

REGLEMENT DU JEU GMF « LE MATCH DES SUPPORTERS »

Préambule

La société **LA GARANTIE MUTUELLE DES FONCTIONNAIRES et employés de l'État et des services assimilés**, ci-après dénommée GMF, société d'assurance mutuelle, entreprise régie par le Code des assurances, dont le siège social est : 76, rue de Prony 75 857 Paris Cedex 17, et ses filiales GMF Assurances, la Sauvegarde et Fidélia Assistance (adresse postale 45 930 Orléans Cedex 9) - immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 775 691 140, met en place un jeu en ligne avec l'assistance de l'agence TBWA\Paris.

Le jeu organisé, dénommé « LE MATCH DES SUPPORTERS » est un jeu de tirage au sort en ligne gratuit et sans obligation d'achat, dénommé ci-après le « Jeu », qui se tiendra du 07 avril au 05 mai 2014 à 18 heures inclus (heure de Paris) et qui a pour objet de faire gagner par tirage au sort 5 dotations correspondant chacune à 1 lot de 5 places individuelles pour le match de finale du TOP 14 le samedi 31 mai 2014 au Stade de France (Saint-Denis), à partir de 21 heures. Le Jeu est accessible sur la page GMF Assurément Rugby au sein de la plateforme Facebook® à l'adresse suivante <http://www.facebook.com/gmf.assurance.rugby>, via une application dédiée développée par l'agence TBWA\Paris. Il est précisé que le présent jeu est développé et géré par GMF, à l'exclusion de tout parrainage ou intervention de la société Facebook®, n'assurant que l'hébergement du jeu au sein de sa plateforme (ci-après la Plateforme).

Le présent document est le règlement du jeu, ci-après dénommé le « Règlement ». Il peut être complété et/ou modifié à tout moment pendant la durée du jeu, par toute clause complémentaire qui entrera en vigueur du seul fait de sa publication en ligne par GMF (selon les conditions prévues à l'article 4). Toute personne est réputée avoir lu, compris et accepté, sans réserve, le Règlement dans son intégralité, et notamment l'article relatif aux données personnelles et les Mentions Légales, dès lors qu'elle accède et s'inscrit au Jeu.

Article 1 : Conditions d'accès

1.1.

La participation au Jeu est ouverte à toute personne répondant aux conditions cumulatives ci-dessous : (i) personne physique et majeure, (ii) disposant d'un accès Internet et d'une adresse e-mail personnelle valide et d'un compte Facebook, (iii) résidant en France Métropolitaine (Corse comprise), (iv) accédant au Jeu via l'application dédiée développée et hébergée sur la Plateforme du 07 avril au 05 mai 2014 à 18 heures inclus (heure de Paris).

GMF confiera à TBWA\Paris le soin de procéder pour son compte, dans la limite des moyens à sa disposition, à la vérification du respect de ces critères. Dans l'hypothèse où l'un de ces critères ne serait pas rempli, l'inscription au Jeu ne pourra être validée.

1.2.

L'inscription au Jeu est limitée à une inscription par personne (même nom et prénom) disposant d'une adresse e-mail valide et/ou d'un compte Facebook. Il est précisé que la validité de l'inscription et de l'adresse e-mail pourra être vérifiée par son agence TBWA\Paris au travers des outils à leur disposition, ainsi qu'en demandant au joueur de fournir une copie d'un document d'identité officiel (Carte d'identité notamment).

Il est donc interdit de s'inscrire plusieurs fois sous de fausses identités ou en créant des adresses mails ou compte Facebook® fictifs. Toute fraude ou déclaration mensongère entraînera l'annulation de l'inscription.

Article 2 : Participation

2.1.

Le Jeu est ouvert à toute personne pouvant accéder au Jeu conformément aux conditions disposées à l'article 1 ci-dessus.

Pour participer, s'inscrire et tenter de gagner les lots mis en jeu à l'article 3.1, tout Participant doit avoir réalisé les actions mentionnées ci-dessous pour atteindre l'objectif suivant : choisir son équipe favorite pour remplir la tribune correspondante, et valider sa participation sur l'écran dédié afin d'atteindre le formulaire d'inscription.

Les modalités suivantes doivent être suivies par les participants :

- Se rendre sur l'onglet spécifiquement créé pour le Jeu et devenir Fan de la Page officielle selon la procédure décrite ou se rendre, via son téléphone, sur l'application du jeu, qu'il aura préalablement téléchargée
- Accéder au Jeu en cliquant sur le bouton « J'AIME » et en acceptant l'utilisation de l'application développée pour le Jeu sur la Plateforme
- Cliquer sur « Commencer »
- Choisir la tribune correspondant à son équipe favorite et valider son choix en cliquant sur le bouton dédié : « Rejoindre la tribune »
- Renseigner ensuite les informations requises, destinées à servir d'identifiant pour le présent jeu :
 - Nom
 - Prénom
 - Adresse email
 - Adresse postale
- Prendre connaissance du présent règlement et l'accepter expressément ;
- Cliquer sur « Je m'inscris » pour valider l'inscription

Chaque équipe choisie par les participants sera représentée par une Tribune, dont le remplissage exprimera le choix/vote des participants pour les 14 équipes proposées.

Le fait d'inviter ses amis à le rejoindre dans le présent jeu pour choisir son équipe favorite ou toute autre équipe du choix de l'invité ne constitue pas une obligation pour pouvoir participer au tirage au sort.

Chaque Participant (même adresse email) ne peut participer qu'une seule fois durant toute la durée du jeu, mais peut en revanche suivre l'avancée du remplissage de sa tribune/équipe quand il le souhaite et suggérer à ses contacts/amis de jouer (bouton d'invitation « Invitez vos amis ») et de remplir les tribunes de leur équipe favorite (boutons de partage Facebook et Twitter).

Il est entendu que chaque participant s'engage à révéler des informations correctes le concernant. GMF se dégage de toute responsabilité de Participants utilisant de faux noms et/ou prénoms associés à une adresse email valide, voire usurpant l'identité d'un tiers.

2.2.

La participation au Jeu s'effectue exclusivement par voie électronique sur la Page officielle de GMF Assurément Rugby sur la Plateforme ou via l'application GMF « Match des supporters ». Toute participation au Jeu sur papier libre ou sous toute autre forme est exclue.

2.3.

La participation au Jeu ne sera valable que si les informations requises par GMF au sein des formulaires en place sont complets, et mentionnent des informations correctes. Toutes inscriptions

réalisées par l'utilisation d'informations incorrectes, falsifiées ou via des formulaires contrefaits ou falsifiés seront de plein droit déchu de tout droit d'obtenir un quelconque prix gagnant.

2.4.

Tout Participant s'engage à participer au Jeu dans le respect du Règlement. Tout non respect du Règlement par le Participant, et notamment toute fraude, abus, tricherie de son fait, pourra entraîner son exclusion du Jeu par décision de GMF. En outre, en présence d'abus ou tricherie d'un ou plusieurs participant, GMF se réserve le droit de modifier ou mettre fin au Jeu sans préavis, notamment lorsque l'intégrité du Jeu est remise en cause dans son objet.

Article 3 : Détermination du gagnant – remise des lots

3.1. Lots

Le Jeu est doté de 5 dotations composées chacune de 5 places individuelles (catégorie 2) pour le match final du Championnat du TOP 14 au Stade de France (Rue Jules Rimet, 93 216 Saint-Denis). Chaque dotation inclut donc 5 places d'une valeur unitaire de € TTC, soit une valeur totale de chaque lot à gagner de 290 Euros TTC . Les 5 gagnants tirés au sort pourront ainsi assister au match final du championnat du TOP 14 avec 4 personnes invitées de leur choix, ce choix relevant de leur responsabilité personnelle.

Les lots comprennent exclusivement les places pour assister au match susmentionné, à l'exclusion des frais liés au transport aller et retour de gagnant entre leur(s) domicile(s) et le stade de France, des frais liés à l'hébergement et la restauration et toutes dépenses personnelles que pourraient engager les 5 gagnants et leurs invités.

Les places mises en jeu sont non cessibles. Les participants ne pourront prétendre à aucune indemnité ni contrepartie, quelle qu'elle soit, en cas d'annulation ou de perte du fait de tiers ou des participants. Les lots offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur échange ou remplacement pour quelque cause que ce soit par GMF. Si les circonstances l'exigent, GMF se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente.

3.2. Détermination du(es) gagnant(s)

Les gagnants sont déterminés à partir du 07 mai 2014 selon les conditions suivantes :

Au terme du jeu sont extraits toutes les personnes ayant validé leur participation au jeu.

Il est procédé par la suite de façon informatisée à un tirage au sort électronique dans la base de données des participants selon les modalités suivantes :

- 4 Gagnants et 4 suppléants seront tirés au sort parmi les participants ayant choisi l'équipe/tribune dont le score aura été le plus important (position numéro 1 au classement)
- 1 gagnant et 2 suppléants seront tirés au sort parmi les participants ayant choisi les 13 autres équipes/tribunes.

La procédure du tirage au sort sera réalisée par la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice associés, 164, avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur Seine, dans un délai de deux semaines à compter du Jeu entre le 05 mai et le 18 mai.

3.3. Information du (des) gagnant(s) / remise des prix

GMF informera les gagnants des lots tirés au sort, par email, selon les fonctionnalités de la Plateforme, dans un délai de 7 jours maximum, à compter de la date du tirage au sort.

- Les gagnants devront valider leur gain, dans un délai de 3 jours suivant la réception du mail d'information de leur victoire.

- Les gagnants devront confirmer l'adresse postale à laquelle sera envoyée leur dotation par retour d'email.
- Sans réponse des gagnants dans le délai de 3 jours, la dotation sera perdue et attribuée au premier suppléant éligible.
- Un email sera envoyé au suppléant dans un délai de 3 jours après la réattribution des lots.
- Sans réponse du suppléant dans un délai de 3 jours à compter de l'envoi de l'email de sa victoire, la dotation sera perdue et ne sera pas réattribuée.

A défaut de retour dans les délais, le Gagnant perd les places gagnées sans que la responsabilité de GMF ne soit engagée, ni une quelconque indemnisation due. Dans ce cas, les places perdues seront réattribuées au profit d'un autre gagnant tiré au sort. L'attribution des places au profit du nouveau gagnant interviendra dans les mêmes conditions ci-dessus exposées. Les places seront envoyées par la Poste aux gagnants à l'adresse que ces mêmes gagnants auront communiquée à GMF par retour de mail.

3.4.

En participant au présent jeu et en acceptant son règlement et la dotation, chaque Gagnant autorise expressément, et gracieusement, que son nom et prénom soient communiqués jusqu'au 05/07/2014 sur le site www.assurance-rugby.com ou sur la plateforme.

Article 4 : Modification / arrêt du Jeu

4.1.

GMF se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Jeu dans l'éventualité d'un cas de force majeure ou en toutes circonstances qui rendraient impossibles la poursuite du Jeu conformément aux dispositions du Règlement et notamment en cas de dysfonctionnement du réseau Internet (dû à virus ou non) à la Plateforme ou de tout autre problème lié aux réseaux, moyens, et services de (télé)communications, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, bases de données et données.

4.2.

Dans l'hypothèse où une telle annulation, modification, prorogation ou réduction de la durée du Jeu devait intervenir, GMF s'engage à le notifier aux Participants par courrier électronique et par publication au sein de la Plateforme via l'application dédiée et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables ou la nouvelle date de clôture du Jeu. En présence de modification du présent règlement au regard des mentions précédentes :

- soit chaque Participant aura la possibilité de se désinscrire du Jeu en contactant GMF par mail.
- soit chaque participant exprimera par mail son acceptation des nouvelles conditions du jeu.

A défaut de réponse, le participant sera réputé avoir renoncé à sa participation.

4.3.

En cas de modification des conditions du Jeu, d'annulation, d'interruption ou de réduction de la durée du Jeu, la responsabilité de GMF ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

4.4.

Chacun des Participants accepte enfin que GMF puisse mettre fin au Jeu, ou lui apporter des modifications à tout moment dans l'hypothèse où elle constaterait un nombre important d'abus et tricheries que cela soit lors de l'inscription au Jeu ou son déroulement même. L'annulation ou la modification du Jeu sera communiqué aux Participants par publication sur la Plateforme via l'application dédiée.

Article 5 : Exonération et limitation de responsabilité

GMF ne saurait être responsable des dommages, directs ou indirects, quelles qu'en soit les causes, origines, natures ou conséquences, quand bien même elle aurait été avisée de la possibilité de tels dommages, provoqués à raison : (i) d'un dysfonctionnement du réseau Internet ou de l'équipement informatique ou téléphonie, y inclus la Plateforme et l'application (matériels et/ou logiciels et/ou bases de données et/ou données) d'un Participant ou de toute personne ou société liée à l'organisation du Jeu-Concours ou, plus généralement, de tout autre problème lié aux réseaux, moyens et services de (télé)communications, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, bases de données et données de quiconque ; (ii) de la véracité des informations données par le Participant, et qu'elle ne pouvait valablement considérer comme ne respectant pas les dispositions du présent règlement et des Conditions d'Utilisations au regard des informations et moyens en sa possession ; (iii) de tout défaut de fabrication, panne ou autre dysfonctionnement, à la conformité des lots aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots offerts (dans les conditions normales d'utilisation) qui ne seraient pas ses propres produits ; (iv) de toute perte/destruction des dotations liées à un tiers ou aux services postaux/transporteurs.

GMF décline toute responsabilité pour les dommages occasionnés par des événements indépendants de sa volonté, issus de l'utilisation du lot, ou de la prestation d'un fournisseur.

GMF décline toute responsabilité pour tous dommages occasionnés lors de la participation au match/dotation défini en article 3.1.

Article 6 : Frais de participation

Le Jeu est gratuit et sans obligation d'achat.

Pour les participants accédant au Jeu via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé, ces derniers peuvent obtenir le remboursement des frais réels de connexion pour leur participation et la consultation du règlement sur la base forfaitaire maximum de 10 minutes de connexion (temps moyen nécessaire pour prendre connaissance du règlement du jeu et participer au présent jeu), auquel s'ajoutent les frais de timbre de la demande de remboursement, sur la base du tarif lent en vigueur en France pour un courrier de 20 g.

Les accès Internet au jeu effectués sur une base gratuite ou forfaitaire (câble, ADSL, liaison spécialisée...) ne feront l'objet d'aucun remboursement, ceux-ci n'entraînant aucun frais supplémentaire pour le participant pour se connecter à la Plateforme et pour participer au Jeu.

Par conséquent, GMF se réserve le droit de demander au participant qui formule une demande de remboursement de frais de connexion Internet toutes pièces ou tous documents justificatifs.

Un seul remboursement par personne (même nom prénom et/ou même adresse électronique) pour toute la durée du jeu.

Toute demande de remboursement devra comporter les éléments suivants :

- Nom, prénom, adresse postale;
- Un RIB ;
- Les dates et heures des participations sur Internet ;
- Une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès à Internet. Le nom et l'adresse de la personne demandant le remboursement doivent être les mêmes que ceux mentionnés sur la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Les date et heure de connexion correspondant à la participation au jeu doivent être clairement soulignées ou surlignées par le participant.

La demande de remboursement devra être adressée au plus tard le 07/06/2014, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante : GMF - DMC - Jeu Facebook « LE MATCH DES SUPPORTERS » - 76 rue de Prony - 75017 Paris.

Le remboursement sera effectué par chèque ou par virement bancaire, au choix de GMF, adressé dans les 60 jours suivant la réception de la demande, après vérification du bien fondé de la demande. Toute demande incomplète, illisible, raturée, insuffisamment affranchie, envoyée à une mauvaise adresse ou hors délai (le cachet de la Poste faisant foi), erronée ou manifestement frauduleuse sera considérée comme nulle. Notamment, aucune demande de remboursement par courrier électronique ne pourra être prise en compte. Aucune réclamation ne pourra être acceptée. En outre, GMF ne sera tenue à aucun remboursement si la participation au jeu n'a pas été conforme au présent règlement.

Article 7 : Différend

En cas de contestation ou de réclamation concernant le Jeu pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être adressées par écrit à l'attention de GMF, soit par courrier soit par mail aux adresses mentionnées en préambule, pendant la durée du Jeu et au plus tard le 12/ 05/2014.

En cas de contestation ou de réclamation concernant les prix attribués, les demandes devront être adressées par écrit à l'attention de GMF, soit par courrier soit par mail aux adresses mentionnées en préambule au plus tard le 20/05/2014.

Chaque Participant s'engage en cas de difficulté qui pourrait survenir au sujet de l'application ou de l'interprétation du Règlement, à faire un recours amiable auprès de GMF préalablement à toute action en justice contre cette dernière.

Le Règlement est soumis à la loi française.

Article 8 : Données à caractère personnel

En vertu de la loi informatique et liberté n° 78-17 du 6 janvier 1978, modifiée par la loi n°2004-801 du 6 août 2004, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, modifiée en 2004 ainsi que l'ensemble des textes relatifs à l'exécution des dispositions qui y sont prévues, le Participant est informé que l'ensemble des informations demandées au sein du formulaire d'inscription du Jeu sont obligatoires, et mentionnées comme telles, et que le défaut de réponse à ces questions par le Participant lui interdira toute participation au Jeu.

Il est rappelé que c'est le mail qui sert d'identifiant du participant et qui servira à contacter ce dernier si celui-ci est tiré au sort. Ces données sont collectées pour assurer le bon déroulement du Jeu dans son intégralité, lors de l'acceptation expresse du Participant du présent Règlement. Les données seront supprimées dans les 3 mois suivants le terme du Jeu, soit au plus tard le 05/08/2014.

En conséquence les données collectées sont transmises uniquement à GMF, ainsi que l'Agence TBWA\Paris en sa qualité de sous-traitant de l'organisation du Jeu. En outre, les données seront communiquées à la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice associés, 164, avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur Seine, laquelle procédera au tirage au sort.

Tout Participant dispose par ailleurs des droits d'accès, de rectification, de complément, de mise à jour, de verrouillage et d'effacement des données le concernant durant toute la période de validité du Jeu, notamment via les fonctionnalités offertes par la Plateforme hébergeant l'application dédiée au Jeu, ou encore en contactant directement GMF par courrier (à l'adresse : GMF - DMC - Jeu Facebook « LE MATCH DES SUPPORTERS » - 76 rue de Prony - 75017 Paris). Il est précisé à ce titre

que toute demande de suppression de ces données par quelque moyen que ce soit pendant la durée du Jeu entraînera l'annulation de l'inscription au Jeu.

Article 9 : Convention de preuve électronique

GMF peut se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par elle ou les Participants, sauf abus ou erreur manifeste. Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par GMF dans toute procédure contentieuse ou autre, ils sont recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Article 10 : Dépôt du règlement

Le présent règlement est déposé à la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice associés, 164, avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur Seine lequel procédera au tirage au sort et est disponible au sein de l'application dédiée. Le Règlement du Jeu peut être obtenu gratuitement en écrivant à GMF (à l'adresse : GMF - DMC - Jeu Facebook « LE MATCH DES SUPPORTERS » - 76 rue de Prony - 75017 Paris).

Les frais de timbre consécutifs à la demande de règlement seront remboursés, sur demande, sur la base du tarif lent en vigueur en France pour un courrier de 20 grammes (joindre impérativement un RIB). Cette demande de remboursement des frais de timbre devra être émise dans le même courrier que la demande de règlement et adressée au plus tard le 07/06/2014 (cachet de la poste faisant foi). La demande devra mentionner l'intitulé du Jeu ainsi que le nom, le prénom et l'adresse électronique du demandeur. Une seule demande de remboursement par personne (même nom patronymique et/ou même adresse électronique). Toute demande incomplète, illisible envoyée à une autre adresse que celle susvisée ou non reçue dans le délai prévu (cachet de la poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

GMF enverra dans un délai de 60 jours à compter de la réception de la demande (et après vérification de ladite demande) soit un virement, soit un timbre correspondant à un courrier de 20 gr (tarif lent en vigueur en France).

En cas de différence entre la version du règlement déposée chez l'huissier et la version du règlement envoyée à toute personne qui en fait la demande, la version déposée chez l'huissier prévaudra dans tous les cas de figure. De même, la version déposée chez l'huissier fait foi face aux informations divulguées sur tout support et en contrariété avec le présent règlement.

Réalisation : **GMF**

POLITIQUE DE CONFIDENTIALITE DE LA PLATEFORME FACEBOOK®

La GMF dispose au sein de la plateforme FACEBOOK® de l'adresse suivante : www.facebook.com/gmf.assurance.rugby, et administre avec l'assistance de TBWA\Paris, son agence de conseil en communication, l'application dédiée au jeu « LE MATCH DES SUPPORTERS » organisé du 07 avril au 05 mai 2014 à 18 heures inclus (heure de Paris).

En application des règles de la plateforme FACEBOOK®, l'utilisation de la présente application requiert autorisation de votre part d'accès à vos données personnelles par GMF, et utilisation de ces données par GMF pour assurer le bon fonctionnement de l'application et vous informer par email de toutes actualités et informations relatives à cette application et son objet. Vous avez la possibilité de mettre fin à cette autorisation dans la rubrique gestion de vos applications présente au sein de votre profil.

Toutes informations personnelles recueillies seront traitées par GMF, responsable de traitement, et ne seront pas divulguées à des tiers, à l'exclusion de son Agence de conseil en communication TBWA\Paris et la SCP Nadjar & Associés, Huissiers de Justice associés, 164, avenue Charles de Gaulle, 92 200 Neuilly sur Seine.

En vertu de la loi informatique et liberté n° 78-17 du 6 janvier 1978, modifiée par la loi n°2004-801 du 6 août 2004, vous disposez des droits d'accès, de rectification, de complément, de mise à jour, de verrouillage et d'effacement des données vous concernant en contactant GMF sur simple demande en adressant un mail à GMF (administrateur@assurance-rugby.com).

Fait à Paris, le 3 Avril 2014.