

Règlement du jeu

ARTICLE 1 – ORGANISATEUR

Le Comité Social et Économique (CSE) de la société **CSE Axéo TP - 1, Avenue Général de Gaulle 92230 GENNEVILLIERS France** ci-après l'« Organisateur » organise un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat ci-après le «Jeu»

Le Jeu se déroule du **20 octobre 2026 à partir de 00h00 jusqu'au 3 novembre 2026 à 23h59**, heure française, dans les conditions prévues au présent règlement, ci-après le « Règlement ».

Le présent Règlement a pour objet de définir les droits et obligations de l'Organisateur et des participants au Jeu, ci-après les « Participants ».

La participation au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent Règlement dans son intégralité, lequel a valeur contractuelle entre l'Organisateur et les Participants, qu'ils remportent ou non une dotation ainsi que des règles de déontologie en vigueur sur Internet et des lois et règlements en vigueur en France.

ARTICLE 2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AU JEU

La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat. Elle est ouverte à toutes les personnes physiques majeures et salariés de la société **CSE Axéo TP** à la date de participation, résidant en France.

La participation au Jeu s'effectue sur Internet. Elle nécessite donc que :

- les Participant disposent d'un accès fonctionnel à Internet ;
- ainsi que des identifiants et mots de passe attribués à chaque salarié pour se connecter à la plateforme MONCSE Swile ou sur l'application mobile CSE Swile ;

La participation se fait obligatoirement depuis la plateforme MONCSE Swile. L'accès au Jeu en dehors de la plateforme se verra refusé par un message bloquant.

La participation au Jeu est strictement nominative bien que illimitée. Il est donc interdit à tout Participant de participer avec plusieurs comptes ou pour le compte d'autres personnes.

La violation de cette interdiction sera sanctionnée par la disqualification de plein droit et sans préavis du Participant.

La date limite de participation est le **3 novembre 2026**.

Les Participants doivent être libres de tout engagement contractuel ou autre s'opposant de quelque manière que ce soit et à quel titre que ce soit, à leur participation au Jeu.

Sont expressément exclus de la participation au Jeu :

- Les mineurs ;
- Toutes les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu ;
- Les membres des foyers des catégories de personnes susvisées (même nom et/ou même adresse postale).

Les membres du Comité social et économique, Organisateur du Jeu, peuvent y participer.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des conditions énoncées par le présent Règlement. À cet égard, les Participants autorisent l'Organisateur à effectuer toutes les vérifications concernant toutes les informations nécessaires à leur participation ou la loyauté et la sincérité de leur participation, sans toutefois que l'Organisateur ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de chaque participation. **Toute suspicion de triche ou de comportement frauduleux entraînera l'annulation de tous les scores du joueur en cause et son exclusion pour le jeu en cours.**

L'Organisateur ne **limite pas la participation au Jeu**. Les Participants peuvent rejouer autant de fois qu'ils le souhaitent jusqu'à la fin du Jeu.

ARTICLE 3 - ORGANISATION ET MÉCANIQUE DU JEU

Le Jeu se déroulera sur la plateforme ou application mobile **MONCSE**. Pour participer au Jeu, les Participants devront :

(1) REMPLIR L'INTÉGRALITÉ DES INFORMATION À RENSEIGNER :

- Nom
- Prénom
- E-mail de connexion à votre compte Swile

Pour être sélectionné, le Participant doit valider l'ensemble des informations qui lui sont demandées dans le formulaire avant le Jeu.

(2) RESPECTER LES ÉTAPES DE LA MÉCANIQUE DU JEU :

- Se connecter grâce à ses identifiants sur la plateforme ou application mobile **MONCSE**
- Cliquer sur la bannière présente sur la Plateforme ou application mobile
- Remplir les champs du formulaire d'inscription
- Cliquer sur le bouton «Jouer»

Les conditions ci-dessus sont cumulatives et constituent la mécanique du Jeu.

Règles du jeu :

Alignez au moins 3 objets identiques pour former des combinaisons et gagner des points. Attention, vous avez une minute pour réaliser un score monstrueux ! Pour déplacer les objets, il suffit de cliquer sur le curseur de la souris d'ordinateur en le maintenant enfoncé, puis de glisser vers l'objet à remplacer. Sur la version mobile, il suffit simplement d'utiliser le doigt. Une combinaison de 3 objets donnent 30 points.

La participation au Jeu est illimitée.

Vous pouvez rejouer tous les jours jusqu'à la fin du Jeu pour améliorer votre score à chaque partie.

Les **meilleurs scores** seront les **gagnants**.

50 Gagnants seront désignés en fonction de leur meilleur score au Jeu.

ARTICLE 4 - LOTS

Le Jeu comporte **50** lots au total distribués à chacun des Gagnants, à savoir:

Pour les 50 meilleurs scores : 1 carte culture de 20 €

Ce titre cadeau culture est valable pour une durée de 12 mois à compter de la date du chargement sur le compte du bénéficiaire.

Le cas échéant, nous vous rappelons que ce titre cadeau ou plus généralement ce Lot ;

ne peut être transférée sur un autre compte ;

• ne peut être dépensée que sur la boutique de la plateforme ou en magasin grâce à la Swile Card;

• est valable 12 mois ;

• n'est pas interchangeable contre une quelconque valeur monétaire en tout ou partie et ne pourra servir à un quelconque remboursement ;

• n'est pas cessible ;

Si les Gagnants ne souhaitent pas bénéficier de leur Lot final, ils ne seront pas remis en jeu et demeureront la propriété du comité social et économique.

• ne peut être utilisé que dans le cadre d'une variété d'enseignes et de lieux culturels

Enfin, si des Lots ne sont pas remportés, en raison d'un nombre de participant inférieur à la quantité de cadeaux en jeu, ces lots seront alors restitués à l'Organisateur.

Sont prévus, au maximum, autant de gagnants qu'il y a de lots disponibles.

ARTICLE 5 - MODALITÉS D'ATTRIBUTION DES LOTS

Un seul Lot sera attribué pour un Gagnant.

Selon les résultats les Gagnants seront sélectionnés parmi les participants ayant réalisé les meilleurs scores. Le classement des Gagnants détermine la valeur du lot attribué. Seul le meilleur score de chaque Participant sera conservé pour sélectionner les Gagnants. Un seul Lot par Gagnant sera attribué. Si toutefois il y avait plusieurs scores équivalents mais pas assez de lots à gagner, un tirage au sort sera fait parmi ces derniers.

Les Participants ayant été tirés au sort (ci-après les « Gagnants ») après validation de la liste par le CSE, seront immédiatement informés qu'ils ont remporté un Lot grâce à la liste des gagnants publiée sur le site du CSE après la fin du Jeu ou par un envoi par e-mail.

Une fois informé(s), le ou les Gagnants se verront attribuer le Lot sur le compte de la Plateforme du gagnant (carte digitale).

Aucune prorogation de la date limite de validité des Lots ne pourra être effectuée.

Toute suspicion de triche ou de comportement frauduleux entraînera l'annulation de tous les scores du joueur en cause et son exclusion pour le jeu en cours.

Aucune prorogation de la date limite de validité des Lots ne pourra être effectuée.

En cas de souci avec la réception du Lot, les Gagnants peuvent le cas échéant

peut écrire dans le formulaire de contact « Besoin d'aide » de la Plateforme ou application mobile.

En cas de force majeure ou de circonstances exceptionnelles non prévisibles, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer le Lot par un autre lot de valeur équivalente et/ou de reporter la date dudit Lot.

Si les circonstances l'exigeaient, l'Organisateur se réserve la possibilité de substituer aux Lots mis en jeu, des lots de valeurs équivalentes ou ayant des caractéristiques très proches, sans que cela puisse donner lieu à un quelconque dédommagement ou indemnité d'aucune sorte.

ARTICLE 6 - COMMUNICATION SUR L'OPÉRATION

La promotion et les informations relatives à l'existence du Jeu pourront être assurées par l'ensemble des moyens de communication de l'Organisateur, par tout moyen tel que l'envoi d'e-mails, ou de publications sur les réseaux sociaux notamment.

ARTICLE 7 - RESPONSABILITÉ

7.1. Responsabilité de l'Organisateur

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des Lots effectivement et valablement gagnés par les Gagnants. L'Organisateur ne saurait en aucun cas voire sa responsabilité engagée pour tout fait qui serait imputable soit au fait des Gagnants, soit au fait imprévisible et insurmontable d'un tiers étranger à la prestation.

L'Organisateur ne garantit pas que la Plateforme ou application mobile et le Jeu soient exempts d'anomalies, d'erreurs ou de bugs.

En tout état de cause, l'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable de toute inexécution des obligations pesant sur lui par application du présent Règlement qui serait imputable soit au fait des Participants, soit au fait imprévisible et insurmontable d'un tiers étranger à la fourniture des obligations résultant du présent Règlement, soit à un cas de force majeure.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier ce Règlement ou d'écourter, de proroger ou d'annuler le Jeu si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre. Dans de telles circonstances, l'Organisateur mettra en place les moyens techniques à disposition pour en informer les Participants.

L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance interrompre l'accès au Jeu. L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences. L'Organisateur mettra tous les moyens en œuvre avec son Prestataire pour que le système de détermination des Gagnants et l'attribution du Lot soit conforme au Règlement du Jeu. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de détermination du Gagnant, la responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée à l'égard des Participants au-delà du nombre de dotations annoncé dans le règlement du Jeu.

7.2. Responsabilité des Participants

Il est expressément rappelé qu'il est de la seule responsabilité du Participant de s'assurer que les informations dont dispose l'Organisateur sont correctes et sincères et qu'elles lui permettront de participer au Jeu et, le cas échéant, de bénéficier du Lot qu'il aurait gagné. L'Organisateur se réserve le droit, sans préavis de ne pas attribuer de Lot à tout participant ayant méconnu les dispositions du présent Règlement.

ARTICLE 8 - DONNÉES PERSONNELLES

Sur la base légale de l'exécution du présent Règlement accepté par les Participants au Jeu, les Participants et les Gagnants acceptent que leurs Données Personnelles telles que leur prénom, leur nom, leur adresse e-mail et éventuellement leur numéro de téléphone (les « Données Personnelles »)

soient traitées et collectées par l'Organisateur pour les finalités énoncées ci-dessous :

1. afin d'enregistrer leur participation au Jeu et
2. afin de gérer la remise des Lots aux Gagnants(contact et remise/envoi)

Le traitement des Données Personnelles des Participants par l'Organisateur est donc nécessaire : à défaut, la participation au Jeu ne pourrait être enregistrée, et les Lots ne pourraient être remis.

Swile utilisera les Données Personnelles en accord avec [sa politique de confidentialité](#) dont les Participants peuvent prendre connaissance si besoin.

Les Données Personnelles ne serviront à aucune autre fin sans le consentement des Participants et des Gagnants.

En vertu du Règlement européen n 2016/679 dit Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), les Participants et les Gagnant disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et de portabilité de leurs Données Personnelles ainsi que d'un droit de limitation et d'opposition au traitement de leurs Données Personnelles - qu'ils peuvent exercer en écrivant un e-mail à cette adresse :

dpo@swile.co

La durée de conservation des Données Personnelles des Participants est de 2 (deux) mois à l'issue du Jeu.

ARTICLE 9 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

L'Organisateur est titulaire de tous les droits de propriété intellectuelle et industrielle relatifs au Jeu, à sa marque et, plus généralement relatifs à son patrimoine immatériel. À ce titre, il est formellement interdit de reproduire, représenter, modifier, transmettre, publier, adapter, sur quelque support que ce soit, par quelque moyen que ce soit, ou d'exploiter de quelque manière que

ce soit, tout ou partie des éléments relatifs au Jeu sans l'autorisation écrite préalable de l'Organisateur.

ARTICLE 10 - CONSULTATION ET COPIE DU RÈGLEMENT

La participation de chacun des Participants au Jeu implique l'acceptation sans restriction ni réserve du présent Règlement.

Le présent Règlement est susceptible d'être modifié à tout moment par l'Organisateur, sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées. Tout avenant sera adressé par e-mail ou sera publié sur la Plateforme ou application mobile de l'Organisateur via un lien de redirection.

Le présent règlement pourra également être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande auprès de Swile, «Halloween 2026», @7center, Immeuble L'Altis, Bâtiment A, 561 rue Georges Méliès – 34000 Montpellier.

.

ARTICLE 11 - LOI APPLICABLE

Le présent Règlement et le Jeu sont soumis à la loi française. Tout différend relatif au présent Règlement ou au Jeu sera de la compétence exclusive des juridictions françaises.