

Contest rules

« Fun Month - Christmas run »

2024



Français

French



English

Anglais



Italiano

Italian

www.misgroup.io



Français
French

Version originale
Original version

1. Objet

La société MIS Group organise un jeu-concours dans le cadre de la période Noël 2024.
Ce jeu-concours s'intitule « Fun Month – Christmas run » et se déroule du 1^{er} au 24 décembre 2024.

MIS GROUP

SASU au capital de 41 000€

Siège social :

85 rue Nationale
59800 – Lille
FRANCE

RCS Lille 437 756 489
APE 7320Z

Le présent Règlement a pour objet d'encadrer l'organisation du jeu-concours.

Ce jeu-concours consiste à :

Jouer au jeu-vidéo de « Christmas run » et tenter de faire le meilleur score possible (en nombre de points).

Le jeu vidéo mentionné ci-dessus a été développé par la société MIS Group spécialement dans le cadre de ce jeu-concours.

La société MIS Group organise ce jeu-concours de sa propre initiative.

2. Conditions générales de participation

2.1. Participants

La participation à ce jeu-concours est gratuite et ouverte à toute personne physique âgée de 16 ans et plus à la date limite de participation, n'ayant pas une incapacité juridique, ayant un accès à Internet et disposant d'un compte Membre sur l'un des sites Internet de la société MIS Group : pipeul.com ; testerdesproduits.fr ; reunionsdeconsommateurs.com ; devenirclientmystere.com ; avispanel.com ; surveyfriends.co.uk ; paidfocusgroup.co.uk ; paidproducttesting.co.uk ; panelopinion.com ; mysterydayout.co.uk ; testailprodotta.it ; paneuropa.it.

Il n'y a pas de restriction géographique à la participation au jeu-concours.

Toute personne ayant terminé au moins 1 (une) partie du jeu vidéo est considérée comme « participant » au jeu-concours.

La participation au jeu-concours implique l'acceptation, irrévocable et sans réserve, des conditions du présent Règlement.

2.2. Restriction des participations

Chaque participant doit dépenser 1 (une) « étoile » pour participer à 1 (une) partie du jeu-vidéo. Les étoiles correspondent à des récompenses disponibles sur le compte Membre du participant, qu'il reçoit tout au long de l'année de la part de la société MIS Group en échange de son activité sur le site Internet concerné.

Le nombre de parties est limité, pour chaque participant, au nombre d'étoiles disponibles sur son compte Membre. Lorsqu'un participant n'a plus d'étoile disponible sur son compte Membre, il ne peut plus participer au jeu-concours (jusqu'à ce qu'il reçoive de nouvelles étoiles).

Lorsqu'un même participant prend part à plusieurs parties au cours d'une même session (voir ci-après), seul le meilleur score est conservé : chaque fois qu'un participant réalise un score plus élevé que ses précédents scores, le dernier score remplace et annule automatiquement les précédents.

Chaque participation est personnelle et nominative.

Toute personne physique s'étant créée plusieurs comptes Membres sur un ou plusieurs des sites Internet de la société MIS Group, et terminant des parties sur plusieurs de ces comptes, verra son meilleur score (tous comptes confondus) retenu, et les autres déclarés comme nuls et non avendus.

Les employés de l'organisateur, les membres de leur famille, ainsi que toute autre personne professionnellement liée à ce jeu-concours, ne sont pas autorisés à participer à ce jeu-concours.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent Règlement entraînera la nullité de la participation.

2.3. Dates de participation

Le jeu-concours se déroule **du 1^{er} décembre au 24 décembre 2024**.

Le jeu-concours se déroule en 24 (vingt-quatre) sessions.
1 (une) session correspond à 1 (une) journée.

La première des 24 sessions débute le 1^{er} décembre à 9h00, et prend fin le même jour à 23h59 (heure de Paris). Toutes les sessions suivantes s'étalent de 0h00 à 23h59 (heure de Paris).

Une partie commençant un jour (ex : Session 1), et se terminant le lendemain (ex : Session 2), est enregistrée comme étant une partie de la Session 2.

Lors de la vingt-quatrième et dernière session, le lancement d'une nouvelle partie ne pourra pas se faire après 23h30, afin d'éviter qu'elle ne se termine le lendemain (après la clôture de jeu-concours, à 23h59).

Pour participer au jeu-concours, le participant doit terminer au moins 1 (une) partie du jeu vidéo, lors de l'une des vingt-quatre sessions.

Un même participant peut prendre part aux vingt-quatre sessions du jeu-concours, et terminer plusieurs parties lors de chacune des vingt-quatre sessions.

En revanche, lorsque le participant participe à plusieurs parties lors d'une même session, seul son meilleur score (avec le nombre de points le plus élevé) est conservé : chaque fois que le participant termine une nouvelle partie, si le score de celle-ci est supérieur à son précédent score, alors il annule et remplace automatiquement son précédent score.

Au démarrage de chaque nouvelle session (à 0h00), tous les scores sont remis à zéro.

2.4. Classement des participants

A l'issue de chacune de ses parties, le participant accède au classement général.

Le classement général est un classement entre tous les participants au jeu-concours, provenant de tous les sites Internet de la société MIS Group.

Il est mis à jour à chaque fois qu'une nouvelle partie est terminée sur le jeu vidéo.

Pour chaque session du jeu-concours, seul le meilleur score (avec le nombre de points le plus élevé) de chaque participant apparaît dans le classement général.

Un même participant ne peut donc apparaître qu'une seule fois dans ce classement.

Le classement général est réinitialisé à chaque nouvelle session du jeu-concours : tous les scores d'une session sont remis à zéro à l'issue de celle-ci, conformément à l'Article 2.3. du présent Règlement.

Tous les scores de toutes les sessions sont toutefois conservés dans un historique pour la désignation du « grand gagnant » à la fin du jeu-concours (après clôture de toutes les sessions), conformément à l'Article 3.1. du présent Règlement.

3. Désignation des gagnants

3.1. Liste des gagnants

A la fin de chacune des 24 (vingt-quatre) sessions du jeu-concours, un gagnant est désigné (soit un gagnant par session).

Sauf exception (voir ci-après), c'est le participant terminant à la première place du classement général à l'issue de la session qui est désigné « gagnant » de celle-ci.

Puis, à la fin de toutes les sessions, un « grand gagnant » sera à son tour désigné (gagnant supplémentaire).

C'est le participant qui aura réalisé le meilleur score, toutes sessions confondues, qui sera désigné « grand gagnant ».

Au total, il y aura donc 25 (vingt-cinq) gagnants désignés :

- 24 (vingt-quatre) gagnants tout au long des sessions ;
- et 1 (un) « grand gagnant » à l'issue de toutes les sessions.

Lors d'une même session du jeu-concours, en cas d'égalité de nombre de points entre des participants, leur place dans le classement général est déterminée en fonction du temps passé pour terminer la partie (nombre de secondes écoulé entre l'heure de début et l'heure de fin de la partie).

Le participant ayant terminé sa partie le plus rapidement sera le mieux placé au classement général.

De ce fait, si plusieurs participants sont à égalité de points en tête du classement général, c'est le participant ayant réalisé la partie la plus rapide qui sera placé en première position (et qui sera donc désignée gagnant dans la session concernée).

En cas d'égalité de nombre de points et d'égalité de temps (même nombre de secondes écoulé entre le début et la fin de la partie), lors d'une même session, le gagnant de cette session sera désigné par un tirage automatique et aléatoire.

Ce tirage au sort sera réalisé dès clôture de la session concernée.

Lorsqu'un gagnant a été désigné à l'issue d'une session du jeu-concours, il ne pourra plus être désigné gagnant à l'issue d'une autre session.

De ce fait, si un même participant prend part à plusieurs des vingt-quatre sessions, et termine à la première place du classement général à l'issue de plusieurs de ces sessions, il sera désigné « gagnant » uniquement pour la première des sessions concernées.

Pour les autres sessions concernées, c'est à chaque fois le participant le mieux placé dans le classement général (parmi ceux n'ayant pas encore été désignés comme « gagnant » lors des précédentes sessions) qui sera considéré comme le gagnant.

A contrario, le « grand gagnant », désigné à la fin de toutes les sessions, aura nécessairement été désigné « gagnant » à l'une des vingt-quatre sessions.

Ainsi, un même participant sera à la fois désigné gagnant d'une des sessions, et désigné « grand gagnant » du jeu-concours.

Les vingt-cinq gagnants – les vingt-quatre gagnants des sessions, et le « grand gagnant » - recevront chacun une dotation.

La liste des dotations est détaillée à l'Article 4. du présent Règlement.

Conformément à l'Article 7 du présent Règlement, en cas de fraude avérée – et notamment en cas d'invalidité certaine du score (nombre de points et temps) réalisé par un gagnant - la société MIS Group s'autorise à disqualifier le participant concerné et à annuler sa dotation.

En cas de disqualification d'un gagnant, c'est le participant classé deuxième qui recevra la dotation.

3.2. Communication de la liste des gagnants

La société MIS Group, en tant qu'organisatrice du jeu-concours, contactera l'ensemble des gagnants par voie électronique, via l'espace Contact sur les sites Internet concernés : pipeul.com ; testerdesproduits.fr ; reunionsdeconsommateurs.com ; devenirclientmystere.com ; avispanel.com ; surveyfriends.co.uk ; paidfocusgroup.co.uk ; paidproducttesting.co.uk ; panelopinion.com ; testailprodotta.it ; paneuropa.it.

De surcroît, l'ensemble des participants, gagnants et non gagnants, sera avisé du classement général et de la liste des gagnants de chaque session, sur les sites Internet concernés.

3.3. Vérification de l'identité des gagnants

Les gagnants doivent se conformer au présent Règlement.

Toute personne participant au jeu-concours est tenue de le faire sous sa vraie identité et de fournir des informations exactes : prénom et nom, âge, adresse e-mail, adresse postale, numéro de téléphone, etc.

Les informations d'identité fournies par les participants dans le cadre du jeu-concours correspondent à celles qu'ils ont nécessairement renseignées au préalable sur leur compte Membre sur les sites Internet concernés.

Tous les participants sont donc tenus de vérifier l'exactitude des informations d'identité qu'ils ont renseignées sur leur compte avant de prendre part au jeu-concours.

De surcroît, s'il est désigné parmi les gagnants, le participant autorise à ce que la société MIS Group, en tant qu'organisatrice du jeu-concours, procède à des vérifications concernant son identité.

En cas de doute sur l'identité d'un gagnant, la société MIS Group s'autorise à demander au participant concerné de fournir la preuve de son identité en lui envoyant par exemple par courrier électronique la copie d'un document d'identité.

En cas de fausse déclaration avérée concernant son identité, ou en cas de manque de preuve suffisante pour démontrer son identité, la société MIS Group procédera à la disqualification immédiate du gagnant et au retrait de sa dotation.

4. Dotations

4.1. Les gagnants de chaque session

Chacun des 24 (vingt-quatre) gagnants des sessions recevra une dotation de la part de la société MIS Group :

- 20 000 points (ou 10€ ou £10) crédités sur sa cagnotte personnelle, disponible sur son compte Membre sur le site Internet concerné.

Lorsque le gagnant réside en France, en Belgique, au Luxembourg, en Suisse, en Italie ou au Royaume-Uni, il est susceptible - selon le site Internet sur lequel il est inscrit (site associé à son compte Membre) – de recevoir sa dotation en numéraire (en € ou £).

Le choix du montant et de la devise pour la dotation est alors déterminé selon son pays de résidence :

- 10€ si le gagnant réside en France, en Belgique, au Luxembourg, en Suisse ou en Italie ;
- £10 si le gagnant réside au Royaume-Uni.

Si le gagnant réside dans un autre pays que ceux précédemment cités, il recevra nécessairement sa dotation en points sur sa cagnotte personnelle (soit 20.000 points).

4.2. Le grand gagnant

Le grand gagnant recevra lui aussi une dotation de la part de la société MIS Group :

- 400 000 points (ou 200€ ou £200) crédités sur sa cagnotte personnelle, disponible sur son compte Membre sur le site Internet concerné.

Les modalités d'attribution et d'utilisation de la dotation du « grand gagnant » sont les mêmes que pour les vingt-quatre gagnants des sessions (voir ci-avant).

4.3. Echange des points

Lorsqu'un gagnant reçoit une dotation en points sur sa cagnotte personnelle, il peut dès réception échanger ces points contre des chèques-cadeaux et/ou des cadeaux, depuis son compte Membre sur le site Internet concerné. Ces points n'ont pas de date limite d'utilisation.

Les chèques-cadeaux et cadeaux proposés sont tous ceux disponibles sur le site Internet concerné (dans l'espace Boutique), au moment de l'échange.

Selon le choix du gagnant, les chèques-cadeaux et cadeaux commandés sont ensuite acheminés de la part de la société MIS Group :

- Soit par courrier électronique ;
- Soit par voie postale, à l'adresse postale renseignée par le gagnant.

D'autre part, lorsqu'un gagnant reçoit une dotation en numéraire (en € ou £) sur sa cagnotte personnelle, il peut dès réception demander à la convertir en virement Paypal, virement bancaire ou chèque bancaire.

Le virement Paypal, virement bancaire ou chèque bancaire est ensuite acheminé de la part de la société MIS Group :

- Soit par voie électronique, sur le compte Paypal renseigné par le gagnant, si son choix s'est porté sur le virement Paypal ;
- Soit par voie électronique, sur le compte bancaire renseigné par le gagnant, si son choix s'est porté sur le virement bancaire (choix réservé uniquement aux gagnants résidant au Royaume-Uni) ;
- Soit par voie postale, à l'adresse postale renseignée par le gagnant, si son choix s'est porté sur le chèque bancaire.

Nul ne peut gagner plus que la dotation prévue.

Tout échange de dotation est exclu de quelque manière que ce soit.

Les éléments qui constituent la dotation ne sont couverts par aucune garantie et ne peuvent pas être échangés et retournés.

Dès lors que le gagnant n'est pas en mesure d'utiliser sa dotation pour quelque motif que ce soit, il perd le bénéfice de celle-ci.

Concernant l'envoi de dotation par voie postale, la société MIS Group, en tant qu'organisatrice du jeu-concours, ne saurait voir sa responsabilité engagée en cas de perte, de vol ou de dégradation d'une dotation lors de son acheminement.

De même, elle ne pourra pas être tenue responsable des erreurs éventuelles portant sur le nom ou l'adresse postale que le destinataire (le gagnant) aura lui-même communiquées à la société MIS Group.

D'autre part, la société MIS Group décline toute responsabilité pour tous les incidents qui pourraient survenir lors de la jouissance de la dotation, notamment en cas de jouissance par un mineur qui reste sous l'entière et totale responsabilité d'une personne ayant l'autorité parentale.

5. Utilisation des données personnelles des participants

5.1. Types de données personnelles collectées et bases légales

En prenant part au jeu-concours, les participants acceptent de fournir à la société MIS Group des données à caractère personnel.

Ils acceptent en outre que la société MIS Group puisse traiter ces données à caractère personnel dans le cadre du jeu-concours, pendant toute la durée du jeu-concours et jusqu'à 3 (trois) ans maximum après clôture de celui-ci, sans qu'ils ne puissent prétendre à d'autres compensations.

Les types de données à caractère personnel qui sont traitées dans le cadre du jeu-concours sont les informations d'identité et les informations de session.

Informations d'identité :

- Identifiant panéliste : numéro séquentiel attribué par la société MIS Group à la création d'un nouveau compte Membre sur l'un de ses sites Internet
- Prénom et Nom
- Age
- Adresse e-mail
- Adresse postale
- Numéro de téléphone

Ces informations d'identité sont nécessaires pour vérifier l'identité des participants, exclure les participations multiples et envoyer les dotations.

Elles ont toutes été collectées et/ou attribuées sur la base légale du Consentement, au moment de l'inscription du participant (panéliste) au sein du panel de consommateurs de la société MIS Group.

Cette inscription au sein du panel de consommateurs est une des conditions préalables et nécessaires pour participer au jeu-concours, conformément à l'Article 2.1 du présent Règlement.

Informations de session :

- Date et heure de fin de chaque partie du jeu vidéo
- Score enregistré à chaque partie du jeu vidéo

Ces informations de session sont collectées sur la base légale de l'intérêt légitime, afin de veiller au bon déroulement du jeu-concours, de suivre l'historique des parties et des scores, d'identifier et de réparer les éventuels dysfonctionnements, d'identifier les éventuelles activités anormales telles que l'intrusion de robots, de départager les gagnants en cas d'égalité et conformément à l'Article 3.1 du présent Règlement, etc.

5.2. Durée de conservation des données personnelles

Informations d'identité :

Les informations d'identité sont conservées jusqu'à la suppression par le participant de son compte Membre sur le site Internet concerné.

Informations de session :

Les informations de session, et les éventuelles autres informations collectées spécifiquement dans le cadre du jeu-concours, sont conservées pendant un délai maximum de 3 (trois) ans après clôture du jeu-concours.

Toutefois, certaines de ces informations seront agrégées pendant et/ou à l'issue du délai de 3 (trois) ans, puis conservées de manière anonyme et sans limite dans le temps, à des fins statistiques et d'historique uniquement. Il peut notamment, mais non exclusivement, s'agir du nombre de participants par session.

La société MIS Group est le seul destinataire de l'ensemble des informations d'identité et de session collectées dans le cadre du jeu-concours. Aucun tiers n'aura accès à ces informations.

Le fichier informatique sur lequel sont conservées ces informations, ainsi que les bases de données associées aux sites Internet de MIS Group (bases de données du panel de consommateurs), sont hébergées en France et accessibles uniquement par les collaborateurs de la société MIS Group ayant la nécessité de traiter ces informations

5.3. Publication de la liste des gagnants

S'il est désigné parmi les gagnants, le participant autorise à ce que la société MIS Group, en tant qu'organisatrice du jeu-concours, mentionne sur l'ensemble des supports sur lesquels la liste des gagnants sera publiée, une partie de son identité de la façon suivante (exemple) :

Elodie D., X ans, Paris (75)

Prénom, 1^{ère} lettre du nom de famille, âge, ville, numéro de département

La société MIS Group s'engage à ne mentionner que la première lettre du nom de famille des gagnants, et à ne pas divulguer d'autres informations sur leur identité que celles mentionnées ci-dessus, telles que des coordonnées (adresses e-mails, adresses postales, numéros de téléphone, etc.).

5.4. Exercice de leurs droits par les participants

Pour toute question liée au traitement de leurs données personnelles dans le cadre du jeu-concours, et/ou pour exercer leurs droits d'accès, de rectification, de suppression et de portabilité de leurs données, les participants sont invités à contacter le Délégué à la protection des données (DPO MIS Group) à cette adresse : dpo@misgroup.io

6. Disponibilité du site

Tout au long de la compétition officielle, le site sur lequel est hébergé le jeu-concours est accessible 7 jours sur 7 (sept jours sur sept), 24h/24.

Toutefois, indépendamment de la volonté de la société MIS Group, des interruptions accidentelles peuvent intervenir et rendre l'accès au site impossible. Il peut notamment, mais non exclusivement, s'agir d'interruptions dues à une panne informatique, à une rupture des connexions réseaux ou à un trafic exceptionnellement élevé sur le site.

La société MIS Group s'engage à mettre en œuvre les moyens nécessaires pour rétablir l'accès au site dans les plus brefs délais. En aucun cas, elle ne saurait voir sa responsabilité engagée en cas d'interruption accidentelle, y compris si des participants n'ont pu terminer leur partie en temps voulu du fait de celle-ci.

Aucune indemnité de quelque nature que ce soit ne sera dû par la société MIS Group.

7. Dispositions générales

La société MIS Group, en tant qu'organisatrice du jeu-concours, se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, d'interrompre ou d'annuler le jeu-concours sans délai et sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Elle peut notamment interrompre ou annuler tout ou partie du jeu-concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique, dans le cadre de la participation au jeu-concours ou de la désignation des gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux auteurs de ces fraudes et/ou de les poursuivre devant les juridictions compétentes.

A ce titre, l'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires permettant de participer au jeu-concours de façon mécanique ou autre est proscrite et constitue une fraude.

Également, la société MIS Group peut interrompre ou annuler tout ou partie du jeu-concours en raison de cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté telle qu'une défaillance technique critique pouvant corrompre ou affecter le bon déroulement du jeu-concours et/ou la sécurité du réseau informatique de la société.

D'autre part, la société MIS tranchera souverainement, et dans le respect des lois, toute question d'application et/ou d'interprétation du présent Règlement ainsi que toute question non réglée par celui-ci et qui viendrait à se poser à l'occasion du jeu-concours.

Tout litige relatif à l'interprétation et à l'exécution du présent Règlement est soumis au droit français. À défaut de résolution amiable, le litige sera porté devant le Tribunal de commerce de Lille, en France.

8. Acceptation du présent Règlement

En prenant part au jeu-concours, le participant reconnaît avoir pris connaissance et accepté l'intégralité des conditions détaillées dans le présent Règlement.

Le participant reconnaît également que la société MIS Group, organisatrice du jeu-concours :

- Ne peut garantir que le site sur lequel est hébergé le jeu-concours ne comporte aucune erreur ou anomalie de fonctionnement ;
- Ne peut garantir que le site ne fera l'objet d'aucune interruption pendant toute la durée du jeu-concours, conformément à l'Article 6 du présent Règlement.

D'autre part, en acceptant les présentes Conditions, le participant certifie :

- Être âgé de 16 ans ou plus ;
- Participer sous sa vraie identité, et non sous une fausse identité ou sous une identité usurpée.



English
Anglais

Translated version
Version traduite

The English version is provided for convenience only and is not legally valid.

In case of conflict between the French version and the English translation, the French version shall prevail.

1. Purpose

The company MIS Group is organising a contest during the Christmas 2024 period.
This contest is titled **"Fun Month – Christmas Run"** and will take place from December 1 to December 24, 2024.

MIS GROUP

SASU au capital de 41 000€

Head Office:

85 rue Nationale
59800 – Lille
FRANCE

RCS Lille 437 756 489

APE 7320Z

The purpose of these rules is to govern the organisation of the contest.

This contest involves:

Playing the "Christmas Run" video game and attempting to achieve the highest possible score (in points).

The video game mentioned above was developed by MIS Group specifically for this contest.

MIS Group is organising this contest on its own initiative.

2. General Terms of Participation

2.1. Participants

Participation in this contest is free and open to any individual aged 16 or older at the entry deadline, who has legal capacity, access to the Internet and an active Member account on one of the MIS Group websites: pipeul.com, testerdesproduits.fr, reunionsdeconsommateurs.com, devenirclientmystere.com, avispanel.com, surveyfriends.co.uk, paidfocusgroup.co.uk, paidproducttesting.co.uk, panelopinion.co.uk, mysterydayout.co.uk, testailprodotto.it, paneuropa.it.

There are no geographical restrictions for participating in the contest.

Anyone who has completed at least one (1) game session of the video game is considered a “participant” in the contest.

Participation in the contest implies irrevocable and unconditional acceptance of the terms outlined in these Rules.

2.2. Restrictions on Participation

Each participant must spend one (1) "star" to play one (1) game session of the video game. Stars are rewards credited to the participant's Member account, which they receive throughout the year from MIS Group in exchange for their activity on the relevant website.

The number of game sessions is limited for each participant to the number of stars available in their Member account. When a participant has no more stars available in their Member account, they can no longer participate in the contest (until they receive additional stars).

When the same participant plays multiple sessions during the same game session (see below), only the highest score is retained: each time a participant achieves a higher score than their previous ones, the latest score replaces and automatically invalidates the earlier scores.

Each participation is personal and nominative. Any individual who creates multiple Member accounts on one or more MIS Group websites and plays game sessions using multiple accounts will have only their highest score (across all accounts) considered valid, while all other scores will be declared null and void.

Employees of the organiser, their family members and any other person professionally associated with the contest are not allowed to participate.

Failure to comply with the participation conditions outlined in these Rules will result in the nullification of the entry.

2.3. Participation Dates

The contest will run from **December 1, 2024 to December 24, 2024**.

The contest is divided into 24 (twenty-four) sessions.

1 (one) session corresponds to 1 (one) day.

The first of the 24 sessions begins on December 1 at 9:00 AM and ends the same day at 11:59 PM (Paris time). All subsequent sessions run from 12:00 AM to 11:59 PM (Paris time).

A game session that starts on one day (e.g., Session 1) and ends the following day (e.g., Session 2) will be recorded as part of Session 2.

During the twenty-fourth and final session, no new game can be started after 11:30 PM to avoid it ending the following day (after the contest closes at 11:59 PM).

To participate in the contest, a participant must complete at least 1 (one) game session during any of the twenty-four sessions.

A participant may take part in all twenty-four sessions of the contest and complete multiple games during each session.

However, if a participant plays multiple games during a single session, only their highest score (the highest number of points) will be retained: each time the participant finishes a new game, if the score is higher than their previous score, it automatically invalidates and replaces the previous score.

At the start of each new session (at 12:00 AM), all scores are reset to zero.

2.4. Participant Ranking

At the end of each game session, the participant can view the general ranking.

The general ranking includes all participants in the contest, from all MIS Group websites. It is updated each time a new game session is completed in the video game. For each contest session, only the highest score (the highest number of points) of each participant appears in the general ranking.

For each contest session, only the highest score (the highest number of points) of each participant appears in the general ranking.

As a result, a single participant can appear only once in this ranking per session.

The general ranking is reset at the start of each new contest session: all scores from a session are cleared at the end of that session, in accordance with Article 2.3 of these Rules.

However, all scores from all sessions are retained in a historical record to determine the "grand winner" at the end of the contest (after the conclusion of all sessions), in accordance with Article 3.1 of these Rules.

3. Winner Designation

3.1. List of Winners

At the end of each of the 24 (twenty-four) sessions of the contest, a winner is selected (one winner per session). Unless otherwise specified (see below), the participant ranked first in the general ranking at the end of the session is declared the "winner" of that session.

Then, at the end of all sessions, a "**grand winner**" will also be selected (an additional winner).

The "grand winner" will be the participant who achieved the highest score across all sessions combined.

In total, there will be 25 (twenty-five) winners designated:

- 24 (twenty-four) winners throughout the sessions;
- and 1 (one) "**grand winner**" at the conclusion of all sessions.

During the same session of the contest, in the event of a tie in points between participants, their position in the general ranking will be determined based on the time taken to complete the game (the number of seconds elapsed between the start and end time of the game).

The participant who completed their game the fastest will be ranked higher in the general ranking.

As a result, if multiple participants are tied for points at the top of the general ranking, the participant who completed their game the fastest will be placed in the first position (and will therefore be declared the winner of the session in question).

In the event of a tie in points and identical completion times (the same number of seconds elapsed between the start and end of the game) during the same session, the winner of that session will be determined by an automatic and random draw.

This draw will take place immediately after the session concludes.

Once a winner has been designated at the end of a contest session, they cannot be designated as the winner of another session.

As a result, if the same participant takes part in multiple sessions and finishes in first place in the general ranking for several of those sessions, they will be designated as the "winner" only for the first of the sessions in which they ranked first.

For the other sessions in question, the winner will be the next highest-ranked participant in the general ranking (among those who have not yet been designated as a "winner" in any of the previous sessions).

Conversely, the "**grand winner**", designated at the end of all sessions, must have been designated a "winner" in one of the twenty-four sessions.

Thus, the same participant may be both a session winner and the "grand winner" of the contest.

The twenty-five winners – the twenty-four session winners and the "grand winner" – will each receive a prize. The list of prizes is detailed in **Article 4** of these Rules.

In accordance with **Article 7** of these Rules, in the event of proven fraud – particularly if the score (points and time) achieved by a winner is invalid – MIS Group reserves the right to disqualify the participant in question and cancel their prize.

If a winner is disqualified, the prize will be awarded to the participant ranked second.

3.2. Communication of the List of Winners

MIS Group, as the organiser of the contest, will contact all winners electronically via the Contact section on the relevant websites:

pipeul.com, testerdesproduits.fr, reunionsdeconsommateurs.com, devenirclientmystere.com, avispanel.com, surveyfriends.co.uk, paidfocusgroup.co.uk, paidproducttesting.co.uk, panelopinion.co.uk, testailprodotto.it, paneleuropa.it.

Additionally, all participants, whether winners or not, will be informed of the general ranking and the list of winners for each session on the relevant websites.

3.3. Verification of Winners' Identity

Winners must comply with these Rules.

Any person participating in the contest is required to do so under their real identity and provide accurate information, including first and last name, age, email address, mailing address, phone number, etc.

The identity information provided by participants during the contest must match the information they previously entered in their Member account on the relevant websites.

Therefore, all participants are required to verify the accuracy of their identity information on their account before entering the contest.

Furthermore, if selected as a winner, the participant authorises MIS Group, as the organiser of the contest, to conduct identity verification.

In case of doubt about a winner's identity, MIS Group reserves the right to request the participant in question to provide proof of identity, for example, by emailing a copy of an identification document.

If a participant is found to have made a false declaration about their identity, or if they fail to provide sufficient proof of identity, MIS Group will immediately disqualify the winner and withdraw their prize.

4. Prizes

4.1. Session Winners

Each of the 24 (twenty-four) session winners will receive a prize from MIS Group:

- **20,000 points** (or €10 or £10) credited to their personal wallet, accessible via their Member account on the relevant website.

For winners residing in France, Belgium, Luxembourg, Switzerland, Italy or the United Kingdom, the prize may – depending on the website associated with their Member account – be awarded in cash (€ or £).

The amount and currency of the prize will be determined based on their country of residence:

- **€10** if the winner resides in France, Belgium, Luxembourg, Switzerland, or Italy.
- **£10** if the winner resides in the United Kingdom.

If the winner resides in a country other than those listed above, they will receive their prize exclusively as points credited to their personal wallet (**20,000 points**).

4.2. The Grand Winner

The grand winner will also receive a prize from MIS Group:

- **400,000 points** (or €200 or £200) credited to their personal wallet, accessible via their Member account on the relevant website.

The terms for awarding and using the grand winner's prize are the same as those for the twenty-four session winners (see above).

4.3. Point Redemption

When a winner receives a prize in points credited to their personal wallet, they can immediately exchange these points for gift cards and/or gifts through their Member account on the relevant website. These points do not have an expiration date.

The gift cards and gifts available for redemption are those listed in the website's **Shop** section at the time of the exchange. Based on the winner's selection, the gift cards and gifts ordered will then be delivered by MIS Group:

- **By email**, or
- **By post**, to the postal address provided by the winner.

Furthermore, when a winner receives a prize in cash (€ or £) credited to their personal wallet, they can immediately request to convert it into a **PayPal transfer**, **bank transfer** or **bank cheque**.

The PayPal transfer, bank transfer, or bank cheque will then be processed and delivered by MIS Group.

- **By electronic transfer**, to the bank account provided by the winner, if they choose a bank transfer (this option is available only to winners residing in the United Kingdom);
- **By postal mail**, to the postal address provided by the winner, if they choose a bank cheque;
- **By electronic transfer**, to the PayPal account provided by the winner, if they choose a PayPal transfer.

No one may receive more than the designated prize.

Any exchange of the prize in any form is excluded.

The elements that constitute the prize are not covered by any warranty and cannot be exchanged or returned.

If the winner is unable to use their prize for any reason, they forfeit their entitlement to it.

Regarding prizes sent by postal mail, MIS Group, as the organiser of the contest, cannot be held responsible in the event of loss, theft or damage to a prize during transit.

Similarly, MIS Group cannot be held responsible for any errors related to the name or postal address provided by the recipient (the winner) to MIS Group.

Furthermore, MIS Group disclaims all liability for any incidents that may occur during the use of the prize, particularly if the prize is used by a minor, who remains under the full and complete responsibility of a person with parental authority.

5. Use of Participants' Personal Data

5.1. Types of Personal Data Collected and Legal Basis

By participating in the contest, participants agree to provide MIS Group with personal data.

They also consent to MIS Group processing this personal data as part of the contest, for the entire duration of the contest and up to a maximum of three (3) years after its conclusion, without being entitled to any additional compensation.

The types of personal data processed as part of the contest include **identity information** and **session information**.

Identity Information:

- **Panelist ID: A sequential number assigned by MIS Group upon the creation of a new Member account on one of its websites**
- **First and Last Name**
- **Age**
- **Email Address**
- **Postal Address**
- **Phone Number**

These identity details are required to verify participants' identities, exclude multiple entries and send prizes.

All of this information has been collected and/or assigned based on the legal ground of Consent, at the time of the participant's (panellist's) registration within MIS Group's consumer panel.

This registration within the consumer panel is a prerequisite and necessary condition for participating in the competition, in accordance with Article 2.1 of these Rules.

Session Information:

- Date and time of the end of each video game session
- Score recorded for each video game session

This session information is collected based on the legal ground of legitimate interest, to ensure the proper functioning of the competition, track game and score histories, identify and address potential malfunctions, detect any abnormal activities such as bot intrusions, break ties to determine winners as outlined in Article 3.1 of these Rules, and more.

5.2. Retention Period for Personal Data

Identity Information:

Identity information is retained until the participant deletes their Member account on the relevant website.

Session Information:

Session information, along with any other data specifically collected as part of the competition, is retained for a maximum of three (3) years after the competition ends.

However, some of this information will be aggregated during and/or after the three (3) year retention period, then stored anonymously and indefinitely for statistical and historical purposes only. This may include, but is not limited to, the number of participants per session.

MIS Group is the sole recipient of all identity and session information collected as part of the competition. No third parties will have access to this information.

The digital file containing this information, along with the databases associated with MIS Group's websites (consumer panel databases), are hosted in France and are accessible only to MIS Group employees who need to process this information.

5.3. Publication of the List of Winners

If selected as a winner, the participant authorises MIS Group, as the organiser of the competition, to include a portion of their identity on all platforms where the list of winners is published, in the following format (example):

Elodie D., X years old, Paris (75)

First name, initial of the last name, age, city, and department number.

MIS Group commits to mentioning only the first letter of the winners' last names and to not disclosing any other identity-related information beyond what is specified above, such as contact details (email addresses, postal addresses, phone numbers, etc.).

5.4. Exercise of Participants' Rights

For any questions related to the processing of their personal data in the context of the competition and/or to exercise their rights to access, rectify, delete or port their data, participants are invited to contact the MIS Group Data Protection Officer (DPO) at the following email address: dpo@misgroup.io.

6. Availability of the Website

Throughout the official competition period, the website hosting the competition will be accessible 24/7.

However, independent of MIS Group's control, accidental interruptions may occur, rendering the site inaccessible. These interruptions may include, but are not limited to, issues caused by system failures, network disruptions or exceptionally high traffic on the site.

MIS Group commits to taking the necessary measures to restore access to the website as quickly as possible. Under no circumstances shall it be held liable for accidental interruptions, including instances where participants are unable to complete their session on time due to such interruptions.

No compensation of any kind will be owed by MIS Group.

7. General Provisions

MIS Group, as the organiser of the competition, reserves the right to interrupt or cancel the competition without delay and without liability, should circumstances require it.

In particular, it may interrupt or cancel all or part of the competition if fraud is detected in any form, including through technological means, in the participation process or in the selection of winners. In such cases, it reserves the right to withhold prizes from the perpetrators of such fraud and/or to pursue legal action against them in the appropriate courts.

In this regard, the use of bots or any other similar mechanisms that enable participation in the competition in an automated or mechanical manner is strictly prohibited and constitutes fraud.

MIS Group may also interrupt or cancel all or part of the competition due to force majeure or events beyond its control, such as a critical technical failure that could compromise or affect the proper functioning of the competition and/or the security of the company's computer network.

Furthermore, MIS Group will have sole authority, in compliance with the law, to resolve any questions related to the application and/or interpretation of these Rules, as well as any issues not addressed herein that may arise during the competition.

Any disputes related to the interpretation and execution of these Rules are subject to French law. In the absence of an amicable resolution, the dispute will be brought before the Commercial Court of Lille, France.

8. Acceptance of These Rules

By participating in the competition, the participant acknowledges having read and accepted all the conditions detailed in these Rules.

The participant also acknowledges that MIS Group, as the organiser of the competition:

- Cannot guarantee that the website hosting the competition will be free from errors or operational anomalies;
- Cannot guarantee that the website will be uninterrupted throughout the duration of the competition, as outlined in Article 6 of these Rules.

Additionally, by accepting these Terms, the participant certifies that they:

- Are 16 years of age or older;
- Are participating under their true identity and not using a false or stolen identity.



La versione italiana è fornita solo per comodità e non ha valore legale.

In caso di controversie tra la versione francese e la traduzione italiana, prevarrà la versione francese.

1. Scopo

La società MIS Group organizza un concorso nell'ambito del periodo di Natale 2024, denominato "Fun Month – Christmas run" e si svolge dal 1 al 24 dicembre 2024.

MIS Group
SASU con capitale di 41.000 euro
Direzione:
85 rue Nazionale
59800 – Lilla
FRANCIA

RCS Lille 437 756 489
APE7320Z

Lo scopo del presente Regolamento è disciplinare l'organizzazione del concorso.

Questo concorso consiste in:

Giocare al videogioco "Fun Month – Christmas run " cercando di ottenere il miglior punteggio possibile.

Il videogioco sopra menzionato è stato sviluppato dalla società MIS Group di propria iniziativa, e appositamente per questa competizione.

2. Condizioni generali di partecipazione

2.1. Partecipanti

La partecipazione a questo concorso è gratuita e aperta a qualsiasi persona fisica che abbia compiuto 16 anni alla data di scadenza, che non sia legalmente incapace, abbia accesso a Internet e disponga di un account personale su uno dei siti Web di MIS Group: pipeul.com ; testerdesproducts.fr; reunionsdeconsommateurs.com; diventaremysteryclient.com; reviewpanel.com; Surveyfriends.co.uk; pagatofocusgroup.co.uk; pagatoprodottotesting.co.uk; panelopinion.com; mysterydayout.co.uk; testailprodotto.it; paneleuropa.it .

Non ci sono restrizioni geografiche alla partecipazione al concorso.

È considerato "partecipante" al concorso chiunque abbia completato almeno 1 (una) partita del videogioco.

La partecipazione al concorso implica l'accettazione irrevocabile e senza riserve delle condizioni del presente Regolamento.

2.2. Limitazione delle partecipazioni

Ogni partecipante dovrà spendere 1 (una) "stella" per partecipare ad 1 (una) partita del videogioco. Le stelle corrispondono ai premi disponibili sul conto personale del partecipante, che riceve durante tutto l'anno dalla società MIS Group in cambio della sua attività sul sito in questione.

Il numero di giochi è limitato, per ciascun partecipante, al numero di stelle disponibili sul proprio account personale.

Quando un partecipante non ha più stelle disponibili sul proprio account, non può più partecipare al concorso (finché non riceve nuove stelle).

Quando lo stesso partecipante partecipa a più giochi durante la stessa sessione (vedi sotto), viene mantenuto solo il punteggio migliore: ogni volta che un partecipante ottiene un punteggio superiore ai punteggi precedenti, l'ultimo punteggio sostituisce e annulla automaticamente quelli precedenti.

Ogni partecipazione è personale e nominativa.

Qualsiasi persona fisica che abbia creato diversi account personali su uno o più siti web della società MIS Group e che abbia giocato su diversi di questi account, vedrà il suo punteggio migliore (tutti gli account combinati) mantenuto e gli altri dichiarati nulli.

Non sono autorizzati a partecipare al presente concorso i dipendenti dell'organizzatore, i loro familiari, nonché ogni altra persona legata professionalmente al presente concorso.

Il mancato rispetto delle condizioni di partecipazione previste dal presente Regolamento comporterà l'annullamento della partecipazione.

2.3. Date di partecipazione

Il concorso si svolge dal 1° dicembre al 24 dicembre 2024.

La competizione si svolge in 24 (ventiquattro) sessioni.

1 (una) sessione corrisponde a 1 (uno) giorno.

La prima delle 24 sessioni inizia il 1° dicembre alle 9:00 e termina lo stesso giorno alle 23:59 (ora di Parigi). Tutte le sessioni successive si terranno dalle 00:00 alle 23:59 (ora di Parigi).

Una partita che inizia un giorno (ad esempio Sessione 1) e termina il giorno successivo (ad esempio Sessione 2) verrà registrata come parte della Sessione 2.

Durante la ventiquattresima ed ultima sessione, non sarà possibile iniziare una nuova partita dopo le ore 23:30, questo per evitare che essa termini il giorno successivo (dopo la chiusura della competizione).

Per partecipare al concorso, il partecipante dovrà completare almeno 1 (una) partita del videogioco, durante una delle ventiquattro sessioni.

Lo stesso partecipante può prendere parte alle ventiquattro sessioni del concorso e completare più partite durante ciascuna delle ventiquattro sessioni.

Quando invece il partecipante partecipa a più partite durante la stessa sessione, viene mantenuto solo il suo miglior punteggio (con il maggior numero di punti); ogni volta che il partecipante completa una nuova partita, se il punteggio di questo è superiore al punteggio precedente, lo annulla e lo sostituisce automaticamente. All'inizio di ogni nuova sessione (alle 00:00), tutti i punteggi vengono azzerati.

2.4. Classifica dei partecipanti

Al termine di ciascuna delle sue partite, il partecipante accede alla classifica generale.

La classifica generale è una classifica tra tutti i partecipanti al concorso, proveniente da tutti i siti web della società MIS Group.

La classifica viene aggiornata ogni volta che viene completata una nuova partita nel videogioco.

Per ogni sessione del concorso, nella classifica generale compare solo il miglior punteggio (con il maggior numero di punti) di ciascun partecipante.

Lo stesso partecipante potrà quindi comparire una sola volta in questa classifica.

La classifica generale viene azzerata ad ogni nuova sessione della competizione: tutti i punteggi di una sessione vengono azzerati al termine della stessa, ai sensi dell'articolo 2.3. del presente Regolamento.

Tutti i punteggi di tutte le sessioni vengono, tuttavia, conservati in uno storico per la designazione del “grande vincitore” al termine della competizione (dopo la chiusura di tutte le sessioni), in conformità con l'Articolo 3.1. del presente Regolamento.

3. Designazione dei vincitori

3.1. Elenco dei vincitori

Al termine di ciascuna delle 24 (ventiquattro) sessioni del concorso verrà decretato un vincitore (ovvero un vincitore per sessione).

Salvo eccezioni (vedi sotto), è il partecipante che si classifica al primo posto nella classifica generale al termine della sessione che viene designato “vincitore” della sessione.

Poi, al termine di tutte le sessioni, verrà designato a sua volta un “vincitore finale” (vincitore aggiuntivo).

È il partecipante che ottiene il miglior punteggio, sommando tutte le sessioni, che verrà designato il “vincitore finale”.

In totale, ci saranno 25 (venticinque) vincitori designati:

- 24 (ventiquattro) vincitori nel corso delle sessioni;
- e 1 (uno) “vincitore finale” alla fine di tutte le sessioni.

Nel corso della stessa sessione del concorso, in caso di parità di punti tra i partecipanti, il loro posto nella classifica generale viene determinato in base al tempo impiegato per completare il gioco (numero di secondi trascorsi tra l'ora di inizio e l'ora di fine del gioco).

Il partecipante che finirà il gioco più velocemente si posizionerà meglio nella classifica generale.

Pertanto, in caso di parità di punti tra più partecipanti ai vertici della classifica generale, sarà il concorrente che avrà completato il tratto più veloce ad essere piazzato al primo posto (e che sarà quindi designato vincitore della sessione in questione).

In caso di pari numero di punti e pari tempo (stesso numero di secondi trascorsi tra l'inizio e la fine della partita), nel corso della stessa sessione, verrà scelto tramite sorteggio automatico e casuale il vincitore di tale sessione.

Tale sorteggio verrà effettuato non appena la sessione interessata sarà chiusa.

Quando un vincitore è stato designato al termine di una sessione del concorso, non potrà più essere designato vincitore al termine di un'altra sessione.

Pertanto, qualora lo stesso partecipante partecipi a più delle ventiquattro sessioni, e al termine di più di tali sessioni si classifichi al primo posto della classifica generale, sarà designato "vincitore" solo per la prima delle sessioni interessate.

Per le altre sessioni interessate, ogni volta sarà considerato vincitore il partecipante meglio piazzato nella classifica generale (tra quelli che non erano ancora stati designati come "vincitore" nelle sessioni precedenti).

Al contrario, il "grande vincitore", designato al termine di tutte le sessioni, sarà necessariamente stato designato "vincitore" in una delle ventiquattro sessioni.

Pertanto, lo stesso partecipante sarà designato sia vincitore di una delle sessioni, sia designato "grande vincitore" del concorso.

I venticinque vincitori – i ventiquattro vincitori della sessione e il "grande vincitore" – riceveranno un premio ciascuno.

L'elenco dei premi è dettagliato all'articolo 4 del presente Regolamento.

Ai sensi dell'articolo 7 del presente Regolamento, in caso di frode accertata - e in particolare in caso di accertata invalidità del punteggio (numero di punti e tempo) conseguito da un vincitore - la società MIS Group si autorizza a squalificare il partecipante interessato e di annullare il suo premio.

In caso di squalifica di un vincitore, il premio verrà assegnato al partecipante classificato secondo.

3.2. Comunicazione dell'elenco dei vincitori

La società MIS Group, in qualità di organizzatore del concorso, contatterà elettronicamente tutti i vincitori, tramite l'area Contatti sui relativi siti web: pipeul.com; testerdesproducts.fr; reunionsdeconsommateurs.com; diventaremysteryclient.com; reviewpanel.com; Surveyfriends.co.uk; pagatofocusgroup.co.uk; pagatoprodottotesting.co.uk; panelopinion.com; testailprodotto.it; paneleuropa.it.

Inoltre, tutti i partecipanti, vincitori e non vincitori, saranno informati della classifica generale e dell'elenco dei vincitori di ciascuna sessione, sui relativi siti web.

3.3. Verifica dell'identità dei vincitori

I vincitori devono rispettare queste Regole.

Qualsiasi persona che partecipa al concorso è tenuta a farlo sotto la sua reale identità e a fornire informazioni accurate: nome e cognome, età, indirizzo e-mail, indirizzo postale, numero di telefono, ecc.

I dati identificativi forniti dai partecipanti nell'ambito del concorso corrispondono a quelli che essi hanno necessariamente precedentemente inserito nel proprio account personale sui siti web interessati.

Tutti i partecipanti sono pertanto tenuti a verificare la correttezza dei dati identificativi forniti sul proprio account prima di prendere parte al concorso.

Inoltre, qualora venga nominato tra i vincitori, il partecipante autorizza che la società MIS Group, in qualità di organizzatore del concorso, effettui verifiche relative alla sua identità.

In caso di dubbio sull'identità di un vincitore, MIS Group potrà chiedere al partecipante interessato di fornire prova della propria identità inviandogli, ad esempio, tramite e-mail la copia di un documento di identità.

In caso di comprovata falsa dichiarazione relativa alla propria identità, ovvero in caso di mancanza di prove sufficienti a dimostrare la propria identità, MIS Group squalificherà immediatamente il vincitore e ritirerà il premio.

4. Dotazioni

4.1. I vincitori di ogni sessione

Ciascuno dei 24 (ventiquattro) vincitori delle sessioni riceverà un premio da parte di MIS Group

- 20.000 punti (o 10€ o 10£) accreditati sul montepremi personale, disponibile sul proprio account del sito Web pertinente.

Quando il vincitore risiede in Francia, Belgio, Lussemburgo, Svizzera, Italia o Regno Unito, è probabile che, a seconda del sito web su cui è registrato (sito associato al suo account personale), riceva il suo premio in contanti (in € o £).

La scelta dell'importo e della valuta del premio viene poi determinata in base al Paese di residenza:

- 10€ se il vincitore risiede in Francia, Belgio, Lussemburgo, Svizzera o Italia;
- 10£ se il vincitore risiede nel Regno Unito.

Se il vincitore risiede in un Paese diverso da quelli precedentemente menzionati, riceverà necessariamente la sua dotazione di punti nel suo montepremi personale (ovvero 20.000 punti).

4.2. Il vincitore finale

Il vincitore finale riceverà inoltre un premio da parte della società MIS Group:

- 400.000 punti (200€ o 200£) accreditati sul montepremi personale, disponibile sul proprio account del sito Web pertinente.

I termini e le condizioni per l'assegnazione e l'utilizzo del premio "vincitore finale" sono gli stessi dei vincitori delle ventiquattro sessioni (vedi sopra).

4.3. Scambio di punti

Quando un vincitore riceve un premio in punti nel suo montepremi personale, può, una volta ricevuti, scambiare questi punti con buoni regalo e/o regali, dal proprio account sul sito web in questione.

Questi punti non hanno una data di scadenza.

I buoni regalo e gli omaggi offerti sono tutti quelli disponibili sul relativo sito web (nell'area Shop), al momento dello scambio.

A seconda della scelta del vincitore, i buoni regalo e i regali ordinati verranno poi inviati dalla società MIS Group:

- Tramite e-mail;
- Per posta, all'indirizzo postale fornito dal vincitore.

D'altra parte, quando un vincitore riceve un premio in denaro (in € o £) nel suo montepremi personale, può al momento del ricevimento chiedere di convertirlo in bonifico PayPal o buono Amazon.

Il bonifico PayPal o il buono Amazon, verranno poi inviati online dalla società MIS Group.

Nessuno può guadagnare più del premio previsto.

È escluso a qualsiasi titolo ogni scambio di dotazione.

Gli elementi che costituiscono la dotazione non sono coperti da alcuna garanzia e non possono essere cambiati o restituiti.

Se il vincitore non può utilizzare il premio per qualsiasi motivo, perderà il beneficio dello stesso.

Per quanto riguarda l'invio dei premi per posta, la società MIS Group, in qualità di organizzatore del concorso, non può essere ritenuta responsabile in caso di smarrimento, furto o danneggiamento del premio durante la consegna.

Parimenti, non potrà essere ritenuta responsabile per eventuali errori relativi al nome o all'indirizzo postale che lo stesso destinatario (il vincitore) avrà comunicato alla società MIS Group.

La società Gruppo MIS declina inoltre ogni responsabilità per tutti gli incidenti che potrebbero verificarsi durante il godimento del patrimonio, in particolare in caso di godimento da parte di un minore che rimane sotto la piena e totale responsabilità di chi esercita la potestà genitoriale.

5. Utilizzo dei dati personali dei partecipanti

5.1. Tipologie di dati personali raccolti e basi giuridiche

Partecipando al concorso i partecipanti si impegnano a fornire i propri dati personali alla società MIS Group.

Accettano inoltre che la società MIS Group possa trattare tali dati personali nell'ambito del concorso, per tutta la sua durata e fino a 3 (tre) anni massimi dopo la sua chiusura, senza che si possa pretendere altro indennizzo.

I tipi di dati personali trattati nell'ambito del concorso sono informazioni sull'identità e informazioni sulle sessioni di gioco.

Informazioni sull'identità:

- Identificativo del panelista: numero progressivo assegnato da MIS Group alla creazione di un nuovo account personale su uno dei suoi siti web
- Nome e cognome
- Età
- Indirizzo e-mail
- Indirizzo postale
- Numero di telefono

Queste informazioni sono necessarie per verificare l'identità dei partecipanti, escludere più iscrizioni e inviare premi.

Essi sono stati tutti raccolti e/o assegnati, sulla base giuridica del Consenso, al momento della registrazione del partecipante (panelista) all'interno del panel consumatori della società MIS Group.

Tale iscrizione al panel dei consumatori costituisce uno dei prerequisiti e condizioni necessarie per la partecipazione al concorso, ai sensi dell'articolo 2.1 del presente Regolamento.

Informazioni sulla sessione di gioco:

- Data e ora di fine di ciascuna parte del videogioco
- Punteggio registrato durante ogni partita del videogioco

Queste informazioni sulla sessione vengono raccolte sulla base legale del legittimo interesse, al fine di garantire il regolare svolgimento della competizione, monitorare la cronologia dei giochi e dei punteggi, identificare e riparare possibili malfunzionamenti, identificare possibili attività anomale come l'intrusione di robot, decidere i vincitori in caso di parità e in conformità con l'Articolo 3.1 del presente Regolamento, ecc.

5.2. Durata della conservazione dei dati personali

Informazioni sull'identità:

Le informazioni sull'identità vengono conservate finché il partecipante non elimina il proprio account sul sito Web in questione.

Informazioni sulla sessione:

Le informazioni sulla sessione, e qualsiasi altra informazione raccolta specificatamente nell'ambito del concorso, vengono conservate per un periodo massimo di 3 (tre) anni dopo la chiusura del concorso.

Tuttavia, alcune di queste informazioni verranno aggregate durante e/o alla fine del periodo di 3 (tre) anni, quindi conservate in forma anonima e senza limiti di tempo, per soli fini statistici e storici. Ciò può includere, ma non è limitato a, il numero di partecipanti per sessione.

La società MIS Group è l'unica destinataria di tutte le informazioni sull'identità e sulla sessione raccolte nell'ambito del concorso. Nessuna terza parte avrà accesso a queste informazioni.

L'archivio informatico su cui sono conservate queste informazioni, così come i database associati ai siti web di MIS Group (database del panel di consumatori), sono ospitati in Francia e accessibili solo dai dipendenti di MIS Group che hanno la necessità di elaborare queste informazioni.

5.3. Pubblicazione dell'elenco dei vincitori

Qualora venga scelto tra i vincitori, il partecipante autorizza che la società MIS Group, in qualità di organizzatore del concorso, menzioni su tutti i media sui quali sarà pubblicata l'elenco dei vincitori, parte della sua identità nel seguente modo (esempio):

Michele D., X anni, Roma (00127)

Nome, prima lettera del cognome, età, città, CAP.

La società MIS Group si impegna a menzionare esclusivamente l'iniziale del cognome dei vincitori e a non rivelare alcuna informazione sulla loro identità diversa da quelle sopra indicate, quali i recapiti (indirizzi e-mail, indirizzi postali, numeri di telefono, ecc.).

5.4. Esercizio dei diritti da parte dei partecipanti

Per qualsiasi domanda relativa al trattamento dei propri dati personali nell'ambito del concorso e/o per esercitare i propri diritti di accesso, rettifica, cancellazione e portabilità dei propri dati, i partecipanti sono invitati a contattare il Delegato alla protezione dei dati (DPO MIS Group) a questo indirizzo: dpo@misgroup.io

6. Disponibilità del sito

Durante tutta la competizione ufficiale, il sito su cui è ospitato il concorso è accessibile 7 giorni su 7 (sette giorni su sette), 24 ore su 24.

Tuttavia, indipendentemente dalla volontà di MIS Group, potrebbero verificarsi interruzioni accidentali che rendono impossibile l'accesso al sito. Questi possono includere, ma non sono limitati a, interruzioni dovute a guasti del computer, connessioni di rete interrotte o traffico eccezionalmente elevato sul sito.

La società MIS Group si impegna a mettere in atto i mezzi necessari per ripristinare l'accesso al sito nel più breve tempo possibile. In nessun caso potrà essere ritenuta responsabile in caso di interruzione accidentale, anche nel caso in cui i partecipanti non riuscissero a completare il gioco in tempo. Nessun compenso di alcun genere sarà dovuto dalla società MIS Group.

7. Disposizioni generali

La società MIS Group, in qualità di organizzatore del concorso, si riserva il diritto, qualora le circostanze lo richiedano, di interrompere o annullare il concorso senza ritardo e senza incorrere in alcuna responsabilità.

In particolare, potrà interrompere o cancellare tutto o parte del concorso se risulta che si sia verificata una frode in qualsiasi forma, in particolare elettronica, nell'ambito della partecipazione al concorso o della designazione dei vincitori. In tal caso si riserva il diritto di non assegnare i premi agli autori di tali frodi e/o di perseguirli davanti ai tribunali competenti.

Pertanto, l'uso di robot o altri processi simili che consentano la partecipazione al concorso meccanicamente o in altro modo è vietato e costituisce frode.

Inoltre, la società MIS Group può interrompere o annullare tutto o parte del concorso per cause di forza maggiore o eventi indipendenti dalla sua volontà, come un guasto tecnico critico che potrebbe corrompere o compromettere il regolare svolgimento del concorso e/o la sicurezza del concorso rete informatica aziendale.

D'altra parte, la società MIS deciderà sovraneamente, e nel rispetto delle leggi, qualsiasi questione di applicazione e/o interpretazione del presente Regolamento nonché qualsiasi questione non risolta dalla stessa e che dovesse sorgere in occasione dell'evento.

Qualsiasi controversia relativa all'interpretazione e all'esecuzione del presente Regolamento è soggetta alla legge francese. In mancanza di una risoluzione amichevole, la controversia sarà portata dinanzi al Tribunale commerciale di Lille, Francia.

8. Accettazione del presente Regolamento

Partecipando al concorso, il partecipante dichiara di aver letto e accettato tutte le condizioni dettagliate nel presente Regolamento.

Il partecipante prende inoltre atto che la società MIS Group, organizzatrice del concorso:

- Non può garantire che il sito sul quale è ospitato il concorso non contenga errori o anomalie di funzionamento;
- Non può garantire che il sito non sarà soggetto ad alcuna interruzione durante tutta la durata del concorso, ai sensi dell'articolo 6 del presente Regolamento.

Inoltre, accettando le presenti Condizioni, il partecipante certifica di:

- Avere almeno 16 anni;
- Partecipare con la sua vera identità e non con un'identità falsa o usurpata.