



#### ARTICLE 1 :

La société BURGER KING France (SAS au capital de 286 611 503 €, ayant son siège social 34 rue Mozart à 92110 CLICHY, immatriculée au RCS de Nanterre sous le n°797 882 867) – l'Organisateur –, organise, du 01 avril 2026 au 30 juin 2026 inclus, un challenge ci-après nommé « Koupe des Régions » - le Challenge -. Ce Challenge a pour objectif de stimuler et de récompenser les équipes de management et les collaborateurs du réseau d'établissements de restauration sous enseigne Burger King® en France de l'Organisateur – les Participants – en fonction des performances métiers par des gratifications et cadeaux individuels ou collectifs.

#### ARTICLE 2 :

Le Challenge est strictement réservé aux équipes de management et aux collaborateurs du réseau d'établissements de restauration de l'Organisateur. Chaque Participant est invité par courriel ou par QR Code à se connecter à la webapplication du Challenge avec les liens d'accès individuels transmis et devra valider sa participation en acceptant le présent règlement lors de sa 1<sup>ère</sup> connexion.

#### ARTICLE 3 :

L'opération se déroule sur la période 01 avril au 30 juin 2026. Ce Challenge est organisé conformément aux usages de la profession, pour la plus grande satisfaction des clients de l'enseigne Burger King®.

#### ARTICLE 4 :

Sont invités à participer au Challenge : Les équipes de management de chaque restaurant du réseau d'établissements de restauration de l'Organisation.

L'annonce et les explications du Challenge ont pu être révélées aux Participants lors de réunions avant leur connexion à la webapplication du Challenge et/ou sont détaillées dans le présent règlement que le Participant doit nécessairement accepter lors de sa première connexion pour prendre part à l'opération.

Une fois le présent règlement accepté, les Participants sont invités à participer à **un Challenge sur la rapidité de service au sein de leur établissement basé sur la grille de points suivante :**

- Un temps de service inférieur ou égal à 4 minutes : +100 points



- Un temps de service compris entre 4 minutes et 1 seconde et 5 minutes 0 seconde : +75 points
- Un temps de service compris entre 5 minutes et 1 seconde et 6 minutes 0 seconde : +50 points
- Un temps de service compris entre 6 minutes et 1 seconde et 7 minutes 0 seconde : +25 points
- Un temps de service supérieur à 7 minutes : 0 point

Tout au long du Challenge, le temps de service est mesuré chaque jour sur 2 plages horaires – les Rushs (ou le Rush) – qui se déroulent aux horaires suivants le midi : 12h00-14h00 et le soir : 19h00-21h00.

Au cours d'une semaine, ce sont 14 Rushs qui sont mesurés : 7 Rushs le midi et 7 Rushs le soir.  
Les points obtenus au cours de chaque Rush se cumulent et permettent aux Participants d'être classés.

Les groupes et classements :

Les Participants sont classés au sein de 13 groupes distincts déterminés en amont de Challenge. Un Participant appartient nécessairement à un seul et unique groupe. Chaque Participant apparait dans le classement de son groupe à un rang déterminé grâce au cumul des points obtenus lors de chaque Rush.

*Mécanique de classement des 3 Challenges mensuels :*

Grâce au cumul des points obtenus, un podium par groupe sera réalisé mensuellement en clôture des mois d'avril, de mai et juin 2026 pour récompenser les 3 meilleurs restaurants de chacun des 13 groupes. Il y aura donc 39 gagnants désignés parmi les Participants chaque mois.

Les animations hebdomadaires :

En complément de la mécanique des 3 Challenges mensuels, les Participants sont invités à prendre part à des mécaniques de jeu hebdomadaires. Au cours de la période débutant le lundi 06 avril 2026 et se terminant le dimanche 28 juin 2026, ce sont 12 semaines de 7 jours ouvrables qui vont être animées par plusieurs mécaniques permettant aux Participants de remporter des lots et/ou des points pour avancer dans le classement des Challenges mensuels.

Ces animations sont proposées à l'ensemble des Participants et elles ne sont pas ciblées sur un ou plusieurs groupes en particulier. Les 13 groupes de Participants vont jouer tous ensemble à ces animations hebdomadaires et les gagnants seront donc désignés parmi l'ensemble des Participants.

Ces animations hebdomadaires sont de 3 types distincts et une seule d'entre elles est mise en place au cours d'une semaine d'animation :

- 1<sup>er</sup> type d'animation hebdomadaire : Les 100 premiers Participants à avoir atteint au cours de la semaine un montant de points qui sera annoncé au début du défi hebdomadaire (ex : 700 points à atteindre) remportent la possibilité d'offrir aux collaborateurs de leur restaurant des cartes à gratter pour tenter individuellement leur chance afin de gagner des e-cartes cadeaux.
- 2<sup>ème</sup> type d'animation hebdomadaire : Les 100 premiers Participants à avoir réalisé au cours de la semaine un certain nombre de Rushs de moins de 4 minutes qui sera annoncé au début du défi hebdomadaire (ex : 4 Rushs de moins de 4 minutes) remportent la possibilité d'offrir aux collaborateurs de leur restaurant des cartes à gratter pour tenter individuellement leur chance afin de gagner des e-cartes cadeaux.
- 3<sup>ème</sup> type d'animation hebdomadaire : Les « boosts ». Au cours d'une semaine, les montants de points gagnés lors de chaque Rush par un Participant vont être multipliés par x2 ou par x3.

Un calendrier hebdomadaire de ces 3 types animations est établi en amont de Challenge par l'Organisateur. Au cours des 12 semaines d'animation possibles, les 3 types d'animation seront déclenchés alternativement. L'Organisateur se réserve le droit de privilégier l'une ou l'autre de ces animations hebdomadaires selon les besoins du Challenge.

L'Organisateur se réserve le droit de mener des contrôles en cours et à l'issue du Challenge pour vérifier que chaque Participant concourt de manière loyale et conforme avec les principes du présent règlement. Tout infraction au présent règlement sera arbitrée de manière unilatérale par l'Organisateur. Des retraits de points voire même une disqualification partielle ou totale des mécaniques de récompenses proposées sur le Challenge pourront être prononcés.

Les Participants suivent les résultats du Challenge via leur accès individuel à la webapplication conçue dans le cadre de l'opération.





Concernant la mise à jour des résultats du Challenge, il est convenu que les Organisateur mettent tout en œuvre pour qu'une publication des résultats quotidiens, hebdomadaires ou mensuels soit réalisée et permette ainsi à chaque Participant de suivre régulièrement sa progression tout au long du Challenge.

Pour les critères mis à jour quotidiennement (attribution des points des 2 Rushs – midi et soir – de la veille), il est convenu que les résultats seront mis à jour au cours de chaque matinée du Challenge dans la mesure du possible.

Pour les critères mis à jour hebdomadairement (désignation des Participants récompensés sur une animation hebdomadaire), il est convenu que les résultats seront mis à jour chaque journée du mercredi suivant la semaine civile qui précède cette mise à jour.

Pour les classements et distinctions mensuels, les dates prévisionnelles de prononciation des résultats sont les suivantes :

- Résultats d'avril prononcés le mardi 05 mai
- Résultats de mai prononcés le vendredi 05 juin
- Résultats de juin prononcés le vendredi 03 juillet

Dans le cas où ces dates ne pourraient être respectées, notamment pour des raisons techniques d'intégration et d'interprétation de fichiers de résultats non disponibles, l'Organisateur s'engage à tout mettre en œuvre pour communiquer les résultats avec la meilleure diligence possible.

Aucune réclamation ne pourra être émise par les Participants si l'une ou l'autre de ces dates de mise à jour des résultats étaient amenées à évoluer.

Les résultats sont prononcés sur la webapplication dédiée au Challenge et les Participants pourront également être tenus informés par email.

#### ARTICLE 5 :

Les récompenses/lots mis en jeu sur le Challenge varient selon chaque mécanique de jeu proposée aux Participants.

Pour chaque Challenge mensuel, au sein de chacun des 13 groupes, voici le détail des récompenses remportées par chacun des 3 Participants présents sur le podium :

Les 3 meilleurs Participants de chaque groupe sont récompensés par :

- Pour la 1<sup>ère</sup> place : 1500 euros à utiliser, selon le choix du franchisé ou du DVEC (compagnie), pour (option 1) organiser un événement d'équipe de son choix OU pour (option 2) distribuer cette somme sous forme de e-cartes cadeaux à ses collaborateurs.
- Pour la 2<sup>ème</sup> place : 1250 euros à utiliser, selon le choix du franchisé ou du DVEC (compagnie), pour (option 1) organiser un événement d'équipe de son choix OU pour (option 2) distribuer cette somme sous forme de e-cartes cadeaux à ses collaborateurs.
- Pour la 3<sup>ème</sup> place : 1000 euros à utiliser, selon le choix du franchisé ou du DVEC (compagnie), pour (option 1) organiser un événement d'équipe de son choix OU pour (option 2) distribuer cette somme sous forme de e-cartes cadeaux à ses collaborateurs.

La règle de départage, en cas d'égalité sur un Challenge mensuel, se basera sur le meilleur temps moyen réalisé par chaque Participant au cours du mois civil concerné. Le Participant qui aura obtenu le temps moyen le plus faible sur l'ensemble des Rushs du mois concerné sera mieux classé que le(s) Participant(s) ayant obtenu le même solde de points.

Détails et modalités des gains pour :

- L'option 1 : Le Participant décide d'organiser un événement d'équipe.  
La date, le lieu, le type d'activité, le nombre de collaborateurs concernés sont laissés à la liberté du Participant. Pour bénéficier de son lot, le Participant doit contacter le prestataire de son choix et lui faire établir une facture aux coordonnées de l'agence missionnée par l'Organisateur pour la réalisation du Challenge : Société Les Ateliers du ROI / Opération Burger King – Koupe des Régions / 18bis rue du Maréchal Leclerc / 28000 Chartres. Cette facture doit faire apparaître dans le libellé de la prestation la mention « Événement challenge Burger





King – Koupe des Régions » et doit se limiter au montant du lot en valeur TTC remporté par le Participant. Si la prestation dépasse ce montant, la facture ne sera pas soldée. Cette facture doit être envoyée par mail à l'adresse suivante : [info@challenge-bk.fr](mailto:info@challenge-bk.fr). Elle sera soldée par virement au prestataire aux coordonnées bancaires indiquées sur la facture (ou accompagnant celle-ci) à la date de l'événement.

- L'option 2 : Le Participant décide de distribuer la somme de son gain sous forme de e-cartes cadeaux à ses collaborateurs.

L'agence missionnée par l'Organisateur pour la réalisation du Challenge prendra contact par mail avec le franchisé ou le DVEC (compagnie) pour lui soumettre un fichier à remplir dans lequel il sera nécessaire de renseigner le montant individuel de chaque gain qu'il souhaite attribuer et d'y associer une adresse email de la personne concernée afin de permettre l'envoi de l'e-carte cadeau. La somme des récompenses allouées par le franchisé ou le DVEC (compagnie) dans le fichier renseigné devra correspondre au maximum au montant du gain remporté par le Participant. A réception de ce fichier, sous un délai de 2 à 3 jours ouvrés, chaque bénéficiaire désigné par le franchisé ou le DVEC (compagnie) recevra sur l'adresse email indiquée dans le fichier son gain et les modalités à suivre pour en bénéficier.

Pour chaque animation hebdomadaire où des lots sont mis en jeu, le directeur du restaurant reçoit, sur son accès individuel à la webapplication et par mail, un message lui indiquant qu'il fait partie des gagnants à une animation hebdomadaire et qu'il va pouvoir distribuer des cartes à gratter aux collaborateurs de son restaurant via la webapplication.

Parmi ces cartes à gratter, plusieurs gains sont « cachés ».

En utilisant son téléphone, le directeur du restaurant peut inviter de 5 à 15 collaborateurs à gratter l'une des cartes de jeu à sa disposition. Pour cela, il présente un QR Code individuel à chacun des collaborateurs qu'il souhaite. Celui-ci flashe le QR Code et peut instantanément gratter la carte de jeu qui lui a été offerte. Si le collaborateur découvre un message de gain, il est invité à renseigner son adresse email pour pouvoir recevoir son lot. Sous un délai de 2 à 3 jours ouvrés, le gain est envoyé à l'adresse email renseignée pour permettre au collaborateur de profiter directement de son lot.

Les montants des e-cartes cadeaux mises en jeu sont de valeur variable et sont mis en jeu de manière aléatoire. Les valeurs possibles des gains sont de : 10 euros, 15 euros ou 20 euros.

La règle de départage, en cas d'égalité sur une animation hebdomadaire, se basera sur le meilleur temps moyen réalisé par chaque Participant au cours de la semaine concernée. Le Participant qui aura obtenu le temps moyen le plus faible sur l'ensemble des Rushs de la semaine concernée sera mieux classé que le(s) Participant(s) ayant obtenu le même solde de points et remportera le lot mis en jeu.

#### ARTICLE 6 :

En acceptant le présent règlement, le Participant accepte de recevoir régulièrement des communications par mail et/ou notifications de la part de l'Organisateur tout au long du Challenge. Les données concernant chaque Participant (mail : nécessaire pour participer au Challenge) ne sont exploitées par l'Organisateur et son partenaire l'agence Les Ateliers du ROI que pour communiquer des informations d'animations, de classements et/ou de récompenses. A aucun moment le Participant ne recevra des communications par mail et/ou notifications sur des sujets externes au Challenge.

#### ARTICLE 7 :

Les bénéficiaires de récompenses devront, conformément à leur statut juridique, moral ou social, déclarer à l'administration fiscale les cadeaux perçus, conformément à la réglementation en vigueur.





#### ARTICLE 8 :

L'Organisateur se réserve le droit, en cas de nécessité, de modifier, d'écourter, de proroger ou d'annuler le présent Challenge sans préavis, sans que sa responsabilité ne soit engagée dans ce fait. Aucune indemnisation ou dédommagement ne serait alors dû aux Participants.

Par ailleurs, aucune réclamation ne peut être formulée à l'encontre de l'Organisateur par un Participant n'ayant pu se connecter suite à un problème technique temporaire.

#### ARTICLE 9 :

La participation au présent Challenge implique pour chaque Participant l'acceptation sans réserve du présent règlement.

Au lancement du Challenge, le 01 avril 2026, les Participants sont adressés par mail ou invité à se connecter par QR Code pour découvrir le Challenge et y prendre part en acceptant le présent règlement lors de leur première connexion.

Pendant le Challenge, les Participants inscrits et qui n'ont pas réalisé leur première connexion (= validé le présent règlement) apparaissent dans les classements sans toutefois être éligibles à un quelconque gain sur l'ensemble des mécaniques de récompense précitées.

Au cours du Challenge, tout Participant apparaissant dans les classements comme potentiel gagnant sera déclassé et ne bénéficiera d'aucun gain. La non-validation du règlement par le Participant au cours de la période du Challenge entraîne sa disqualification. Les classements définitifs mensuels du Challenge établis selon les critères précités aux articles 4 et 5 tiendront compte des éventuelles disqualifications et n'apparaîtront alors dans les classements que les Participants ayant validé le présent règlement.

Enfin, il est également précisé que chaque Participant doit nécessairement être présent dans les effectifs du restaurant auquel il est rattaché au moment de la publication définitive de chaque classement du Challenge pour pouvoir prétendre à l'un des lots mis en jeu. Si le Participant n'est plus présent dans les effectifs de son restaurant lors de la publication des résultats, l'ensemble des gains potentiels cumulés au cours de l'Opération est considéré comme perdu en totalité. Aucune réclamation du Participant ne sera prise en compte sur cette condition d'éligibilité. Dans un tel cas de figure, les éventuels gains du Participant concernés ne seront pas réattribués.

L'Organisateur statue en dernier ressort sur tout cas litigieux et toute difficulté d'interprétation. Toute instruction supplémentaire fournie par l'Organisateur et placée sur la webapplication du Challenge sera considérée comme faisant partie intégrante du présent règlement. Le non-respect dudit règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de gratifications par le Participant.

#### ARTICLE 10

Dans le cadre de l'exécution du Challenge objet du présent règlement, l'Organisateur, agissant en tant que responsable de traitement au sens de la réglementation relative au droit des données à caractère personnel, collecte et traite des données personnelles relatives aux participants, à savoir les nom(s), prénom(s) et adresse électronique et le cas échéant la dotation obtenue. Ces informations sont traitées pour les finalités suivantes à savoir :

- Participer au Challenge ;
- Informer les participants et échanger avec eux tout au long du Challenge,
- Echanger avec les gagnants quant à l'attribution de leurs dotations,
- Communiquer autour du Challenge et des gagnants.

Les données sont conservées jusqu'à la clôture définitive de l'opération (attribution des dotations, organisation d'événements en équipe).





Les destinataires des données sont les services internes de l'Organisateur, ses prestataires informatiques ainsi que son partenaire pour l'organisation du Challenge, à savoir l'agence Les Ateliers du ROI.

Les participants sont informés qu'ils disposent des droits suivants sur leurs données : droit d'accès, droit de rectification, droit à l'effacement, droit d'opposition, droit à la limitation du traitement et droit à la portabilité des données. Pour exercer ces droits, ils devront adresser le délégué à la protection des données à l'adresse électronique suivante : [dpo@burgerking.fr](mailto:dpo@burgerking.fr) en précisant le contexte de leur demande.

Les Participants bénéficient également du droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

#### ARTICLE 11

Les noms, prénoms et éventuelles photographies des gagnants pourront être mentionnés ou publiés par l'Organisateur dans le cadre uniquement d'un usage interne du réseau d'établissements de restauration de l'Organisateur. Une telle utilisation ne donnera droit à aucun dédommagement ou rémunération.

Toutes les marques éventuellement citées dans le cadre du Challenge sont déposées par leurs propriétaires respectifs.

**RAMENEZ LA KOUPE À LA MAISON !**

