

Règlement officiel du jeu « Football challenge McArthurGlen Provence »

Article 1 – Objet du règlement

Le présent règlement définit les conditions et modalités de participation à l'animation intitulée « Football challenge McArthurGlen Provence », ci-après désignée le « Jeu ».

Le Jeu se déroulera du 12 juillet 2026 au 14 juillet 2026 inclus, soit pendant trois journées d'animation :

- dimanche 12 juillet 2026
- lundi 13 juillet 2026
- mardi 14 juillet 2026

Le Jeu se déroule physiquement sur la place principale de McArthurGlen Provence, Mas de la Péronne, 13140 Miramas, France, ci-après désigné le « Centre ».

Le Jeu est gratuit et sans obligation d'achat.

Le présent règlement a pour objet de définir les conditions de participation, les règles du Jeu, les modalités d'établissement des scores, de classement, de départage des participants, d'attribution des lots et de traitement des données personnelles collectées dans le cadre de l'opération.

Article 2 – Organisateur et partenaire opérationnel

Le Jeu est organisé par :

- RAISON SOCIALE : Village de la Peronne SAS
- CAPITAL SOCIAL : 7.748.700,00€
- ADRESSE DU SIÈGE SOCIAL : 162 Boulevard Haussmann, 75008 Paris France
- NUMÉRO SIREN / RCS : 53449600500024

ci-après désigné l'« Organisateur ».

L'animation opérationnelle sur site est assurée avec le concours de La Tribe, ci-après désignée le « Partenaire opérationnel ».

Dans le cadre de l'opération, le Partenaire opérationnel intervient notamment pour l'installation et le démontage du dispositif, l'accueil des participants, la gestion de la file d'attente, l'accompagnement à l'inscription sur tablette, l'explication des règles, le lancement et la supervision des sessions de jeu, le suivi du bon fonctionnement du dispositif digital et la transmission des résultats à l'Organisateur.

La répartition contractuelle exacte des responsabilités entre l'Organisateur et le Partenaire opérationnel demeure régie par leurs accords respectifs et ne saurait être modifiée par le présent règlement.

Article 3 – Conditions générales de participation

La participation au Jeu est :

- gratuite
- sans obligation d'achat
- ouverte aux visiteurs physiquement présents au Centre pendant les dates et horaires de l'animation
- limitée à une participation par personne et par jour pendant toute la durée de l'opération

Une même personne peut donc participer au maximum une fois le 12 juillet 2026, une fois le 13 juillet 2026 et une fois le 14 juillet 2026.

Toute nouvelle tentative de participation au cours d'une même journée par une personne ayant déjà participé pourra être refusée ou annulée.

L'Organisateur se réserve le droit d'effectuer les vérifications nécessaires afin d'identifier les participations multiples ou irrégulières, notamment au moyen des informations communiquées lors de l'inscription.

Toute participation comportant des informations manifestement fausses, incomplètes, frauduleuses ou ne permettant pas d'identifier ou de contacter le participant pourra être annulée.

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

Article 4 – Participants mineurs

Aucun âge minimum général n'est fixé pour participer au Jeu, sous réserve que la participation puisse être réalisée dans des conditions compatibles avec la sécurité du participant, les caractéristiques du dispositif et les instructions des animateurs.

Tout participant mineur doit être accompagné d'un adulte.

L'inscription d'un participant mineur est réalisée avec l'assistance et sous la responsabilité de l'adulte accompagnateur.

Lorsque les coordonnées de l'adulte accompagnateur sont utilisées pour l'inscription du mineur, cet adulte constitue le contact de référence pour toute communication relative à un éventuel gain.

En cas de gain attribué à un participant mineur, les démarches relatives à la notification et au retrait du lot sont effectuées par l'intermédiaire de son représentant légal ou de l'adulte légalement habilité à agir pour lui.

L'Organisateur et le Partenaire opérationnel peuvent refuser la participation d'un mineur lorsqu'ils estiment que sa participation présente un risque au regard de sa taille, de ses capacités physiques, de son comportement, de l'équipement ou des conditions matérielles du moment.

Article 5 – Personnes exclues de la participation

Ne peuvent pas participer au Jeu :

- les membres du personnel directement impliqués dans l'organisation ou l'exploitation du Jeu
- les membres du personnel du Partenaire opérationnel directement impliqués dans l'animation
- les personnes ayant participé directement à la conception, à la mise en place, à la gestion ou au contrôle du Jeu

Salariés du Centre

Salariés des boutiques du Centre

Membres de la famille des personnes directement impliquées dans l'organisation

Toute participation d'une personne non éligible pourra être annulée.

Article 6 – Inscription obligatoire

Avant de participer à une session de jeu, chaque participant doit compléter le formulaire d'inscription mis à disposition sur une tablette présente sur le lieu de l'animation.

Tous les joueurs participant effectivement à une session doivent être inscrits.

L'inscription comprend notamment la collecte des informations suivantes :

- adresse e-mail
- numéro de téléphone
- acceptation du présent règlement
- information et, lorsque nécessaire, validation des mentions relatives à la protection des données personnelles

La validation du formulaire constitue une condition préalable à la prise en compte de la participation et du score.

Le participant doit fournir des informations exactes, à jour et permettant de le contacter.

Article 7 – Principe du Jeu

Le Jeu consiste en un challenge de football chronométré.

L'objectif du participant est de marquer le plus grand nombre de buts valides pendant une session d'une durée de trois minutes.

Chaque session se déroule sous la supervision d'un animateur.

Le départ de la session est donné au signal de l'animateur.

À compter de ce signal, le participant dispose de trois minutes pour tenter de marquer le maximum de buts.

Le nombre de tentatives est illimité pendant la durée de la session, sous réserve :

- du respect des consignes données par les animateurs
- du respect des règles de sécurité
- du respect du fonctionnement normal du dispositif
- de la disponibilité des ballons
- de l'absence de comportement susceptible de perturber le Jeu ou de mettre une personne en danger

Les caractéristiques techniques précises de la structure de jeu, notamment les dimensions du but ou du mur digital, la distance de tir, le nombre de ballons disponibles et les éventuelles zones de tir, sont déterminées selon la configuration technique effectivement installée sur le lieu de l'animation.

Article 8 – Déroulement d'une session

Le déroulement standard d'une session est le suivant :

Le participant se présente dans la zone d'accueil de l'animation.

Le Partenaire opérationnel vérifie, dans la mesure des moyens prévus pour l'opération, que le participant respecte la limitation d'une participation par personne et par jour.

Le participant complète le formulaire d'inscription sur la tablette mise à disposition.

Pour un participant mineur, l'inscription est effectuée avec l'assistance de l'adulte accompagnateur.

Le participant prend connaissance des consignes de jeu et de sécurité.

Le participant rejoint la zone de jeu uniquement après autorisation de l'animateur.

L'animateur vérifie que la zone est prête et que le dispositif peut être utilisé.

Le participant se positionne à l'emplacement indiqué.

L'animateur donne le signal de départ.

Le chronomètre de trois minutes débute au signal de l'animateur.

Le participant réalise autant de tentatives que possible pendant le temps imparti.

Le score est comptabilisé automatiquement par le dispositif digital.

À la fin des trois minutes, la session prend fin.

Le score affiché par le dispositif est présenté au participant.

Le participant prend connaissance de son score avant de quitter la zone.

Le score est enregistré dans le dispositif ou fichier prévu pour l'opération.

Le participant quitte la zone de jeu selon les instructions de l'animateur.

Article 9 – Comptabilisation des buts et du score

Le score est comptabilisé automatiquement par le mur ou dispositif digital installé pour l'animation.

Chaque but reconnu comme valide par le système de comptage augmente le score du participant selon le paramétrage technique du dispositif.

Le score final correspond au score enregistré par le dispositif à l'issue des trois minutes.

Le participant peut prendre connaissance du score affiché avant de quitter la zone.

Sauf erreur technique manifeste constatée par l'équipe d'animation, le score enregistré par le dispositif fait foi.

En cas de divergence entre une estimation visuelle du participant et le score enregistré automatiquement, le score du dispositif digital prévaut, sauf décision contraire prise en raison d'un dysfonctionnement technique objectivement constaté.

Article 10 - Incident ou dysfonctionnement technique

En cas de dysfonctionnement du mur digital, du système de comptage, du chronomètre, de l'alimentation électrique ou de tout autre équipement ayant une incidence directe sur la régularité de la session, l'animateur peut :

suspendre immédiatement la session

annuler le score en cours

autoriser une nouvelle session

reporter la participation

interrompre temporairement le Jeu

Une session ne peut être rejouée que sur décision de l'équipe d'animation en présence d'un incident technique ou opérationnel constaté.

Aucune nouvelle tentative ne peut être exigée par un participant au seul motif qu'il estime son score insuffisant.

En cas de panne générale empêchant la poursuite normale du Jeu, l'Organisateur peut suspendre ou interrompre l'animation pendant la durée nécessaire.

Article 11 - Règles de comportement et sécurité

Chaque participant doit respecter les instructions données par les animateurs et les représentants de l'Organisateur.

Il est notamment interdit :

d'utiliser des chaussures à crampons

de pénétrer dans la zone de jeu sans autorisation

de déplacer ou manipuler la structure

de déplacer les équipements de sécurité ou les lests

de manipuler les équipements électriques

de gêner volontairement un autre participant

d'adopter un comportement violent, dangereux ou manifestement inadapté

de détériorer volontairement le matériel

de poursuivre une session après une instruction d'arrêt donnée par un animateur

L'accès au Jeu peut être refusé à toute personne présentant un comportement manifestement dangereux, agressif ou incompatible avec la sécurité de l'animation.

L'accès peut également être refusé à une personne manifestement alcoolisée ou dont l'état apparaît incompatible avec une participation dans des conditions normales de sécurité.

L'animateur peut interrompre immédiatement toute session pour un motif de sécurité.

Article 12 – Dispositif d'installation

L'animation est organisée en extérieur.

Le dispositif comprend notamment un barnum de 3 mètres par 6 mètres.

Le barnum comporte six pieds.

Chaque pied est équipé d'un lest de type sac à eau de 20 kg, représentant un lestage de base total de 120 kg.

Quatre lests supplémentaires de 20 kg chacun sont également prévus, représentant 80 kg supplémentaires.

Le dispositif peut ainsi comprendre un lestage total allant jusqu'à 200 kg selon la configuration effectivement mise en place.

Le montage et le démontage sont assurés par le Partenaire opérationnel.

Un raccordement électrique est prévu dans le barnum pour les besoins techniques de l'animation.

Article 13 – Conditions météorologiques et suspension de l'animation

Compte tenu de l'organisation du Jeu en extérieur, l'Organisateur peut suspendre, retarder, déplacer ou interrompre temporairement ou définitivement l'animation en raison notamment :

du vent

de fortes rafales

de pluie importante

d'un orage

d'un risque de foudre

de fortes chaleurs

d'une alerte météorologique

d'un risque pour le public

d'un risque pour les équipes

d'un risque affectant la stabilité du barnum ou des équipements

de toute instruction de sécurité du Centre

La décision de suspendre ou d'interrompre l'animation appartient à l'Organisateur ou à toute personne habilitée par celui-ci.

Le seuil maximal de vent compatible avec l'exploitation du barnum doit être déterminé avant l'installation conformément aux prescriptions du fabricant, aux documents techniques du matériel et aux exigences du site.

Aucun participant ne peut exiger le maintien ou la reprise du Jeu lorsque l'animation est suspendue pour un motif de sécurité.

Article 14 – Classement quotidien

Un classement distinct est établi pour chacune des trois journées d'animation.

Les participants sont classés en fonction du nombre de buts valides enregistrés pendant leur session.

Le participant ayant obtenu le score le plus élevé de la journée occupe la première position.

Les participants suivants sont classés par ordre décroissant de score.

Chaque journée permet de désigner seize gagnants.

Le classement quotidien est établi selon l'ordre suivant :

rang n°1 – meilleur score de la journée

rangs n°2 à n°6 – cinq scores suivants

rangs n°7 à n°16 – dix scores suivants

Les classements des trois journées sont indépendants.

Article 15 – Égalités et tirage au sort

En cas d'égalité de score ayant une incidence sur l'attribution d'un rang ou d'un lot, les participants ex æquo concernés sont départagés par tirage au sort.

Le tirage au sort est organisé en interne par McArthurGlen Provence le 15 juillet 2026.

Seuls les participants ex æquo dont l'égalité a une incidence sur l'attribution d'un lot ou sur la catégorie du lot attribué participent au tirage au sort correspondant.

Exemple :

Si plusieurs participants obtiennent un score identique autour de la limite d'attribution d'une carte cadeau ou d'une paire de chaussettes, un tirage au sort est réalisé entre les seuls participants concernés par cette égalité afin de déterminer l'ordre d'attribution des rangs disponibles.

Le tirage au sort est réalisé selon une procédure interne permettant une sélection aléatoire.

L'Organisateur conserve une trace interne du résultat du départage.

Le résultat du tirage au sort est définitif, sous réserve d'une erreur matérielle objectivement démontrée.

Article 16 – Transmission quotidienne des résultats

À l'issue de chaque journée, le Partenaire opérationnel transmet à l'Organisateur un fichier Excel recensant les participants et leurs scores.

Le fichier doit permettre à l'Organisateur :

- de contrôler les participations
- d'identifier les éventuels doublons
- d'établir le classement quotidien
- d'identifier les égalités
- d'effectuer, lorsque nécessaire, les tirages au sort de départage
- de désigner les gagnants

Le contenu exact du fichier transmis comprend au minimum :

- date de participation
- informations nécessaires à l'identification du participant
- adresse e-mail
- numéro de téléphone
- score enregistré

Le Partenaire opérationnel ne conserve pas de copie des données après leur transmission définitive à l'Organisateur, sous réserve des opérations techniques strictement nécessaires à la transmission et à la suppression effective des fichiers.

Article 17 – Dotations

Chaque journée d'animation permet l'attribution de seize lots.

Pour chacune des trois journées :

- le gagnant classé au rang n°1 remporte une carte cadeau McArthurGlen Provence d'une valeur faciale de 50 €
- les cinq gagnants classés aux rangs n°2 à n°6 remportent chacun une carte cadeau McArthurGlen Provence d'une valeur faciale de 30 €
- les dix gagnants classés aux rangs n°7 à n°16 remportent chacun une paire de chaussettes McArthurGlen Provence, taille 39-42

Sur l'ensemble des trois journées, l'opération prévoit donc quarante-huit lots :

- 3 cartes cadeaux McArthurGlen Provence de 50 €, soit une valeur faciale totale de 150 €
- 15 cartes cadeaux McArthurGlen Provence de 30 €, soit une valeur faciale totale de 450 €
- 30 paires de chaussettes McArthurGlen Provence, taille 39-42

La valeur commerciale totale des dotations est :

600 € de cartes cadeaux, auxquels s'ajoute la valeur commerciale totale des 30 paires de chaussettes.

Article 18 - Conditions applicables aux cartes cadeaux

Les cartes cadeaux attribuées dans le cadre du Jeu sont des cartes cadeaux McArthurGlen Provence.

Elles sont valables pendant une durée d'un an, sous réserve des conditions générales applicables à la carte cadeau.

Elles sont utilisables dans les boutiques participantes du Centre selon les conditions applicables disponibles sur le site internet de McArthurGlen Provence.

Les cartes cadeaux :

- ne sont pas nominatives
- ne sont pas échangeables contre des espèces
- ne peuvent donner lieu à aucun remboursement en numéraire
- sont soumises à leurs conditions générales d'utilisation

Il appartient au gagnant de prendre connaissance des conditions d'utilisation applicables.

Article 19 - Notification des gagnants

Les gagnants sont contactés à partir du 15 juillet 2026.

L'Organisateur tente en priorité de contacter le gagnant par téléphone.

En complément ou en cas de besoin, un contact par e-mail est effectué à l'adresse communiquée lors de l'inscription.

Le nombre de tentatives de contact est fixé comme suit :

3 fois.

Le délai accordé au gagnant pour répondre à la notification est fixé comme suit :

1 mois.

L'Organisateur ne saurait être tenu responsable lorsqu'un gagnant ne peut être contacté en raison :

- d'un numéro de téléphone erroné
- d'une adresse e-mail erronée
- d'une boîte e-mail saturée
- d'un message classé comme indésirable
- d'une absence de réponse
- d'informations incomplètes ou inexactes communiquées lors de l'inscription

Article 20 – Retrait des lots

Les lots sont à retirer à l'Accueil de McArthurGlen Provence.

Le retrait s'effectue pendant les horaires d'ouverture du Centre en vigueur à la date du retrait.

Le gagnant doit présenter une pièce d'identité valide.

Le lot est remis au gagnant après vérification des informations nécessaires à son identification.

Le retrait par un tiers muni d'une procuration n'est pas autorisé.

Pour un gagnant mineur, le retrait est effectué par son représentant légal ou selon les modalités validées par l'Organisateur.

Le délai maximal de retrait du lot est :

1 mois.

Tout lot non réclamé à l'expiration du délai prévu reste acquis à l'Organisateur.

Un lot non réclamé n'est pas automatiquement réattribué au participant suivant du classement.

Article 21 – Absence de substitution des lots

Les lots ne peuvent faire l'objet :

- d'un échange contre des espèces
- d'un remboursement
- d'une contrepartie financière
- d'une substitution demandée par le gagnant

L'Organisateur n'est pas tenu de proposer un autre lot en raison des préférences personnelles, de la taille ou des contraintes particulières du gagnant.

Pour les chaussettes, la taille prévue est 39-42.

Article 22 – Contrôle des participations et fraude

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification nécessaire au respect du présent règlement.

Peuvent notamment être annulées :

- les participations multiples réalisées le même jour
- les inscriptions comportant de fausses informations
- les manipulations du dispositif
- les tentatives de falsification du score
- les comportements destinés à perturber le système de comptage
- les participations réalisées en violation des instructions des animateurs
- toute fraude ou tentative de fraude

L'annulation d'une participation peut entraîner l'annulation du score et, le cas échéant, la perte du droit au lot.

Article 23 – Responsabilité

L'Organisateur et le Partenaire opérationnel ne sauraient être tenus responsables des interruptions ou adaptations rendues nécessaires par :

- un impératif de sécurité
- les conditions météorologiques
- une panne électrique
- une panne du dispositif digital
- un incident technique
- une décision des autorités
- un cas de force majeure
- un événement extérieur rendant impossible ou dangereuse la poursuite normale du Jeu

Chaque participant demeure tenu de respecter les consignes de sécurité.

En cas d'accident ou d'incident, l'animation est interrompue lorsque la situation l'exige et les procédures internes de sécurité du Centre sont appliquées.

Une trousse de premiers secours est disponible au sein du Centre.

Article 24 – Données personnelles

Dans le cadre du Jeu, des données personnelles sont collectées afin de :

- enregistrer les participations
- gérer le déroulement du Jeu
- associer un score à un participant
- contrôler la limitation des participations
- établir les classements
- départager les participants ex æquo
- désigner les gagnants
- contacter les gagnants
- organiser la remise des lots
- gérer les éventuelles contestations relatives au Jeu

Les catégories de données collectées comprennent notamment :

- adresse e-mail
- numéro de téléphone
- score
- date de participation

La base juridique applicable au traitement doit être précisée dans l'information fournie aux participants conformément à la qualification retenue par le responsable du traitement et son DPO ou conseil compétent.

Les données sont traitées pendant une durée strictement nécessaire aux finalités du Jeu, à la désignation des gagnants, à la remise des lots et à la gestion des éventuelles réclamations, puis supprimées ou archivées lorsque leur conservation demeure nécessaire au respect d'une obligation légale ou à la défense de droits.

Les participants disposent, dans les conditions prévues par la réglementation applicable, de droits relatifs à leurs données personnelles, notamment les droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et, selon la base juridique et les circonstances, d'opposition ou de portabilité.

Les participants peuvent également introduire une réclamation auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés – CNIL.

Article 25 – Intervention du Partenaire opérationnel sur les données

Le Partenaire opérationnel peut accéder aux données strictement nécessaires à l'exécution de ses missions dans le cadre de l'animation.

Les données sont transmises à l'Organisateur au moyen des outils prévus pour l'opération, notamment Google Forms et des fichiers Excel.

Le Partenaire opérationnel ne conserve pas de copie des données après leur transmission définitive à l'Organisateur.

Les rôles respectifs de l'Organisateur et du Partenaire opérationnel en matière de protection des données doivent être formalisés conformément à leur qualification juridique effective.

Article 26 – Prospection commerciale

La participation au Jeu ne doit pas être conditionnée à l'acceptation de communications commerciales lorsque ce consentement est requis par la réglementation applicable.

Toute éventuelle inscription à des communications marketing doit faire l'objet d'une information distincte et, lorsque nécessaire, d'un choix libre et spécifique du participant.

Le refus de recevoir des communications commerciales ne doit pas empêcher une participation valide au Jeu.

Article 27 – Photographies et vidéos

Des photographies et vidéos peuvent être réalisées pendant l'animation par les équipes internes présentes sur site.

Ces contenus peuvent notamment être destinés à une utilisation sur les supports de communication de McArthurGlen Provence et, sous réserve des autorisations et bases juridiques applicables, sur ceux du Partenaire opérationnel.

Lorsqu'une autorisation spécifique est nécessaire, celle-ci est recueillie sur place.

Pour les mineurs, une autorisation du représentant légal est recueillie lorsque nécessaire avant l'utilisation de contenus permettant l'identification du mineur.

La participation au Jeu ne vaut pas, à elle seule, autorisation générale et illimitée d'exploitation de l'image d'un participant.

Article 28 – Disponibilité du règlement

Le présent règlement est accessible sur le site internet de McArthurGlen Provence.

Il peut également être porté à la connaissance des participants sur le lieu de l'animation par tout moyen jugé approprié, notamment au moyen d'un QR code ou d'une information sur tablette.

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

Article 29 – Modification, suspension ou annulation

L'Organisateur se réserve le droit, lorsque les circonstances l'exigent, d'adapter, suspendre, écourter, prolonger ou annuler tout ou partie du Jeu, notamment pour :

un motif de sécurité

un événement météorologique

une panne

un incident technique

une décision administrative

une situation de force majeure

une impossibilité matérielle indépendante de sa volonté

Toute modification substantielle des conditions du Jeu est portée à la connaissance du public par un moyen approprié.

Article 30 – Réclamations

Toute réclamation relative au Jeu doit être adressée à :

accueil.provence@mcarthurglen.com

dans un délai de :

1 mois, à compter du fait générateur de la réclamation ou de l'annonce des résultats concernés.

La réclamation doit permettre d'identifier son auteur et préciser suffisamment son objet.

Article 31 – Loi applicable

Le présent règlement est soumis au droit français.

En cas de difficulté relative à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, les parties s'efforcent de rechercher une solution amiable.

Les règles impératives relatives aux droits des consommateurs et à la compétence juridictionnelle demeurent applicables.

Article 32 – Entrée en vigueur

Le présent règlement entre en vigueur à compter de sa publication.

Date de publication : 09/07/2026

Fait à Miramas, le 09/07/2026

Pour l'Organisateur :

MCARTHURGLEN PROVENCE