

Règlement jeu-concours

« TABADO GAMES »

Article 1 : Organisation du Concours

L'Institut national du cancer, groupement d'intérêt public immatriculé sous le numéro SIREN 187 512 777 et dont le siège social se trouve au 52 avenue André Morizet, 92513 Boulogne Billancourt Cedex (**ci-après l'Organisateur**), organise un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « **TABADO GAMES** » (**ci-après le « Jeu »**).

Article 2 : Objet du jeu

Gagner un ou plusieurs lots en cumulant des points obtenus par le niveau de participation des élèves fumeurs et de l'établissement scolaire dans un programme d'aide au sevrage tabagique des apprentis et lycéens professionnels (ci-après « **élèves fumeurs** ») intitulé TABADO et se déroulant en trois étapes (une session initiale d'information, une première consultation individuelle et quatre ateliers collectifs).

La participation au Jeu par un établissement implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité, ci-après « **le Règlement** ».

Article 2 : Accès au jeu

Le règlement du Jeu est accessible sur le site tabado.fr

Article 3 : Date et durée

Le Jeu se déroule du 1^{er} octobre 2019 au 30 avril 2020 inclus.

L'Organisateur se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler ou de renouveler le présent Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

Article 4 : Eligibilité des participants

Le Jeu est ouvert à tout établissements scolaires situés en France, participant au déploiement du programme TABADO et sélectionnés par l'Organisateur dans le cadre d'un appel à candidatures dédié au déploiement dudit programme (ci-après le « **Participant** »).

Seules seront retenues les participations conformes au présent article.

Article 5 : Modalités de calcul des points

Le Participant gagne des points selon les modalités fixées dans le présent article.

5-1 Points liés à la participation des élèves fumeurs au programme Tabado

- 1- Un élève fumeur s'inscrit dans le programme TABADO lors de la séance initiale d'information (1^{ère} étape du programme): 10 points
- 2- Taux de participation à la première consultation individuelle (2^{ème} étape du programme) par rapport au nombre d'inscrit :

- a. entre 1% et 10% :1point
- b. entre 10% et 20% :2 points
- c. entre 20% et 30% : 3 points
- d. entre 30% et 40% : 4 points
- e. entre 40% et 50% : 5 points
- f. entre 50% et 60% : 6 points
- g. entre 60% et 70% : 7 points
- h. entre 70% et 80% : 8 points
- i. entre 80% et 90% : 9 points
- j. entre 90% et 100% : 10 points

3- Un élève fumeur participe à la première consultation individuelle (2^{ème} étape du programme) : 50 points

4- Un élève fumeur assiste à un des quatre ateliers (3^{ème} étape du programme) : 50 points par atelier

Afin de ne pas favoriser les établissements ayant un plus grand nombre d'élèves, une pondération du total des points gagnés sera effectuée pour les points 1, 3 et 4 de l'article 5-1, en les divisant par le nombre de fumeurs dans l'établissement (tabagisme quotidien et occasionnel). Ce nombre de fumeurs par établissement sera calculé via un questionnaire rempli par les élèves avant le début du Jeu. La participation aux étapes du programme permet de remporter un maximum de 250 points et 10 points supplémentaires via le point 2 de l'article 5-1.

5-2 Des points liés à l'utilisation de l'application Kwit-Tabado dans la limite de 100 points par élève

10 points par téléchargement via le code promo,
 10 points par profils complétés,
 1 point par cartes débloquées,
 1 point pour le partage d'un screenshot via le réseau social de l'élève.

En cas de non concordance entre le nombre de fumeurs déclarés au sein d'un établissement avant le début du Jeu et le nombre de téléchargement et d'utilisation de l'application Kwit-Tabado des élèves appartenant à ce même établissement, l'Organisateur se réserve le droit de ne pas tenir compte des points générés au titre du 5-2.

Afin de ne pas favoriser les établissements ayant un plus grand nombre d'élèves, une pondération du total des points gagnés sera effectuée pour les points de l'article 5-2, en les divisant par le nombre de fumeurs dans l'établissement (tabagisme quotidien et occasionnel). Ce nombre de fumeurs par établissement sera calculé via un questionnaire rempli par les élèves avant le début du Jeu. L'utilisation de l'application Kwit-TABADO permet de remporter un maximum de 100 points.

5-3 Des points liés à l'intégration de la thématique de lutte contre le tabac dans les enseignements classiques délivrés dans l'établissement

Un professeur qui intègre la thématique « lutte contre le tabac » dans un de ses cours auprès d'une classe (exemple : exercice d'art plastique pour un monde sans tabac, un exercice de marketing sur les stratégies tabac, etc.), preuves à l'appui à transmettre au

réfèrent tabado de l'établissement (descriptif sur les activités réalisées + photo le cas échéant). ;) : 20 points

Afin de ne pas favoriser les établissements ayant le plus grand nombre d'enseignants, une pondération du calcul des points sera effectuée par rapport au nombre de classe en divisant les points gagnés par le nombre de classes de l'établissement. Cet item permet de remporter un maximum de 100 points.

5-4 Des points liés à la non présence d'une zone « fumeur » dans l'établissement

Un établissement qui n'a pas de zone fumeur en cohérence avec la loi ou un établissement qui supprime une zone fumeur existante avant mars 2020 : 50 points.

Les points au titre du 5-1, 5-3 et 5-4 sont délivrés et renseignés par un organisme désigné par l'Organisateur via la saisie en ligne d'un fichier accessible exclusivement par l'Organisateur.

Les points gagnés au titre du 5-2 sont calculés par l'application Kwit qui transmet à l'Organisateur un récapitulatif définitif établi au 30 avril 2020.

Article 6 : Désignation des gagnants

L'Organisateur calcule le total des points gagnés selon les dispositions de l'article 5 et désigne les gagnants au plus tard le 31 mai 2020.

Article 7 : Dotation/Lots

7.1 – Valeur commerciale des dotations :

Les lots sont offerts par l'Organisateur et constituent en ce sens des « dotations ».

A gagner selon le nombre de points récoltés (tous les établissements participants recevront un lot, un établissement peut recevoir plusieurs lots):

- 1- **Tous les établissements participants** recevront un lot symbolique saluant leur participation d'un coût d'environ 20 euros : exemple d'une plaque « l'établissement XX s'est engagé en 2019-2020 afin d'aider les fumeurs à arrêter de fumer via la mise en place du programme TABADO ». (budget total de 3 000 euros),
- 2- **L'établissement ayant cumulé le plus grand nombre de points au sein de sa région** recevra un lot d'environ 500-800 euros. Exemple : un baby-foot (budget max : 10 000 euros).
- 3- **L'établissement ayant cumulé le plus grand nombre de points au niveau national** recevra en plus, un lot sous la forme d'une journée exceptionnelle (d'une valeur de 10 000 euros). Exemple : une journée exceptionnelle pour l'ensemble des élèves au sein de l'établissement ou à proximité (journée basée autour d'activités sportives et ludiques, reprenant l'esprit des Tabado Games).

L'Organisateur se réserve le droit de changer la dotation sans préavis. Si tel était le cas, la valeur du lot sera équivalente ou supérieure au produit remplacé.

Un lot ne pourra être ni repris, ni échangé, ni faire l'objet du versement de sa contre-valeur en espèces ou en chèque. Toute contestation du lot pour quelque raison que ce soit équivaldra à un refus définitif de ce dernier.

7-2 Remise ou retrait des Lots

Les gagnants seront informés par l'Organisateur par téléphone et par courrier électronique avant le 31 mai 2020.

7-3 Lots non retirés

Les gagnants injoignables, ou ne répondant pas avant le 15 juin 2020 ne pourront prétendre à aucun lot, dédommagement ou indemnité de quelque nature que ce soit.

Les lots attribués sont personnels et non transmissibles. En outre, les lots ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une quelconque contestation de la part des gagnants, ni d'un échange ou de toute autre contrepartie de quelque nature que ce soit.

Article 8 : Collecte d'informations – Loi informatique et libertés

A l'exception des données traitées dans le cadre de l'article 5-2, l'Organisateur ne traite aucune donnée personnelle afférente au personnel du Participant ou aux élèves.

S'agissant du traitement des données par l'Organisateur dans le cadre de l'article 5-2, les données lui sont transmises par la société Kwit, les élèves ayant donné leur consentement et étant informés, selon les modalités prévues par le règlement général sur la protection des données 2016/679, lors de la création de leur compte sur l'application Kwit-Tabado ou de l'activation du code tabado2020 sur ladite application.

Il est précisé Kwit ne transmet pas à l'Organisateur de données directement identifiantes (telles que mail, nom, prénom des élèves) mais uniquement les données d'utilisation nécessaires au suivi de l'application Kwit TABADO et au calcul des points selon les modalités visés au 5-2.

Dans le cadre du Jeu, la Société Organisatrice, en sa qualité de responsable de traitement, collecte et traite certaines données personnelles du Participant, pendant toute la durée du jeu, telles que ses nom, prénom, pseudonyme et adresse e-mail (ci-après dénommées ensemble, les « Données Personnelles »).

Pour l'organisation du Jeu et aux seules fins de la prise de contact avec le Gagnant, la Société Organisatrice aura accès aux coordonnées personnelles des Participants, du Gagnant et du Bénéficiaire. Conformément à sa politique de confidentialité <https://www.e-cancer.fr/Politique-de-protection-des-donnees-a-caractere-personnel>, la société organisatrice pourra communiquer les données personnelles de chaque participant aux autorités judiciaires afin de répondre à une injonction ou autre demande de telles autorités.

Article 9 : Responsabilité

Le Participant reconnaît et accepte que la seule obligation de l'Organisateur au titre du Jeu est de délivrer les lots aux Participants sous réserve que leur participation soit conforme aux termes et conditions du Règlement et remettre les lots aux gagnants, selon les critères et modalités définies dans le présent Règlement.

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable de tout dysfonctionnement empêchant le bon déroulement du jeu notamment dû à des actes de malveillances externes. Il ne saurait davantage être tenu responsable au cas où un ou plusieurs élèves ne pourraient parvenir à se connecter à l'application Kwit-Tabado du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment à l'encombrement du réseau.

L'Organisateur peut annuler ou suspendre tout ou partie du jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit dans le cadre de la participation au Jeu. Il

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.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par une intervention humaine non-autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu.

Article 10 : Cas de force majeure / réserves

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification qu'il jugera utile, relative au respect du Règlement, notamment pour écarter tout participant ayant effectué une déclaration inexacte ou mensongère ou fraudée.

Article 11 : Litiges

Si une ou plusieurs dispositions du Règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Le Règlement est régi par la loi française. Toute difficulté d'application ou d'interprétation du Règlement sera tranchée exclusivement par l'Organisateur.

Il ne sera répondu à aucune demande ou réclamation téléphonique concernant son application ou interprétation. Toute contestation ou réclamation relative au Jeu devra être formulée par écrit à l'adresse de l'organisateur adressé au plus tard le 31 juillet 2020. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal ayant droit, auquel compétence exclusive est attribuée.

Article 12 : Dépôt et consultation du Règlement

Le Règlement est déposé via [depotjeux](http://www.depotjeux.com) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice.

Le Règlement est consultable gratuitement pendant toute la durée du Jeu à l'adresse suivante : <http://www.depotjeux.com> ainsi que sur le site [tabado.fr](http://www.tabado.fr).

La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement en toutes ses dispositions, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France.

Le Règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur les deux sites ci-dessus. L'avenant est déposé via [depotjeux](http://www.depotjeux.com) auprès de l'étude de Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, huissier de justice, dépositaires du règlement avant sa publication.

Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Article 13 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu qui y sont proposés doivent faire l'objet d'une demande préalable auprès de l'Organisateur.