

Règlement du jeu « Testeur de rêves »

Article 1 : Objet et société organisatrice

La société MULTIPASS, (nom commercial Wonderbox), Société par Actions Simplifiée au capital de 35.820 €, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 479 678 153, dont le siège social est situé au 34 avenue des Champs-Élysées, 75008 Paris, agissant poursuites et diligences de ses représentants légaux, domiciliés en cette qualité audit siège (ci-après dénommée la « Société Organisatrice »);

La Société Organisatrice organise un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat dénommé « TESTEUR DE RÊVES » (ci-après dénommé le « Jeu »). En particulier, ce Jeu donne droit aux gagnants de participer aux missions de test des activités loisirs proposés par la Société Organisatrice.

Article 2 : Durée

Plusieurs sessions du Jeu (ci-après les « Sessions ») seront organisées selon les dates suivantes :

1. *du 25 avril 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 mai 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 31 mai 2017*
2. *du 1^{er} juin 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 juin 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 30 juin 2017*
3. *du 1^{er} juillet 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 juillet 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 28 juillet 2017*
4. *du 1^{er} août 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 août 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 31 août 2017*
5. *du 1^{er} septembre 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 septembre 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 29 septembre 2017*
6. *du 3 octobre 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 octobre 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 31 octobre 2017*
7. *du 1^{er} novembre 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 novembre 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 30 novembre 2017*
8. *du 1^{er} décembre 2017 (date initiale des inscriptions) au 20 décembre 2017, 23h:59' (date de clôture des inscriptions) avec désignation des gagnants le 29 décembre 2017*

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier les dates de Sessions. Ces modifications feront toutefois l'objet d'une information préalable des participants par la publication d'un nouveau règlement.

Article 3 : Conditions de participation

La participation à ce Jeu est ouverte à toute personne physique majeure, résidant en France Métropolitaine (DOM-TOM exclus), à l'exception du personnel de la Société Organisatrice et/ou des membres de leur famille en ligne directe et des sociétés appartenant au même groupe que la Société Organisatrice ainsi que leurs familles.

Article 4 : Modalités de participation et exclusions

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

La participation au Jeu est strictement personnelle. Il ne sera autorisé qu'une seule participation par personne physique, par adresse e-mail valide et par adresse IP (Internet Protocol) pendant toute la durée du Jeu. En revanche, les participants n'ayant pas été désignés gagnants lors d'une Session auront la possibilité de participer à nouveau aux Sessions suivantes.

Il est rigoureusement interdit par quelque procédé que ce soit de modifier, ou de tenter de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. Il est rigoureusement interdit pour une même personne

physique de jouer avec plusieurs adresses e-mail ainsi que de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

Un seul et unique compte de joueur sera ouvert par une même personne physique. Cette mesure est destinée à permettre à chacun des membres d'un même foyer de participer au jeu.

Toute participation contraire aux règles susvisées entraînera la nullité de la participation.

En cas de tricherie avérée, toute participation frauduleuse sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en compte, ce qui entraînera de plein droit et automatiquement l'annulation de la Dotation qui aurait été éventuellement obtenue.

Article 5 : Mécanisme du jeu

Toute personne s'inscrivant sur le site Internet www.testeurdereves.fr en fournissant ses renseignements personnels à l'aide du formulaire (ci-après le « Formulaire ») prévu à cet effet pourra participer au jeu concours et être éligible, à condition de respecter expressément les modalités de participation susvisées à l'article 4.

Pour participer au Jeu, il convient pour chaque participant de :

- Se connecter sur le site internet www.testeurdereves.fr (ci-après le « Site ») pendant les périodes susmentionnées à l'article 2.
- Compléter le Formulaire en renseignant :
 - sa civilité, à savoir son nom, son prénom, sa date de naissance, son adresse e-mail valide, son numéro de téléphone portable, son adresse postale, son code postal et la ville de son domicile.
 - ses thèmes de prestation favoris (séjour, gastronomie, bien-être, sports/aventures), ses motivations et en indiquant si il a déjà été client Wonderbox.

Article 6 : Désignation des gagnants

Le jury est composé de membres du personnel de la Société Organisatrice. Pour désigner les gagnants selon les dates indiquées à l'article 2, la sélection se basera sur des critères relatifs au profil du participant :

- Ses motivations : les participants les plus convaincants auront davantage de chances d'être désignés gagnants
- Sa capacité à partager son aventure grâce à sa présence et son activité sur les réseaux sociaux (propriétaire de comptes Twitter, Facebook, Instagram, Blog).
- Le nombre de fois où il partage sa candidature sur la période précédant la désignation des gagnants
- Son lieu d'adresse

La sélection des gagnants est faite de telle sorte qu'un large panel d'activités puisse être testé dans différents lieux géographiques.

A l'issue de chaque Session du Jeu, 12 gagnants seront désignés et remporteront les Dotations décrites à l'article 7 du présent règlement par ordre de classement.

Les gagnants seront contactés par courrier électronique par la Société Organisatrice et devront confirmer par e-mail, dans un délai de sept (7) jours calendaires, leur volonté d'obtenir leur Dotation et une adresse e-mail valide à laquelle la Dotation devra être envoyée. Si dans ce délai de sept (7) jours calendaires, un des gagnants n'a pas répondu ou souhaite renoncer à sa Dotation, cette Dotation sera considérée comme perdue.

Après l'utilisation de la Dotation, le gagnant s'engage à donner son avis sur la prestation Wonderbox effectuée, en remplissant intégralement le questionnaire de satisfaction qui lui aura été préalablement envoyé dans le mail le désignant gagnant, et ce, au plus tard avant la date indiquée dans le mail. Pour compléter intégralement le questionnaire, le gagnant devra également transmettre les photographies et/ou vidéos de la prestation Wonderbox effectuée.

Article 7 : Dotations offertes

La Société Organisatrice offrira aux gagnants de chaque Session une activité de loisirs à tester gratuitement, parmi toutes les activités commercialisées par Wonderbox sur le site internet www.wonderbox.fr, d'une valeur comprise entre 50.00 Euros et 250.00 Euros, selon l'ordre de classement des gagnants, effectué par le jury (ci-après « Dotations »). La valeur indiquée de la Dotation correspond au prix public. Cette valeur est indicative et susceptible de variation.

Ces Dotations seront attribuées par la Société Organisatrice. Ces Dotations prendront la forme d'e-billets qui seront envoyés par email aux gagnants.

Les Dotations sont acceptées telles qu'elles sont annoncées et ne peuvent donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte.

En aucun cas, il ne pourra être exigé de contrepartie financière en substitution de la Dotation qui ne sera ni reprise ni échangée. La Société Organisatrice pourra remplacer la Dotation annoncée par une Dotation de valeur équivalente si des circonstances extérieures l'y contraignent.

Il est entendu que les gagnants sont réputés avoir lu, compris et accepté les conditions générales de vente du Site qu'ils devront impérativement respecter. Les conditions générales de vente du Site sont disponibles à l'adresse suivante : <http://www.wonderbox.fr/cgv>

Les gagnants ne bénéficieront d'aucun traitement de faveur de la part des prestataires et devront donc veiller à réserver leur activité en temps et en heure. Le gagnant est seul responsable de la gestion de son dossier auprès du prestataire, étant entendu que la fourniture de la prestation est soumise aux conditions contractuelles spécifiques du prestataire sélectionné, notamment, et à titre non limitatif en termes d'annulation ou de modification de la réservation, de condition physique du gagnant, et sous réserve des disponibilités de l'offre du partenaire. La Société Organisatrice ne pourrait en aucun cas être tenue responsable si les gagnants ne pouvaient bénéficier de leur Dotation au moment souhaité.

Il est entendu que les Dotations proposées n'incluent en aucun cas l'acheminement du domicile des gagnants jusqu'au lieu de la prestation et d'aucun frais annexes.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite à la seule offre de cette Dotation et ne saurait en aucun cas être engagée quels que soient les incidents susceptibles de survenir au cours de son acheminement.

Article 8 : Envoi de la Dotation aux gagnants et fonctionnement

Les Dotations seront envoyées aux gagnants à l'adresse email qu'ils auront communiquée à la Société Organisatrice, dans un délai de quatre (4) semaines à compter de la date de sélection des gagnants de chaque Session.

Les gagnants devront utiliser leur Dotation dans les délais qui seront impartis et fixés par la Société Organisatrice. Ces délais seront précisés dans le mail via lequel sera envoyée la Dotation au gagnant.

Article 9 : Cession des droits

Dans le cadre du Jeu, les gagnants pourront remettre à la Société Organisatrice des photographies, visuels, vidéos, enregistrements sonores, textes, interviews, avis (...) afin de présenter et illustrer les activités réalisées (ci-après les « Eléments Protégés »). En participant au Jeu, les gagnants cèdent, en tant que de besoin, à la Société Organisatrice, à titre gratuit, le droit d'exploiter, de reproduire, de modifier, d'adapter, d'associer, par quelque moyen que ce soit, les Eléments Protégés, à titre commercial ou non, publicitaire et/ou promotionnel, sur tous support de présentation de la Société Organisatrice, en ce compris, et de façon non exhaustive, les coffrets cadeaux (le livret et le fourreau) ainsi que tous les supports liés à la publicité et la commercialisation desdits coffrets cadeaux, notamment les présentoirs, PLV, emailings, affichages, sites internet, publicités TV, presse, newsletters internes et externes, web, radios, multimédias et réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Twitter, Youtube, Pinterest...), archives et rétrospectives (ci-après les « Supports de Présentation »). La cession des droits est consentie sans limitation du nombre d'exemplaires, pour la durée légale de protection par le droit d'auteur dans chaque pays, et ce pour le monde entier.

Les gagnants garantissent à la Société Organisatrice détenir et/ou avoir obtenu l'ensemble des droits et autorisations nécessaires pour une utilisation et reproduction des Eléments Protégés dans les termes et conditions susvisés. Les gagnants garantissent la Société Organisatrice contre toutes réclamations émanant de tiers invoquant la violation d'un droit quelconque cédé, et notamment contre toute action en contrefaçon et/ou en concurrence déloyale. Les gagnants supporteront tous les frais et dommages-intérêts y afférent et tiendront indemne la Société Organisatrice.

Les gagnants acceptent que la Société Organisatrice ne fasse pas figurer leur nom et/ou le nom de tout tiers en association avec l'exploitation des Eléments Protégés, notamment leurs photographies, et renoncent expressément à toute action ou réclamation de ce chef à son encontre. Toutefois, la Société Organisatrice pourra toujours décider de mentionner le prénom et/ou le nom des gagnants en lien avec les Eléments Protégés dans toute opération de communication s'y rapportant.

Article 10 : Responsabilité

La Société Organisatrice ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau internet empêchant l'accès au Jeu ou son bon déroulement. Notamment, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable d'éventuels actes de malveillances externes.

Si la Société Organisatrice met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou des outils disponibles et vérifiés, elle ne saurait cependant être tenue pour responsable des erreurs matérielles, d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur le site. La participation à ce Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau. Il appartient à chaque 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.

En outre, la Société Organisatrice n'est pas responsable en cas :

- *De problèmes de matériel ou de logiciel ;*
- *De destructions des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à Société Organisatrice ;*
- *D'erreurs humaines ou d'origine électrique ;*
- *De perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Jeu ;*
- *De conséquences d'éventuels retard, pertes, vols ou avaries des courriers postaux ou électroniques qui ne lui sont pas imputables. Les réclamations doivent être formulées par les destinataires directement auprès des entreprises ayant assuré l'acheminement desdits courriers ;*

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par une cause échappant à la volonté de la Société Organisatrice, celle-ci se réserve le droit de suspendre le Jeu, de l'écourter, de le prolonger, de le reporter, de l'annuler ou d'en modifier les conditions.

Article 11 : Remboursement de frais

Les frais engagés pour la participation au Jeu via Internet seront remboursés sur demande adressée exclusivement par courrier à :

MULTIPASS S.A.S - « Testeur de Rêves » - 71 rue Desnouettes - 75015 PARIS

Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne sera prise en compte. Toute demande de remboursement devra être envoyée dans les dix (10) jours suivants la participation et comporter, dès leur disponibilité, les documents exigés sur la base suivante : Pour l'inscription, le montant forfaitaire du remboursement sera de 0,61€ correspondant aux frais de communication occasionnés pour s'inscrire au jeu, y participer et se connecter pour consulter les résultats.

Afin de bénéficier des remboursements de ses participations, le joueur devra joindre à sa demande, ou dès la disponibilité des documents concernés :

- *son nom, prénom, son adresse postale et son adresse électronique ;*
- *une photocopie de sa carte d'identité ;*
- *la date et l'heure de sa participation ;*
- *dès sa disponibilité une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.*

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de services et de la technique, certains fournisseurs d'accès Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaires.

Article 12 : Données personnelles

Conformément à la Loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, les données personnelles :

1. *Seront collectées par la Société Organisatrice dans le cadre de ce Jeu. Cette opération fera l'objet de la publication d'un avis d'information à l'attention des participants au moment de leur inscription au Jeu en objet.*
2. *Seront traitées aux formats papier et électronique.*
3. *Les données saisies sur le Formulaire seront utilisées pour envoyer toutes informations utiles aux gagnants. Si les participants ont manifesté leur consentement exprès, ces données pourront également être utilisées à des fins marketings et publicitaires, et notamment, mais non exclusivement, pour des campagnes promotionnelles, d'autres jeux-concours, des programmes de fidélisation, l'établissement de profils consommateurs, l'envoi de matériel (d'information) publicitaire sur nos produits, services et campagnes, des offres commerciales et des campagnes de co-marketing, des invitations à des manifestations et à des événements, des études de marché.*
4. *La Société Organisatrice garantit que les données fournies par les participants lors de l'inscription à ce Jeu seront utilisées de façon appropriée et dans le respect des règles de protection des données. A ce propos, conformément à la Loi Informatique et Libertés du 06/01/78 (article 17), les participants disposent d'un droit d'opposition, d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant, en écrivant à :*

**Multipass S.A.S. – « Testeur de Rêves » - 71 rue Desnouettes - 75015 PARIS
N° de déclaration CNIL 1316126**

Article 13 : Contrôles et réserves

Toute participation qui ne serait pas conforme aux dispositions du présent règlement ne sera pas prise en considération.

Ainsi, toute participation incomplète, erronée, inexacte, effectuée hors délai (date et heure de connexion des participants telles qu'enregistrées par les Systèmes Informatiques de la Société Organisatrice faisant foi) entraînera la nullité de la participation, la non attribution de la dotation qu'il aurait pu gagner et ne donnera droit à aucune compensation, et ce sans que la responsabilité de la Société Organisatrice ne puisse être engagée. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification et peut limiter cette vérification aux seuls gagnants, la Société Organisatrice n'ayant aucune obligation de procéder à une vérification systématique sur l'ensemble des participants.

La Société Organisatrice se réserve, notamment en cas de force majeure, le droit d'écourter, de prolonger, de suspendre, de modifier ou d'annuler le Jeu. Par ailleurs, la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier les dates de sélection des gagnants. Ces modifications feront toutefois l'objet d'une information préalable des participants par la publication d'un nouveau règlement.

En cas de litige, un justificatif peut être demandé.

Article 14 : Règlement

14.1 Acceptation du règlement

La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité, sans conditions, ni réserves.

Toute annulation d'une clause ou partie de clause n'entraînerait pas la caducité du présent règlement et les autres clauses ou partie de clause demeurerait en vigueur, applicables et opposables aux participants.

14.2 Contestation

Toute contestation ou réclamation relative au Jeu devra être adressée par écrit à l'adresse suivante, dans un délai de 3 mois.

MULTIPASS-WONDERBOX, 71 Rue Desnouettes –Batiment C, 75015 PARIS.

14.3 Consultation

Le règlement complet est disponible sur simple demande à l'adresse susmentionnée et/ou est librement consultable et imprimable sur le site Internet : testeurdereves.fr.

Article 15 : Fraude et Loi applicable

15.1 Fraudes

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Jeu pour son auteur, la Société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

15.2 Loi applicable

Le présent Jeu ainsi que le présent règlement sont soumis à la loi française.

En cas de désaccord persistant relatif à l'interprétation et l'application du présent règlement, et à défaut d'accord amiable dans un délai de trente (30) jours, le litige relèvera des juridictions compétentes de Paris.