

REGLEMENT DE JEU GMF POUR LA TOURNÉE D'AUTOMNE : « LE QUIZ DES DEUX HÉMISPHERES : SAISON 2 – HÉMISPHERE GAUCHE »

Préambule

La Société Organisatrice **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 QUIZ DES DEUX HÉMISPHERES : SAISON 2 – HÉMISPHERE GAUCHE » est un Jeu de tirage au sort en ligne gratuit et sans obligation d'achat, dénommé ci-après le « Jeu », qui se tiendra du 05 novembre 2014 au 24 novembre 2014 inclus (fin du Jeu à 18h00) et qui a pour objet de faire gagner par tirage au sort 2 maillots dédicacés par le XV de France, 10 ballons Gilbert dédicacés par le XV de France et 20 ballons Gilbert non dédicacés. 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 Jeu et sa promotion ne sont gérés et ni parrainés par Facebook. La Société Organisatrice décharge donc Facebook de toute responsabilité concernant tous les éléments en lien avec le Jeu, son organisation et sa promotion.

Article 1 : Conditions d'accès

1.1.

L'inscription 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/ou 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 entre le 05 novembre 2014 et le 24 novembre 2014 inclus (fin du Jeu à 18h00). 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 : Modalités de 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 et tenter de gagner la dotation mise en jeu à l'article 3.1, tout Participant doit avoir réalisé les actions mentionnées ci-dessous :

- Et / ou répondre correctement à la question 1
- Et / ou, répondre correctement à la question 2
- Et / ou, répondre correctement à la question 3

Les modalités suivantes doivent être suivies par les Participants :

Le Participant doit :

- Se rendre sur la page GMF Assurément Rugby au sein de la plateforme Facebook® à l'adresse suivante <http://www.facebook.com/gmf.assurement.rugby> :
- « Aimer » la page « Assurément Rugby »
- Cliquer sur « Démarrer »
- Répondre correctement à au moins l'une des 3 questions posées puis valider
- Renseigner son formulaire complet : Nom, prénom, adresse e-mail, adresse postale, ville
- Renseigner de manière facultative le champ « Téléphone »
- Prendre connaissance du présent règlement et l'accepter expressément en cochant « J'accepte les conditions du règlement »
- Valider le formulaire

Chaque Participant ne peut participer qu'une seule fois durant toute la durée du jeu.

Un participant ayant suivi l'ensemble des étapes ci-dessus : répondu correctement à au moins l'une des 3 questions posées et validé sa participation au Jeu, participera au tirage au sort et tentera de remporter l'une des dotations mises en jeu à l'article 3.1.

Si les trois réponses du participant sont erronées, sa participation au tirage au sort ne sera pas prise en compte. Pour être sélectionné au tirage au sort, il faut que le participant ait répondu juste à au moins une des trois questions posées.

Il est entendu que chaque Participant s'engage à révéler des informations correctes le concernant. GMF se dégage de toute responsabilité concernant des Participants utilisant de faux noms et/ou prénoms associés à une adresse e-mail 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 Facebook® à l'adresse suivante

<http://www.facebook.com/gmf.assurement.rugby>. 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 complètes, et mentionnant 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

Trois tirages au sort effectués : un tirage au sort par question.

Tirage au sort pour la question 1

- 2 personnes seront tirées au sort pour la question 1 et gagneront chacune
 - o Un maillot de l'Equipe de France de Rugby à XV dédicacés par certains membres de l'Equipe de France de Rugby à XV
 - o Valeur unitaire d'un maillot : 80 € TTC

Tirage au sort pour la question 2

- 10 personnes seront tirées au sort pour la question 2 et gagneront chacune

- Un ballon Gilbert dédié par le XV de France par certains membres de l'Equipe de France de Rugby à XV
- Valeur unitaire du Ballon Gilbert 12,204 € HT soit 14,60 € TTC

Un participant ayant répondu correctement aux trois questions et ayant validé sa participation, pourra alors participer aux trois tirages au sort et ainsi avoir la possibilité de gagner les 3 des dotations mises en jeu.

Tirage au sort pour la question 3

- 20 personnes seront tirées au sort pour la question 3 et gagneront chacune
 - Un ballon Gilbert
 - Valeur unitaire du Ballon Gilbert 12,204 € HT soit 14,60 € TTC

Un participant ayant répondu correctement aux trois questions et ayant validé sa participation, pourra être tiré au sort trois fois et ainsi gagner les 3 des dotations mises en jeu.

Les dotations mises en jeu sont non cessibles.

Les gagnants ne pourront prétendre à aucune indemnité ni contrepartie, quelle qu'elle soit, en cas d'annulation de leur fait ou de perte des dotations. 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 des gagnants

Les gagnants sont déterminés à partir du 24 novembre 2014, dans un délai de 7 jours, selon les conditions suivantes :

Au terme du jeu, les 3 fichiers suivants sont extraits :

- Toutes les personnes ayant répondu correctement à la question 1 et ayant validé leur participation au Jeu jusqu'au 24 novembre 2014 (fin du Jeu à 18h00) inclus.
- Toutes les personnes ayant répondu correctement à la question 2 et ayant validé leur participation au Jeu jusqu'au 24 novembre 2014 (fin du Jeu à 18h00) inclus.
- Toutes les personnes ayant répondu correctement à la question 3 et ayant validé leur participation au Jeu jusqu'au 24 novembre 2014 (fin du Jeu à 18h00) inclus.

Un tirage au sort est effectué pour chacun des fichiers à partir de la base de données des participants validés, pour déterminer l'attribution de 32 dotations au total :

- 2 gagnants et 2 suppléants seront déterminés parmi les personnes ayant correctement répondu à la question 1
- 10 gagnants et 10 suppléants seront déterminés parmi les personnes ayant correctement répondu à la question 2
- 20 gagnants et 20 suppléants seront déterminés parmi les personnes ayant correctement répondu à la question 3

La procédure du tirage au sort sera réalisée par Maître Richard Didier, huissier de justice associé au sein de 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 de la fin du Jeu entre le 24 novembre 2014 (fin du jeu à 18h00) et le 1^{er} décembre 2014.

3.3. Information des gagnants / remise des prix

GMF informera les gagnants des lots tirés au sort, par email, selon les fonctionnalités de la Plateforme, dans un délai de 21 jours maximum, à compter de la date du tirage au sort.

- Les gagnants devront valider leur gain, dans un délai de 21 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 21 jours, la dotation sera perdue et attribuée au premier suppléant éligible.
- Un email sera envoyé au suppléant dans un délai de 10 jours après la réattribution des lots.
- Sans réponse du suppléant dans un délai de 14 jours à compter de l'envoi de l'email de sa victoire, la dotation sera perdue et ne sera pas réattribuée.

Les lots seront ensuite envoyés par la poste en colissimo suivi avec assurance R2 aux gagnants tirés aux sorts, ayant validé leur gain.

3.4

En participant au présent Jeu, les Participants s'engagent à accepter son règlement dans son intégralité. Chaque Gagnant autorisent expressément et gracieusement, que son nom et prénom soient communiqués jusqu'en mai 2015 sur le site www.assurance-rugby.com ou sur la plateforme Facebook®.

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, chaque Participant aura la possibilité de se désinscrire du Jeu en contactant GMF par mail.

4.3.

En cas de modification des conditions du Jeu ou de la dotation, 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, 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 Conditions d'Utilisations au regard des informations et moyens en sa possession ; (iii) de tout dommage subi des lots ou toutes dégradations des

lots durant leur envoi postal.

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 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 dates et heures 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 30 novembre 2014, le cachet de la Poste faisant foi, à l'adresse suivante : GMF - DMC - Jeu Facebook « LE QUIZ DES DEUX HEMISPHERES – SAISON 1 : HEMISPHERE DROIT » - 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 : Différent

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 dans ce règlement, pendant la durée du Jeu et au plus tard le 30 novembre 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 au 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 24 Février 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 lequel 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 QUIZ DES DEUX HEMISPHERES – SAISON 2 : HEMISPHERE GAUCHE » - 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 par 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 QUIZ DES DEUX HEMISPHERES – SAISON 2 : HEMISPHERE GAUCHE » - 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. 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® à 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 à l'opération « LE QUIZ DES DEUX HEMISPHERES – SAISON 2 : HEMISPHERE GAUCHE » organisée du 5 novembre (début du jeu à 14h00) au 24 novembre 2014 inclus (fin du jeu à 18h00)

En application des règles de la plateforme FACEBOOK®, l'utilisation de la présente application requiert une autorisation de votre part d'accès à vos données personnelles par GMF, et une 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, et ne seront pas divulguées à des tiers, à l'exclusion de son Agence de conseil en communication TBWA\Paris.

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 6 Octobre 2014.