

Règlement du jeu-concours – Quizz des réclamations EDIconformité

Novembre 2026

Article 1 – Société organisatrice

La société **EDICourtage**, SAS au capital de 572 000 €, dont le siège social est situé au 33 rue Saint-Augustin 75002 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 527 885 883 (ci-après « l'Organisateur »), organise un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé « **Quiz des réclamations EDIconformité** » (ci-après « le Jeu »).

Le Jeu est accessible en ligne à l'adresse suivante : <https://quiz-reclamations.ediconformite.fr/>

Le présent document (ci-après « le Règlement ») fixe les conditions de participation au Jeu.

Article 2 – Objet et durée du Jeu

2.1 Objet. Le Jeu est un quiz de connaissances portant sur les réclamations. Les gagnants sont désignés sur des critères objectifs de performance (exactitude et rapidité des réponses), sans intervention du hasard.

2.2 Durée. Le Jeu débute le vendredi 6 novembre 2026 à 9h00 (heure de Paris). Il comprend quatre éditions hebdomadaires de six questions chacune, mises en ligne selon le calendrier suivant :

Quiz	Ouverture (heure de Paris)
Quiz 1	Vendredi 6 novembre 2026 à 9h00
Quiz 2	Vendredi 13 novembre 2026 à 9h00
Quiz 3	Vendredi 20 novembre 2026 à 9h00
Quiz 4	Vendredi 27 novembre 2026 à 9h00

Une fois mise en ligne, chaque édition reste accessible en continu. Le classement donnant droit aux lots est arrêté le dimanche 29 novembre 2026 à 23h59, heure de Paris (ci-après « la clôture du Jeu »). Les participations enregistrées après cette date ne sont pas prises en compte pour l'attribution des lots. Le classement arrêté à la clôture du Jeu est provisoire : il est revu le lundi 30 novembre 2026 au regard des conditions d'éligibilité définies à l'article 3. Les participants qui ne les remplissent pas sont retirés du classement, et le classement ainsi révisé constitue le classement définitif donnant droit aux lots.

2.3 Diffusion. Le Jeu est annoncé par e-mail et sur le réseau social LinkedIn. Il n'est ni organisé, ni parrainé, ni administré par LinkedIn, qui ne saurait être tenu responsable de son déroulement.

2.4 Report ou prolongation. L'Organisateur peut prolonger, écourter ou reporter le Jeu ou l'une de ses éditions. Les participants en sont alors informés par e-mail et sur la page du Règlement (article 12).

Article 3 – Conditions de participation

3.1 Public concerné. Le Jeu est exclusivement réservé aux intermédiaires d'assurance exerçant une activité de distribution au sens de la Recommandation 2024-R-02 du 2 juillet 2024 de l'ACPR sur le traitement des réclamations. Il est ouvert aux personnes physiques majeures agissant dans le cadre de leur activité professionnelle au sein d'un tel intermédiaire.

3.2 Exclusions. Ne peuvent pas participer :

- les dirigeants et salariés de l'Organisateur et des sociétés de son groupe ;
- les personnes ayant contribué à la conception du Jeu, notamment à la rédaction des questions ;
- les prestataires ayant participé à l'organisation du Jeu ;
- les entreprises d'assurance, de réassurance et leurs salariés ;
- les membres du foyer des personnes mentionnées ci-dessus.

3.3 Participation unique. Chaque personne ne peut participer qu'une seule fois au Jeu, avec une seule adresse e-mail professionnelle. La création de plusieurs comptes par une même personne entraîne son exclusion (article 11).

3.4 Gratuité. La participation est gratuite et sans obligation d'achat. Les frais de connexion à Internet restent à la charge du participant.

3.5 Règles internes de l'employeur. Chaque participant s'assure que sa participation et l'acceptation éventuelle d'un lot sont compatibles avec les règles internes de son employeur, notamment en matière de cadeaux et de prévention des conflits d'intérêts.

3.6 Acceptation du Règlement. La participation au Jeu vaut acceptation pleine et entière du Règlement.

3.7 Vérification de l'éligibilité. L'Organisateur vérifie l'éligibilité des participants les mieux classés au regard des informations déclarées et des registres publics (notamment le registre des intermédiaires en assurance de l'ORIAS ou l'équivalent dans un pays étranger). Lors de la confirmation de son lot, le gagnant communique sur demande, tout justificatif de son statut. L'absence de justificatif, une fausse déclaration ou la non-éligibilité entraînent le retrait du classement ou la perte du lot.

Article 4 – Modalités de participation

4.1 Inscription. Pour participer, le participant s'inscrit sur <https://quiz-reclamations.ediconformite.fr/> en renseignant ses prénom, nom, société, numéro SIREN ou, pour les intermédiaires établis à l'étranger, numéro d'immatriculation équivalent et adresse e-mail professionnelle. Il accepte le Règlement et reconnaît avoir pris connaissance de la Politique de confidentialité du Jeu. Il déclare sur l'honneur remplir les conditions de l'article 3.

4.2 Connexion par code. L'accès au Jeu se fait sans mot de passe, au moyen d'un code à six chiffres envoyé à l'adresse e-mail professionnelle du participant. Pour des raisons de sécurité :

- après 5 saisies de code erronées, l'accès est bloqué pendant 15 minutes ;
- un nouveau code peut être demandé au plus tôt 60 secondes après le précédent ;
- 5 codes au maximum peuvent être envoyés par adresse e-mail et par heure.

4.3 Déroulement d'une édition. Chaque édition comprend six questions à choix multiples, présentées l'une après l'autre avec un temps de réponse limité. Une édition terminée ne peut pas être rejouée. En cas d'interruption en cours d'édition (fermeture du navigateur, perte de connexion), les questions sans réponse dans le temps imparti sont comptées comme non répondues. Le chronomètre d'une question est géré côté serveur et se poursuit en cas d'interruption. À la reprise, le participant retrouve la question suivante, sans pouvoir répondre à celle dont le temps est écoulé.

4.4 Participation tardive. Un participant peut s'inscrire à tout moment avant la clôture du Jeu et jouer toutes les éditions déjà ouvertes. Une édition non jouée à la clôture compte pour zéro point.

4.5 Information des participants. À l'ouverture de chaque édition, les participants inscrits reçoivent un e-mail les en informant.

Article 5 – Mécanique du Jeu et calcul des points

5.1 Points par question. Chaque question s'affiche d'abord seule, pendant un temps de lecture de 6 à 15 secondes selon sa longueur, qui n'est pas décompté. Les propositions de réponse apparaissent ensuite : le participant dispose alors de 60 secondes pour répondre.

Une bonne réponse rapporte jusqu'à 1 000 points si elle est validée immédiatement. Ce total baisse régulièrement avec le temps écoulé depuis l'apparition des propositions de réponse : 500 points à 30 secondes, et 0 point si la réponse est validée à la toute fin des 60 secondes.

Une mauvaise réponse, ou une absence de réponse dans les 60 secondes, rapporte 0 point. Le temps de réponse est mesuré par les serveurs de l'Organisateur : il correspond à l'écart entre l'instant où les propositions de réponse sont transmises au participant et l'instant où sa réponse est reçue. Une réponse reçue au-delà de 60 secondes est comptée comme non répondu. Le nombre de points est égal à $1\,000 \times (60 - t) / 60$, où t est le temps de réponse en secondes, arrondi au point entier le plus proche.

5.2 Scores. Le score d'une édition est la somme des points de ses six questions, soit 6 000 points au maximum. Le score final est la somme des scores des quatre éditions, soit 24 000 points au maximum.

5.3 Classement. Le classement général est établi sur le score final. Pendant le Jeu, chaque participant voit uniquement son propre score, son rang et le nombre total de participants. Aucun participant n'a accès à l'identité ou aux scores des autres participants.

5.4 Départage. En cas d'égalité de score final, les participants sont départagés successivement par :

1. le plus grand nombre de bonnes réponses sur l'ensemble du Jeu, hors questions neutralisées ;
2. le temps de réponse cumulé le plus court sur les bonnes réponses, hors questions neutralisées, exprimé en millisecondes ;
3. la date d'inscription au Jeu la plus ancienne.

5.5 Réponses de référence. Les bonnes réponses sont établies par l'Organisateur au regard des textes et recommandations en vigueur à la date d'ouverture de chaque édition, notamment la DDA et les recommandations de l'ACPR. Si une question se révèle erronée ou ambiguë, l'Organisateur peut la neutraliser : les points déjà attribués pour cette question sont retirés à tous les participants et elle est ignorée pour l'application de l'article 5.4. La neutralisation peut intervenir jusqu'à la clôture du Jeu ; les participants en sont informés par e-mail.

Article 6 – Dotations

Les 10 premiers du classement général remportent chacun une boîte de chocolats personnalisée, d'une valeur unitaire de 58 € TTC, soit une valeur totale de 580€ TTC.

Les lots sont nominatifs et ne peuvent être ni échangés, ni cédés, ni convertis en numéraire. La remise des lots n'entraîne aucun frais pour les gagnants.

Article 7 – Désignation et information des gagnants

7.1 Désignation. À la clôture du Jeu, l'Organisateur arrête le classement général. Les 10 premiers sont désignés gagnants, sous réserve de la vérification de leur éligibilité (article 3). Plusieurs participants d'une même entreprise peuvent être désignés gagnants, à condition qu'il s'agisse de personnes physiques distinctes : une même personne ne peut recevoir qu'un seul lot, même si elle s'est inscrite avec deux adresses e-mail différentes, sans préjudice de l'article 11. Le lot libéré revient au participant suivant dans le classement.

7.2 Information. Chaque gagnant est informé par e-mail, à l'adresse professionnelle utilisée pour son inscription, au plus tard le 1er décembre 2026. Il dispose jusqu'au 8 décembre 2026 à 23h59 (heure de Paris) pour confirmer l'acceptation de son lot et communiquer une adresse de livraison professionnelle. Il indique à cette occasion s'il accepte la communication de ses prénom, nom et société prévue à l'article 7.4.

7.3 Défaut de réponse. Un gagnant qui ne répond pas dans ce délai, ou qui ne remplit pas les conditions du Règlement, perd le bénéfice de son lot. Celui-ci est attribué au participant suivant dans le classement, informé le 9 décembre 2026, qui dispose jusqu'au 13 décembre 2026 à 23h59 (heure de Paris) pour confirmer. Un lot ne peut être réattribué qu'une seule fois : s'il n'est pas confirmé à l'issue de ce second délai, il n'est pas attribué.

7.4 Publication des gagnants. Avec leur accord, les prénom, nom et société des gagnants ayant confirmé leur lot sont communiqués dans l'e-mail de clôture du Jeu adressé aux participants le 15 décembre 2026, et dans l'e-mail de l'Organisateur annonçant l'ouverture de la collecte des réclamations. Cet accord est recueilli lors de la confirmation du lot (article 7.2). Un gagnant peut le refuser, ou le retirer avant l'envoi de ces communications, sans perdre le bénéfice de son lot. L'Organisateur peut communiquer des statistiques anonymes sur le Jeu (nombre de participants, score moyen).

Article 8 – Remise des lots

Les lots sont expédiés à partir de décembre 2026, une fois reçues les adresses de livraison des gagnants (article 7.2). Chaque lot est livré à l'adresse professionnelle communiquée par le gagnant.

Les lots étant des denrées périssables, le gagnant veille à ce que le colis puisse être réceptionné à cette adresse pendant la période de livraison. Un colis retourné à l'expéditeur faute de réception ou d'adresse exacte n'est pas réexpédié.

L'Organisateur ne peut être tenu responsable des retards, pertes ou détériorations imputables au transporteur.

Article 9 – Protection des données personnelles

9.1 Traitement. Dans le cadre du quiz, EDICourtage traite les données personnelles des participants afin d'assurer la gestion des participations, l'établissement des scores et du classement, l'envoi d'un e-mail aux participants à l'ouverture de chaque édition, ainsi que l'identification et le contact des gagnants pour la remise et la livraison des lots et, dans les conditions de l'article 7.4, la communication de leurs prénom, nom et société dans l'e-mail de clôture du Jeu et dans l'e-mail de l'Organisateur annonçant l'ouverture de la collecte des réclamations.

Les données traitées sont les prénom, nom, société, numéro SIREN et adresse e-mail professionnelle du participant, ses réponses, son score et sa semaine de participation, ainsi que, pour les gagnants, leur adresse de livraison professionnelle.

Les données sont conservées pendant la durée nécessaire à l'organisation du Jeu. Les données des participants non gagnants sont supprimées le 29 décembre 2026 au plus tard. Les données des gagnants sont conservées pendant la durée nécessaire à leur information et à la remise des lots, et au plus tard jusqu'au 31 janvier 2027, puis supprimées, sous réserve des obligations légales applicables. Les communications mentionnant les gagnants déjà envoyées en application de l'article 7.4 ne peuvent pas être modifiées.

Les participants disposent des droits prévus par la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles.

Pour plus d'informations sur les données collectées, les finalités et les modalités d'exercice des droits, les participants sont invités à consulter la Politique de confidentialité du Jeu.

9.2 Exercice des droits. Les participants peuvent exercer leurs droits en écrivant à vosdonnees@edicourtage.fr. Ils peuvent également introduire une réclamation auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL).

9.3 Effacement en cours de Jeu. Un participant qui demande l'effacement de ses données avant la fin du Jeu met fin à sa participation : ses scores sont retirés du classement et il ne peut plus prétendre à un lot.

Article 10 – Responsabilité

L'Organisateur s'engage à organiser le Jeu conformément au Règlement et à remettre les lots aux gagnants. Sa responsabilité ne peut être engagée en cas de :

- défaillance technique, matérielle ou logicielle, y compris celle de la plateforme tierce utilisée pour le développement et l'hébergement de l'application du Jeu, interruption ou dysfonctionnement du réseau Internet ;
- non-réception d'un code de connexion ou d'un e-mail (adresse erronée, filtre anti-spam, messagerie saturée) ;
- lenteur de connexion ou de l'équipement du participant.

Le participant reconnaît que la qualité de sa connexion peut influencer sur le temps de réponse mesuré. Aucune réclamation fondée sur la qualité de la connexion du participant n'est recevable.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet.

Article 11 – Fraude et exclusion

Sont notamment considérés comme frauduleux :

- l'utilisation de plusieurs comptes ou adresses e-mail par une même personne ;
- l'utilisation d'une identité, d'une société ou d'un numéro SIREN inexacts ou appartenant à un tiers ;
- l'utilisation de tout procédé automatisé (robot, script) ou de toute manipulation de l'application du Jeu ;
- la diffusion publique des réponses aux questions pendant la durée du Jeu ;
- toute fausse déclaration relative à l'éligibilité.

L'Organisateur peut procéder à toute vérification utile. En cas de fraude avérée ou de non-respect du Règlement, il peut annuler les points concernés, exclure le participant et lui retirer le bénéfice d'un lot, sans préjudice de poursuites éventuelles.

Article 12 – Modification, suspension ou annulation

L'Organisateur peut modifier, suspendre, écourter, prolonger ou annuler le Jeu en cas de force majeure, de fraude, de défaillance technique ou de tout événement indépendant de sa volonté compromettant son bon déroulement. Sa responsabilité ne peut être engagée de ce fait.

Toute modification du Règlement fait l'objet d'un avenant publié sur la page du Règlement. Les participants inscrits en sont informés par e-mail. L'avenant s'applique à compter de sa publication.

Article 13 – Accès au Règlement

Le Règlement est consultable gratuitement, pendant toute la durée du Jeu et après sa clôture, via ce lien : <https://www.ediconformite.fr/wp-content/uploads/sites/6/2026/10/Reglement-du-Quiz-des-reclamations-EDIconformite-2026.pdf>. Il est accessible depuis la page d'accueil et la page de score du Jeu.

Une copie est adressée gratuitement à toute personne qui en fait la demande à communication@edicourtage.fr.

Article 14 – Droit applicable et litiges

Le Règlement est soumis au droit français.

Toute réclamation relative au Jeu doit être adressée par écrit à communication@edicourtage.fr au plus tard 15 jours après la clôture du Jeu. Aucune réclamation n'est prise en compte au-delà de ce délai.

En cas de désaccord persistant, les parties recherchent une solution amiable. À défaut, le litige est porté devant les juridictions compétentes dans les conditions de droit commun.