiers avec lesquels elle a des liens ne contiennent pas de virus ou d'autres composants susceptibles de causer un dommage aux biens ou aux personnes.

La Société Organisatrice ne saurait notamment être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque problème de communication, de connexion réseau, d'ordinateurs ou de connexion défaillante. La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement de la WebApp sur laquelle se déroule le Jeu pour un navigateur donné. La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter à la WebApp ou à participer au Jeu du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice ne garantit pas que la WebApp fonctionne sans interruption ou qu'elle ne contient pas d'erreurs informatiques quelconques, ni que les défauts constatés seront corrigés.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'une perte de données ou d'une détérioration de ces données. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

### **6.2. Arrêt ou modification du Jeu**

La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le présent Jeu si les circonstances l'exigent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

Toute modification du présent règlement fera l'objet d'un avenant et/ou d'une information auprès des participants.

### **6.3. Exclusion d'un participant**

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce Jeu.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant, notamment par la création de fausses identités ou l'utilisation de robots informatiques pourra être sanctionnée par la Société Organisatrice par l'interdiction formelle, définitive et sans préavis de participer au Jeu.

Toute dotation remportée en violation du présent règlement ou à la suite d'une fraude et livrée à toute personne devra être restituée sans délai à la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice se réserve en outre le droit d'entamer des poursuites judiciaires en cas de fraude ou de tentative de fraude, conformément aux dispositions de l'article 313-1 du Code Pénal.

#### **6.4. Dotations**

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable des défauts et/ou vices affectant les dotations ni de tout dommage direct ou indirect occasionné par la dotation ou son utilisation. Toute réclamation à ce titre devra être effectuée directement auprès du fabricant.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable, et le gagnant ne pourra pas réclamer une quelconque indemnisation, en cas de difficultés survenant dans l'acheminement de la dotation du fait du gagnant, et notamment :

- Dans le cas où l'identité et/ou l'adresse (postale ou électronique) du gagnant s'avérerait erronée(s),
- En cas de retour d'un courrier ou d'un e-mail, ou d'impossibilité d'envoyer le courrier ou l'e-mail au gagnant, si les coordonnées ou l'identité ne correspondent pas à celles du gagnant,
- Si les gagnants restent indisponibles.

Il est recommandé aux gagnants de consulter leurs e-mails indésirables (spams). Le classement des e-mails dans la catégorie d'emails indésirables est effectué par la société fournissant aux gagnants le service de messagerie utilisé et les gagnants ne pourront pas se retourner contre la Société Organisatrice s'ils perdaient le bénéfice de leur dotation en raison du classement de l'email dans cette catégorie.

### **7. DONNEES PERSONNELLES**

Les données à caractère personnel collectées dans le cadre du Jeu font l'objet d'un traitement dont le responsable de traitement est la Société Organisatrice. Ce traitement a pour finalité la gestion du Jeu concours et l'attribution des dotations. Il est nécessaire aux fins des intérêts légitimes poursuivis par la Société Organisatrice à organiser des jeux-concours à destination de ses clients dans le cadre d'opérations de promotion relatives à certains de ses produits.

Les données collectées lors de la participation au Jeu sont nécessaires à la participation au Jeu [nom, prénom, adresse e-mail, mot de passe]. Les données collectées auprès des participants gagnants sont nécessaires à l'attribution des dotations [nom, prénom, adresse postale, adresse e-mail, numéro de téléphone] L'ensemble des données collectées seront accessibles par les équipes de la Société Organisatrice et par ses sous-traitants intervenant dans le cadre du traitement des données personnelles.

L'absence de collecte des données à caractère personnel 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 à caractère personnel sont conservées par la Société Organisatrice uniquement le temps nécessaire pour atteindre la finalité pour laquelle ces données sont détenues, pour répondre aux demandes et réclamations des participants, ou pour remplir ses obligations légales. Ainsi les données à caractère personnel des participants sont conservées pendant toute la durée du Jeu et le temps nécessaire à la distribution des dotations aux participants gagnants. Au-delà elles sont archivées pour des contraintes légales pour une durée de 5 ans. En cas de demande relative au Jeu ou d'une réclamation, les données à caractère personnel seront conservées pendant toute la durée nécessaire au traitement de ces demandes.

Conformément aux législations et réglementations relatives à la protection des données à caractère personnel applicable(s) les participants bénéficient d'un droit d'accès, d'opposition, de limitation, de rectification et de suppression des données qui les concernant. Les participants disposent également d'un droit de définir des directives relatives au sort de leurs données après leur mort et du droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Les participants qui exerceront le droit de suppression de leurs données avant la fin du Jeu seront réputés renoncer à leur participation.

Toutes précautions utiles seront prises par la Société Organisatrice afin de préserver la sécurité des données à caractère personnel communiquées et afin d'empêcher qu'elles ne soient déformées, endommagées ou communiquées à des tiers non-autorisés.

Pour obtenir plus d'informations concernant leur droits et la politique en matière de protection de la vie privée de la Société Organisatrice, les participants peuvent se rendre sur le site <https://www.danone.fr/footer/privacy.html>. Si un participant souhaite exercer ses droits ou pour toute autre demande d'informations, il doit contacter le service consommateurs à l'adresse suivante : Danone Produit Frais France, Service Consommateur, 17, rue des Deux Gares 92500 Rueil-Malmaison ou par mail : [contactconsodanonefrance@danone.com](mailto:contactconsodanonefrance@danone.com)

Les coordonnées du Délégué à la Protection des Données sont les suivantes : [dpo.france@danone.com](mailto:dpo.france@danone.com).

Les participants disposent du droit de s'inscrire sur la liste Bloctel d'opposition au démarchage téléphonique afin de ne pas faire l'objet de prospection commerciale par voie téléphonique (<https://www.bloctel.gouv.fr/>).

## **8. CONSULTATION DU REGLEMENT**

Le présent règlement est consultable dans son intégralité en suivant le lien suivant : [Actimel | Règlement du Jeu Actimel x Pokémon](#).

Le présent règlement est déposé chez SELARL JURIKALIS, Commissaires de Justice Associés à la Résidence de VILLEFRANCHE SUR SAONE (Rhône), y demeurant 194 Rue Charles Germain.

## **9. LITIGES**

Le présent règlement est régi et interprété selon le droit français. Tout litige concernant l'interprétation, l'application et/ou les cas non prévus par le présent règlement sera tranché par la Société Organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande orale ou téléphonique concernant le Jeu, l'interprétation ou l'application dudit règlement. Toute contestation relative à ce Jeu devra être adressée, par écrit uniquement, en français à :

[contactconsodanonefrance@danone.com](mailto:contactconsodanonefrance@danone.com)

Aucune contestation ou réclamation ne sera prise en considération après un délai de deux mois suivant la date de clôture du Jeu.