

REGLEMENT DU JEU CONCOURS ATTRAPE-TOUT CHANTIER 09/11/2026 – 23/11/2026

ARTICLE 1 - ORGANISATION ET DURÉE

La société Lafarge dont le siège social est situé 14-16 boulevard Garibaldi, 92130 Issy-les-Moulineaux, immatriculée au RCS de sous le numéro 414 815 043, (ci-après désignée « la Société Organisatrice »), organise un jeu intitulé «**ATTRAPE-TOUT**», sans obligation d'achat, accessible en ligne.

Le jeu se déroulera du 09/11/2026 à **00:01** au 23/11/2026 à **23h59**, ces dates et heures étant entendues en heure locale française (CET), et incluses.

ARTICLE 2 - PARTICIPATION

La participation au Jeu est gratuite et ouverte à toute personne inscrite sur la plateforme Lafarge Club (participant et manager).

Une seule participation par personne (même nom, même prénom, même adresse e-mail) est autorisée pendant toute la durée du Jeu.

Le Participant s'engage à fournir des informations exactes. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'âge, l'adresse postale ou électronique des Participants.

Toute participation incomplète, erronée, frauduleuse ou transmise après la date limite sera considérée comme nulle.

Les données communiquées dans le cadre du Jeu sont destinées exclusivement à la Société Organisatrice.

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

ARTICLE 3 - PRINCIPE DU JEU

Du 09/11/2026 à **00:01** au 23/11/2026 à **23h59**, les Participants pourront accéder au Jeu via leur espace sur le Lafarge Club : <https://www.lafarge-club.fr/login>

Le Jeu prend la forme d'un attrape-tout. Le Participant doit attraper un maximum d'objet qui rapportent des points et éviter ceux qui lui en font perdre.

À l'issue du jeu, un score est calculé automatiquement selon le nombre d'objets attrapés. Ce score est pris en compte dans l'attribution des gains, selon les modalités précisées à l'Article 4.

Toute participation incomplète, erronée, frauduleuse ou transmise après la date limite sera considérée comme nulle.

Le détail de l'attribution des lots est précisé à l'article 4 du présent règlement.

ARTICLE 4 - DOTATIONS ET DÉSIGNATION DES GAGNANTS

4.1 – Dotations à gagner

Les 400 premiers gagnants remportent le nombre de point gagnés dans l'attrape-tout sur son solde de point Lafarge Club.

Les lots ne sont ni cessibles, ni échangeables contre leur valeur monétaire ou contre tout autre lot. Aucune demande de remplacement ne sera acceptée, pour quelque raison que ce soit.

Les lots pourront, en cas d'indisponibilité ou de contrainte logistique, être remplacés par un lot équivalent de même valeur, sans que cela puisse engager la responsabilité de la Société Organisatrice.

4.2 – Désignation des gagnants

Les 400 premiers joueurs sont gagnants des points remportés dans le jeu dès lors qu'il attrape au minimum un objet gagnant.

Si le participant attrape uniquement des objets faisant perdre des points, il ne gagne rien et ne perd pas de point sur son solde de point Lafarge Club.

La Société Organisatrice se réserve le droit de vérifier l'éligibilité de chaque Participant Gagnant conformément aux conditions définies dans le présent règlement.

ARTICLE 5 - ATTRIBUTION DU LOT

Les Participants Gagnants seront informés par le message affiché à la fin du jeu.

Remise des lots

Les points seront attribués aux gagnants sous un délais de 30 jours. Ils seront crédités manuellement sur leur compte.

ARTICLE 6 - MODIFICATION DU LOT

Les lots offerts ne peuvent en aucun cas faire l'objet d'une demande de modification, d'échange, de remplacement ou de remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

En cas d'indisponibilité d'un lot, pour quelque raison que ce soit, la Société Organisatrice se réserve le droit de le remplacer par un lot de nature et de valeur équivalentes, sans que cela puisse donner lieu à une quelconque réclamation ou compensation.

La responsabilité de la Société Organisatrice se limite à la seule offre du lot valablement gagné. Elle ne saurait être tenue responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation du lot attribué, ni d'un éventuel dommage pouvant intervenir à cette occasion.

ARTICLE 7 - CAS DE FORCE MAJEURE ET MODIFICATIONS

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée si, pour un cas de force majeure ou tout événement indépendant de sa volonté (notamment grève, panne de réseau, indisponibilité des serveurs, interruption des services de l'hébergeur ou tout autre événement assimilable), le Jeu devait être modifié, écourté, prorogé, suspendu ou annulé.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de prendre toute décision qu'elle jugera utile pour assurer

le bon déroulement du Jeu, notamment pour en adapter les modalités si les circonstances l'exigent.

Toute modification fera l'objet d'une information préalable via le site du Jeu ou tout autre support jugé pertinent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre.

ARTICLE 8 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu étant gratuite et accessible via Internet, aucun remboursement des frais de connexion ne sera effectué.

En effet, la majorité des fournisseurs d'accès à Internet proposent aujourd'hui des forfaits illimités, et la participation au Jeu n'entraîne aucun surcoût pour les Participants.

ARTICLE 9 - RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la mise à disposition des lots valablement attribués conformément au présent règlement.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable :

- de toute interruption ou dysfonctionnement du Jeu, notamment en cas de panne de réseau, bug, erreur humaine ou informatique, empêchant le bon déroulement du Jeu ou la participation des Participants ;
- de tout cas de force majeure ou événement indépendant de sa volonté tel que défini à l'article 8 ;
- de la perte d'un score ou d'une participation en cas de déconnexion, fermeture de l'onglet ou instabilité de la connexion Internet du Participant ;
- de l'impossibilité pour un Participant d'accéder à son score ou à une notification de gain (notamment dans le cas d'un Instant Gagnant) due à un blocage technique, à une mauvaise configuration de son navigateur ou à une utilisation inappropriée de la plateforme ;
- de l'impossibilité pour un Participant de recevoir un lot pour des raisons qui ne lui seraient pas imputables (adresse incorrecte, absence de réponse, messagerie saturée, etc.) ;
- de toute insatisfaction ou incident survenu lors de l'utilisation du lot, sauf application d'une disposition légale impérative.

Le Participant est seul responsable de l'exactitude des informations qu'il fournit lors de sa participation. Le Participant s'engage à participer de manière loyale. Toute tentative de contournement des règles ou de manipulation des résultats (ex. : automatisation de réponses, création de fausses identités, exploitation d'une faille technique) entraînera son exclusion immédiate, sans préjudice de toute action judiciaire.

La Société Organisatrice se réserve le droit :

- d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Jeu à tout moment, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée à ce titre,
- et de prendre toute décision utile pour garantir l'équité du Jeu, notamment en cas d'anomalie ou de comportement suspect.
- de procéder à une vérification manuelle ou automatique des scores si elle estime qu'un comportement anormal a pu fausser les résultats.

Toute modification éventuelle du règlement fera l'objet d'une mise à jour datée et rendue accessible à l'adresse mentionnée à l'article 9.

ARTICLE 10 - PROPRIETE INTELLECTUELLE

L'ensemble des éléments composant le Jeu, notamment les textes, images, graphismes, logos, noms, marques, sons, vidéos, bases de données, éléments visuels et mécaniques de jeu, sont protégés par le

droit d'auteur, le droit des marques, le droit des dessins et modèles et/ou tout autre droit de propriété intellectuelle en vigueur.

Ces éléments sont, selon les cas :

- la propriété exclusive de la Société Organisatrice,
- ou utilisés avec l'autorisation de leurs titulaires de droits, notamment dans le cadre de l'utilisation de la plateforme Fiddy, éditée par NESSO et Pinaplay, éditée par SO-BUZZ.

Toute reproduction, représentation, diffusion, adaptation, exploitation commerciale ou réutilisation, totale ou partielle, des éléments du Jeu, sans autorisation expresse et préalable de la Société Organisatrice, est strictement interdite et pourra donner lieu à des poursuites.

La participation au Jeu n'emporte aucun transfert de droits de propriété intellectuelle au profit des Participants.