

REGLEMENT DU JEU LA MAISON GUIOT INSTANTS GAGNANTS 2026

ARTICLE 1 – OBJET

Guiot SAS, ci-après dénommée la « Société organisatrice », RCS Valenciennes 578 800 559, 102 rue Etienne Bancel, 59970 Fresnes sur Escaut, organise pour ses produits entre le 01/05/2026 et le 31/10/2026, avec obligation d'achat à instants gagnants (ci-après le « Jeu »).

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce Jeu est ouvert du 01/05/2026 au 31/10/2026 à minuit, à toute personne physique et majeure, résidant en France métropolitaine, Corse incluse.

Sont exclus de participation :

- les membres du personnel de la Société organisatrice et de leur famille, et plus généralement toutes les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du dit Jeu, ainsi que les membres de leur famille ;
- les personnes qui auront fraudé pour participer au Jeu en violation du règlement ;
- les personnes qui n'auront aucunement justifié de leur nom, de leur prénom, adresse postale ou courriel, et état civil complet sur demande de la Société organisatrice ou qui les auront fournis de façon inexacte ou incomplète ;
- les personnes qui exerceront leur droit de suppression des données personnelles les concernant avant la fin du Jeu.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

La participation au Jeu se fait exclusivement par l'intermédiaire du QR code présent sur les collerettes de la bouteille, à l'exclusion de tout autre moyen, et par le mécanisme de l'instant gagnant. Toute participation sur papier libre ou tout autre forme est exclue.

Ce Jeu est soumis à une obligation d'achat.

Pour participer au Jeu, le joueur doit avoir préalablement acheté entre le 01/05/2026 et le 31/10/2026 minuit une bouteille de sirop de la gamme Sodas d'Antan La Maison Guiot. Le joueur peut alors scanner le QR code au recto de la collerette. Pour accéder aux Instants Gagnants, il devra remplir un formulaire d'inscription en renseignant : nom, prénom, adresse postale, code postal, ville, téléphone et adresse mail, nom de l'enseigne où l'achat a été effectué. Tous les champs sont obligatoires.

Puis il devra télécharger sa preuve d'achat (sur le ticket de caisse, seront entourés : la date d'achat comprise entre le 01/05/2026 et le 31/10/2026, le nom de l'enseigne et le prix du sirop).

Il ne sera accepté qu'une seule participation par ticket de caisse et par foyer (même nom / même adresse et / ou même numéro de téléphone.). Il ne sera attribué qu'un seul lot par foyer (même nom / même adresse quel que soit le numéro de téléphone).

ARTICLE 4 - DOTATION

La dotation mise en Jeu par magasin participant est :

20 machines à eau gazeuse de la marque Aarke d'une valeur unitaire de 209,99€ TTC environ.

Le lot attribué au gagnant ne pourra donner lieu à aucune contestation, ni à la remise d'une contre-valeur en argent, totale ou partielle, ni à son échange ou remplacement, pour quelque cause que ce soit. Si les circonstances l'exigent, la Société organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de valeur équivalente ou supérieure et, dans la mesure du possible, de caractéristiques proches.

ARTICLE 5 - MODALITES D'ATTRIBUTION DE LA DOTATION

Le Jeu repose sur un mécanisme d'instant gagnants, garantissant l'attribution des dotations par un procédé exclusivement fondé sur le hasard.

Les instants gagnants correspondent à des dates et heures précises (heure, minute, seconde), déterminées de manière aléatoire préalablement au lancement du Jeu par un procédé informatique ne laissant place à aucune intervention humaine lors de la désignation des gagnants. La liste des instants gagnants est arrêtée avant l'ouverture du Jeu et conservée par la Société organisatrice ou son prestataire technique dans des conditions garantissant son intégrité et sa confidentialité.

REGLEMENT DU JEU LA MAISON GUIOT INSTANTS GAGNANTS 2026

Lorsque la date et l'heure précise est atteinte, l'instant gagnant est dit « ouvert ». La dotation afférente est attribuée au premier participant dont la participation est valablement enregistrée par le serveur informatique du Jeu à compter de l'instant gagnant concerné.

Les données d'horodatage issues du système informatique de la Société organisatrice (ou de son prestataire technique) font seules foi pour déterminer la date et l'heure de participation et, par conséquent, l'identité du gagnant.

Chaque instant gagnant ne peut donner lieu à l'attribution que d'une seule dotation. À défaut de participation enregistrée concomitamment à l'instant gagnant, la dotation est attribuée au premier participant dont la participation est valablement enregistrée postérieurement audit instant.

ARTICLE 6 – EXCLUSIONS ET POURSUITES

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

Les participants autorisent toute vérification des données transmises lors de la participation. Toute indication d'identité ou d'adresse erronée entraînera la disqualification du participant. La Société organisatrice se réserve le droit d'exclure de la participation au Jeu toute personne troublant son déroulement, et de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé l'opération décrite dans le présent règlement ou aurait tenté de le faire. Un gagnant qui aurait triché serait de plein droit privé de ses possibilités d'obtenir un quelconque lot gagné.

ARTICLE 7 – RESPONSABILITES

La Société organisatrice se réserve le droit, sans que sa responsabilité puisse être engagée, à tout moment, sans préavis ni obligation de motiver sa décision, d'apporter toute modification au présent règlement. Toute modification du présent règlement donnera lieu à un nouveau dépôt chez un Commissaire de justice, et entrera en vigueur à la date de ce dépôt. Cette modification sera opposable à tous les participants. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu. La Société organisatrice ne pourra être tenue pour responsable si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté perturbant l'organisation et la gestion du Jeu, elle était amenée à écourter, proroger, reporter, modifier ou annuler le Jeu. En pareilles circonstances, la Société organisatrice s'engage à en informer les participants par tous moyens appropriés et ce dans les meilleurs délais. Au sens du présent règlement, est considéré comme un cas de force majeure tout événement imprévisible, irrésistible, et extérieur défini comme tel par la jurisprudence de la Cour de cassation.

La Société organisatrice ne saurait par ailleurs être tenue pour responsable ni des dommages liés à la jouissance du lot ni de tout événement intervenu dans le cadre de l'exécution d'une prestation relative à la jouissance du lot.

ARTICLE 8 – LITIGES

La loi applicable au présent règlement est la loi française. Tous litiges nés de l'interprétation du présent règlement, ou toutes questions venant à se poser quant au dit règlement, seront tranchés souverainement par la Société organisatrice.

ARTICLE 9 – DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les données sont utilisées par la Société organisatrice pour l'organisation du Jeu et le cas échéant, sous réserve du consentement des personnes concernées, dans le cadre de campagnes marketing, quel que soit le media utilisé, réalisées par GUIOT pour informer les participants de ses offres et services. Elles pourront être transmises aux prestataires de services et sous-traitants auxquels la Société organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu. Les participants consentent aux traitements de leurs données personnelles pour les finalités décrites ci-avant lors de leur inscription au Jeu, via l'utilisation des cases à cocher présentées lors de la passation de toute commande répondant aux critères de l'article 4.

Conformément aux lois et règlements en vigueur, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, de portabilité et d'effacement des données personnelles le concernant sur simple demande écrite à l'adresse dpo@sirops-guiot.fr. Chaque participant peut, par les mêmes moyens, retirer à tout moment son consentement pour la participation au Jeu ou uniquement pour son accord à recevoir des communications à caractère commercial. Il sera par ailleurs possible de retirer le consentement relatif à la prospection commerciale directement au sein de chaque email reçu, via un lien de désinscription automatique.

Toutes les données traitées sont obligatoires pour la prise en compte de votre participation au Jeu. L'exercice par un participant de son droit de retrait de consentement à participer au Jeu ou de son droit d'opposition ou

REGLEMENT DU JEU LA MAISON GUIOT INSTANTS GAGNANTS 2026

de suppression des données le concernant, réalisé avant la fin du Jeu, entraînera l'annulation de sa participation au Jeu.

Des informations supplémentaires peuvent être consultées sur le site web de la CNIL (www.cnil.fr).

ARTICLE 10 - DEPOT DU REGLEMENT

La participation à ce Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement déposé auprès de la SELARL LEGAT CONSEILS, Commissaires de Justice Associés, 17C Allée Napoléon III 18000 BOURGES.

Le règlement pourra également être adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande en écrivant à la Société organisatrice à l'adresse suivante :

GUIOT SAS

102 rue Etienne Bancel

59970 Fresnes sur Escaut