REGLEMENT DU JEU QPOP
sur le site de Quick

ARTICLE 1 : SOCIÉTÉ ORGANISATRICE
La société Quick Gestion (ci-après, « la Société Organisatrice »), société par actions simplifiée au capital de 72.111.619 euros, ayant son siège social au 45 avenue Victor Hugo, Bât 264 - 93300 AUBERVILLIERS, (France), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Bobigny sous le numéro 842 864 613, organise du 27 octobre au 23 novembre 2026 inclus, un jeu gratuit et sans obligation d'achat sur l'application mobile Quick, ci-après "le Jeu".

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

ARTICLE 2 – DATES DE L'OPÉRATION
Le Jeu se déroule du 27 octobre au 23 novembre 2026 inclus.

ARTICLE 3 – PARTICIPANTS
Le jeu est ouvert à toute personne de France métropolitaine à l'exclusion des membres du personnel de la société Quick et des membres de leur famille proche (parents, frères et sœurs ou toute autre personne résidant dans le même foyer) âgée de 18 ans minimum.

Toute participation à ce Jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation du présent règlement.

La participation est strictement nominative et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs adresses emails, et ce, quel que soit le nombre d'adresses électroniques dont il dispose ou pour le compte d'autres participants.

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte. Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. Toute fausse déclaration, fausse indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant.

ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION
Le Jeu est accessible sur l'application mobile Quick.

Pour bénéficier effectivement de sa dotation, le participant devra disposer d'un compte de fidélité Qlub Quick actif.
À cet effet, le participant devra se connecter à son compte Qlub Quick à l'aide de ses identifiants habituels ou, s'il n'en dispose pas, procéder à la création d'un compte en suivant les étapes d'inscription prévues à cet effet sur le site internet ou l'application mobile Quick. La dotation sera mise à disposition du participant sur son compte de fidélité Qlub Quick, selon les modalités et conditions d'utilisation précisées dans le présent règlement.
Dans ce cadre, Quick Gestion collectera et traitera les données personnelles nécessaires à la création ou à l'utilisation du compte Qlub Quick, ainsi qu'à l'attribution, à la mise à disposition et à l'utilisation de la dotation, conformément à sa Politique de protection des données personnelles.

La participation à ce jeu est gratuite et sans obligation d'achat pendant la durée du concours du 27 octobre11h au 23 novembre 2026 23h59.

Pour participer au Jeu, le participant doit :
- Se rendre sur l'application mobile Quick,
- Se connecter ou s'inscrire au programme fidélité Qlub Quick
- Cocher la case j'accepte le règlement et choisir s'il s'inscrit à la newsletter de Quick,
- Cliquer sur « Je Joue »,
- Jouer au jeu du grappin qui consiste à cliquer sur l'écran pour permettre au crochet de récupérer une capsule gagnante ou perdante

La participation est limitée à 1 participation par jour.

ARTICLE 5 – LOTS ET ATTRIBUTION DES LOTS
Les lots du Jeu seront mis en jeu et attribués au(x) gagnant(s) de l'opération correspondante par Instants Gagnants

Les lots à gagner :

- Cinq (5) carte cadeau Ticketmaster dématérialisée permettant de réserver les places de concert de son choix d'une valeur unitaire commerciale indicative de 400€ remise par mail par la société Improov Marketing.
- Dix (10) Abonnements Duolingo Super 12 mois d'une valeur unitaire commerciale indicative de 94,99 € remise par mail par la société Improov Marketing.
- D (10) Abonnements Netflix sans pub 12 mois d'une valeur unitaire commerciale indicative de 191,88 € remise par mail par la société Improov Marketing.
- Deux cents hamburger d'une valeur commerciale indicative de 2,75€
- Quatre cents petite frite d'une valeur commerciale indicative de 2,60€
- Quatre cents Milkshake d'une valeur commerciale indicative de 2,50€
- Quatre cents (400) Softy d'une valeur commerciale indicative de 3,50€
- Quatre cents (400) café long d'une valeur commerciale indicative de 2,10€ - Deux centsDes chicken dips x4 d'une valeur commerciale indicative de 3,95€ - Quatre cents (400) bigout choco - muffin d'une valeur commerciale indicative de 2,75€ - Quatre cents (400) cookie trio d'une valeur commerciale indicative de 2,75€ - Deux cents menu Giant d'une valeur commerciale indicative de 8,75€
- Deux cents (200) menu ClassiQ (Beef, Chicken) d'une valeur commerciale indicative de 7,00€ - Deux cents (200) menu Long (Bacon, Fish, Chicken) d'une valeur commerciale indicative de 9,13€
- Deux cents (200) lots de cinquante (50) points de fidélité, d'une valeur commerciale indicative unitaire de 5 € (cinq euros).
- Cent (100) lots de cent (100) points de fidélité, d'une valeur commerciale indicative unitaire de 10 € (dix euros).
- Cent (100) lots de cent cinquante (150) points de fidélité, d'une valeur commerciale indicative unitaire de 15 € (quinze euros).
- Cent (100) lots de deux cents (200) points de fidélité, d'une valeur commerciale indicative unitaire de 20 € (vingt euros).

. *Toutes les dotations Quick seront attribuées directement après participation au jeu et valables jusqu'au 31/12 inclus.*

Les conditions d'envois des lots sont régies par l'organisme en charge de la sécurité et du transport des lots et n'engagent pas la responsabilité de la Société Organisatrice.
Dans l'hypothèse où le Participant ne réclamerait pas son lot à La Poste où son colis aurait été placé en réception, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot. Les lots ne trouvant pas d'acquéreurs dans un délai de 15 jours consécutifs seront renvoyés par colis à la Société Organisatrice. Si le gagnant est mineur, il devra nécessairement être accompagné par une personne majeure et remettre lors son accès au bureau de Poste une autorisation de son représentant légal et une carte d'identité ou tout document établissant la qualité de représentant légal du mineur. La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer la dotation annoncée par une dotation équivalente c'est-à-dire de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'y obligent.
La dotation ne pourra donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces de la dotation gagnée ou demander son échange contre d'autres biens ou services.
Dans l'hypothèse où le gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à quelconque indemnisation ou contrepartie. La dotation sera quant à elle non remise en Jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement.
Les gagnants du jeu autorisent toute vérification concernant leur identité. Toute fausse indication d'identité entraînera l'élimination de ceux-ci. De même, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées

ARTICLE 6 – DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET ATTRIBUTION DES LOTS Les instants gagnants qui déclenchent l'attribution d'une des dotations à un participant sont prédéterminés de façon

aléatoire. Ces instants gagnants sont « ouverts ». Est ainsi déclaré gagnant un participant qui joue au moment de l'instant gagnant (date, heure, minute, seconde du serveur du Jeu) ou, si aucun participant ne joue à ce moment, le participant qui joue le premier après cet instant gagnant.

Il ne peut y avoir qu'une dotation attribuée par personne pendant toute la durée du jeu (à raison d'un lot par gagnant : même nom, même adresse).

ARTICLE 7 – FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du jeu ou la liste des gagnants. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelques dotations que ce soit.
La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de vol, mauvais acheminement du courrier ou détérioration des dotations par les services postaux.

ARTICLE 8 – PUBLICITÉ

Du seul fait de sa participation, chaque gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de ces données personnelles dans ce type de manifestation liée au Jeu ne pourra excéder 12 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :
SIÈGE SOCIAL QUICK GESTION – JEU QUICK "Quick" 45, avenue Victor Hugo Parc des Portes de Paris – Bât 264 93300 Aubervilliers

ARTICLE 9 – RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'organisateur ne peut être recherchée en cas d'utilisation par les participants de coordonnées de personnes non consentantes.

Il est expressément 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 le Site pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à la Société Organisatrice. Celle-ci ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillances externes, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu. Plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait 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, sauf en cas de faute directe et exclusive de la Société Organisatrice.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du Jeu ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau où dû à des actes de malveillances.
Les lots attribués aux gagnants ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte et ne pourront en aucun cas être échangés à la demande des gagnants contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation pour quelque raison que ce soit.
La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourrait être recherchée en cas d'incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation ou de l'absence d'utilisation du lot attribué, qui ne peuvent être remplacés par un autre lot ou versé sous forme d'argent, sauf sur décision de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards et/ou pertes du fait des services postaux ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit. Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, e-mail autres que ceux correspondant à leur identité, et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de Jeux seraient automatiquement éliminés.

Toutes informations ou coordonnées incomplètes, erronées ou en violation au règlement, entraîneront la nullité de la participation et le participant concerné ne pourra donc pas être éligible au gain d'une des dotations mises en jeu dans le cadre du Jeu.
Toute participation devra être loyale : 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.
La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'annuler à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le règlement.
Il est rigoureusement interdit pour une même personne physique de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

ARTICLE 10 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT
La participation à l'Instant Gagnant implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.
Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice.
Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

ARTICLE 11 – RÈGLEMENT
Conformément aux dispositions de l'article L.121-38 du Code de la consommation, le présent règlement est déposé en la SCP Jean-Philippe LUCET, Commissaire de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59652), 4 Avenue de la Créativité

Ce règlement peut être consulté pendant toute la durée du Jeu sur toutes les pages du jeu.

Toute modification du règlement fera l'objet d'un avenant qui sera déposé chez la SCP Jean-Philippe LUCET, Commissaire de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59652), 4 Avenue de la Créativité.

ARTICLE 12 – REMBOURSEMENT
Les frais engagés par les participants au Jeu peuvent être remboursés dans les conditions suivantes, et à raison d'un remboursement maximum par Foyer (même nom, même adresse postale) : - Sur simple demande écrite à l'adresse suivante :
SIÈGE SOCIAL QUICK GESTION – JEU QUICK "Quick" 45, avenue Victor Hugo Parc des Portes de Paris – Bât 264 93300 Aubervilliers

- En précisant son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué.
- En accompagnant sa demande d'un RIB ou un RIP.
Le montant du remboursement correspondant aux éventuels frais de connexion à Internet spécifiquement occasionnés pour s'inscrire au Jeu, y participer et pour consulter les résultats depuis le territoire de résidence visé au présent règlement devra être justifié sur présentation de la facture de l'opérateur et en tout état de cause, pour une durée effective qui ne peut dépasser une durée maximale totale de l'ordre de 3 minutes.

Le cas échéant, toute demande de remboursement devra être envoyée dans le délai indiqué ci-dessus et comporter dès la demande de remboursement ou dès leur disponibilité, les documents et informations suivantes relatifs au participant :
- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué ;
- une photocopie de sa carte d'identité ;
- une photocopie ou impression de la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès détaillant le coût et la durée de connexion résultant de sa participation au jeu. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Le timbre de la demande de règlement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.
Le timbre de la demande de remboursement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.
Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

ARTICLE 13 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Les données collectées font l'objet d'un traitement informatique.
Elles sont utilisées par la Société Organisatrice aux fins de gestion du Jeu.
La Société Organisatrice est susceptible, sous réserve du consentement explicite du Participant, d'exploiter et de communiquer lesdites informations à des partenaires dans le cadre d'opérations commerciales conjointes ou non, notamment pour des opérations de marketing direct. Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès ainsi que d'un droit d'information complémentaire, de rectification et d'opposition sur les données vous concernant, utilisées par la Société Organisatrice et ses prestataires pour la gestion de votre compte et votre information sur vos services ainsi que pour toute opération de marketing direct. Vous pouvez vous opposer, dès la communication des informations à la Société Organisatrice, à ces opérations de marketing direct.
Votre consentement préalable pourra par ailleurs être requis pour certaines opérations de marketing direct réalisées par voie électronique notamment s'agissant des opérations offrant des informations sur les offres et services de partenaires.
Pour exercer vos droits, envoyez un courrier avec vos nom, prénom, et copie de votre pièce d'identité à :
SIÈGE SOCIAL QUICK GESTION – JEU QUICK "Quick" 45, avenue Victor Hugo Parc des Portes de Paris – Bât 264 93300 Aubervilliers

ARTICLE 14 – LOI APPLICABLE

Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.



Jean-Philippe LUCET