

REGLEMENT COMPLET DU JEU CONCOURS PHOTO

#GemoDestinationLaponie

du 20 novembre au 13 décembre 2019 inclus.

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La Société VETIR, société par actions simplifiée au capital social de 116 580 000 euros, dont le siège social est situé à SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés à ANGERS sous le numéro 322 424 342, organise un jeu avec obligation d'achat, intitulé « #GemoDestinationLaponie » du 20 novembre 2019 à 10h au 13 décembre 2019 inclus à 23h59 (ci-après également dénommé le « Jeu »).

Ladite Société est également dénommée ci-après « la Société Organisatrice ».

ARTICLE 2 - RESPECT DU RÈGLEMENT DU JEU

Le fait de s'inscrire au présent Jeu, emporte pour tous participants connaissance et acceptation expresse et sans réserve de l'ensemble des dispositions du présent règlement.

Le participant déclare satisfaire à toutes les conditions nécessaires pour participer au Jeu et s'engage à respecter les conditions du présent règlement, les lois et les réglementations applicables ainsi que les conditions générales d'utilisation du site gemo.fr et des sites Facebook et Instagram.

ACCÈS AU JEU

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure domiciliée en France métropolitaine, disposant d'une connexion internet, d'une adresse électronique valide, d'un compte Instagram et d'un passeport valide.

Sont exclus de la participation au Jeu, les salariés de la Société Organisatrice et de leurs familles, y compris les concubins, ou de toute autre société dont le capital est contrôlé, directement ou indirectement, par la société ERAM, société par actions simplifiée au capital de 73 600 000 euros, dont le siège social est situé à SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés à ANGERS sous le numéro 388 583 239, ainsi que des ascendants ou descendants de ces salariés, et d'une façon générale des sociétés participant à la mise en œuvre directe ou indirecte de ce Jeu.

La participation est strictement nominative et limitée à une seule personne physique. Toute participation multiple d'une même personne sous couvert de plusieurs pseudonymes ou pour le compte d'autres participants est interdite et sera analysée comme une fraude au Jeu.

ARTICLE 3 - INSCRIPTION ET PARTICIPATION AU JEU

Les personnes éligibles et souhaitant participer au Jeu sont invitées à se prendre en photo avec les personnes de leur choix. Etant ici précisé qu'il faut être au minimum quatre personnes sur la photo, elles doivent toutes porter un pull de Noël Gemo de la collection en cours ou collection antérieure. Puis, la photo est à poster en se connectant directement sur leur compte personnel Facebook ou Instagram, en mentionnant le hashtag #GemoDestinationLaponie.

Pour valider son inscription, le participant doit posséder un compte Instagram actif sans limite de followers avec un rythme de publication régulier, soit au minimum un post et une Stories par mois, et cela même si sa participation se fait via Facebook. Le participant doit avoir une bonne maîtrise des outils photographiques et doit posséder un matériel adapté, avec une appétence pour la composition visuelle et la lumière.

Le participant autorise la Société Organisatrice à procéder, en cas de doute, à toute vérification de la preuve d'achat des pulls de Noël afin de s'assurer de sa véracité.

Aucune inscription par un autre moyen de communication qu'indiqué précédemment ne pourra être prise en compte et notamment par téléphone, télécopie, courrier postal ou courrier électronique.

La date limite d'inscription au Jeu est fixée au 13 décembre 2019 à 23h59.

Les inscriptions seront considérées comme nulles si elles sont complétées après la date limite d'inscription, si elles sont incomplètes, erronées, illisibles ou

frauduleuses. La Société Organisatrice s'engage à informer le participant par la messagerie privée du réseau social (Messenger ou Direct Message) en cas d'annulation de sa participation.

Il appartient aux participants de s'assurer que la diffusion de leurs photos dans le cadre du jeu ne constitue pas :

- Une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers pour lesquels ils ne disposent pas des autorisations nécessaires des tiers ou de sociétés de gestion collective, titulaires de droits sur ceux-ci. Ils garantissent qu'ils détiennent tous les droits et autorisations nécessaires de la part des ayants-droit concernés ;
- Une atteinte aux personnes et au respect de la vie privée. Aucune personne tierce ne doit figurer sur la photo. Dans le cas où un mineur figurerait sur la photo, le participant atteste avoir obtenu préalablement à la reproduction et à la représentation de la photo l'autorisation écrite des parents du mineur ou de ses tuteurs légaux. La Société Organisatrice se réserve le droit d'en demander à tout moment la justification.
- Une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs

Il appartient au participant de conserver une certaine éthique quant à la photo et, notamment, de s'abstenir de diffuser tout contenu à caractère violent ou pornographique ou portant atteinte à la réputation ou à la vie privée de la personne.

Seront donc notamment refusées toutes photos :

- de caractère vulgaire ;
- en contradiction avec les lois en vigueur ;
- contraires aux bonnes mœurs et/ou à l'ordre public ;
- représentant un élément soumis à des droits de propriété intellectuelle ou industrielle, telle qu'une œuvre originale, une marque, un modèle déposé, etc.

Les photos ne respectant pas les conditions du présent règlement ne seront pas validées pour la participation au jeu ou seront retirées sans formalité préalable. La société organisatrice se réserve le droit de demander au Participant de bloquer temporairement ou définitivement sa participation au jeu.

Le gagnant accepte d'ores et déjà de produire du contenu visuel sur Instagram lors de son voyage. Ces visuels seront repostés sur les réseaux sociaux par la Société Organisatrice, selon le schéma suivant, ce que les participants acceptent expressément :

- Activités : Minimum de 3 stories Instagram par activité + 1 post instagram. Chaque vidéo publiée en storie devra être au préalable enregistrée sans filtre ni texte et envoyée à la community manager de la Société Organisatrice pour

que cette dernière puisse utiliser le contenu dans un délai supérieur à 24h (temps de visibilité d'une storie sur Instagram)

- Une photo de groupe avec les pulls de Noël utilisés sur la participation dans le décor extérieur de leur choix

Le gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ces photos et contenus sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

Le gagnant s'engage à ce que son compte Instagram privé soit accessible au public lors du concours et du voyage (voir Paramètres > Confidentialité > Confidentialité du compte sur Instagram).

Le gagnant devra systématiquement mentionner le hashtag #GemoDestinationLaponie et le compte Instagram de la Société Organisatrice @gemo_officiel sur les contenus obligatoires à produire sur place listés ci-dessus.

Le gagnant autorise la société VETIR à publier son pseudo Instagram accolé au lot gagné, sans que cette reproduction, diffusion et utilisation puisse ouvrir de droit et/ou de rémunération à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 4 - DÉTERMINATION DU GAGNANT ET RÉSULTAT

Le mercredi 18 décembre 2019, un jury composé de membres de la Société Organisatrice désignera la photo gagnante en fonction de critères d'esthétisme et d'originalité et du respect des conditions exposées ci-dessus. Les décisions du jury sont souveraines et sans appel.

La personne ayant publié ladite photo devient définitivement gagnante après vérification de son éligibilité au gain. Aucun lot ne sera distribué à une personne non-éligible.

Le résultat du concours sera communiqué via les réseaux sociaux de la Société Organisatrice, à savoir le compte Instagram @gemo_officiel et la page Facebook.

Il restera affiché pendant une durée de 30 jours à compter du 24 décembre 2019.

ARTICLE 5 - DOTATION

La dotation mise en jeu est la suivante :

Un voyage de 4 jours et 3 nuits pour 4 personnes en Laponie sur la période comprise entre le 1er février 2020 et le 30 avril 2020 d'une valeur totale maximum de 4859,00 € comprenant : les billets d'avion Paris/Rovaniemi et retour, les taxes variables, les transferts aéroport/hôtel, le séjour en pension complète, le prêt de l'équipement de protection contre le froid, l'assistance d'un représentant Scanditours parlant français à l'hôtel, à Rovaniemi l'assistance d'un représentant Scanditours et

son équipe, et le logement sur place en chambre standard, chambre familiale, chalet standard ou chalet supérieur selon disponibilités au moment de la réservation.

Les activités et excursions journalières encadrées par un guide local parlant français mentionnées ci-après sont également incluses et réservées par l'agence organisatrice : Motoneige, pêche blanche, visite d'une ferme de rennes, visite du village du Père Noël et dîner de spécialités.

Tous les frais supplémentaires déboursés par le gagnant ne seront pas pris en compte ni remboursés par la Société Organisatrice, notamment les taxes de sorties payables

Le lot n'est ni transmissible, ni échangeable contre un objet ou contre une quelconque autre valeur monétaire. Le lot ne peut faire l'objet d'aucune contestation, d'aucun retour, d'aucun remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

La personne ayant participé au jeu en postant la photo doit obligatoirement faire partie du voyage avec trois personnes de son choix.

ARTICLE 6 - MISE À DISPOSITION ET TRANSPORT DU LOT

Le gagnant sera contacté personnellement, le 18 décembre 2019 après le vote du jury, par le service client de la Société Organisatrice afin de recevoir les instructions relatives à la mise à disposition de sa dotation.

Dans l'hypothèse où le gagnant, pour quelque raison que ce soit, se révélerait non joignable dans le délai de 8 jours suivant la date de fin du jeu, ou ne voudrait pas ou ne pourrait pas, bénéficier de tout ou partie de sa dotation, il perd le bénéfice complet de ladite dotation sans aucune indemnisation sous quelque forme que ce soit.

Il est rappelé qu'un participant est identifié par son compte Instagram ou Facebook par lequel il aura participé au jeu. En cas de contestations, seuls les listings des participants de la Société Organisatrice font foi. Le participant est seul responsable du contenu renseigné lors de sa participation au Jeu. En cas d'échec de contact via les messageries instantanées Facebook et Instagram, la Société Organisatrice est dégagée de toute responsabilité et d'obligation de faire parvenir les instructions au gagnant pour la récupération du lot.

La Société Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée au titre d'un retard ou d'une défaillance dans l'expédition et l'acheminement des lots lorsque ce retard ou cette défaillance ne lui est pas imputable.

ARTICLE 7 - CONDITIONS DE REMPLACEMENT DES LOTS

La Société Organisatrice se réserve le droit, en cas de force majeure telle que prévue par la loi et par la jurisprudence française, de remplacer le ou les lots

annoncés par un ou des lots de valeurs équivalentes, sans contestation possible de la part des participants.

ARTICLE 8 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION AU JEU

Tout participant peut obtenir sur simple demande écrite le remboursement de ses frais de participation à l'adresse suivante : VETIR - Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111).

A cet égard, il peut notamment demander le remboursement de ses frais d'envoi de courrier et des frais de connexion.

Les frais d'envoi de courrier seront remboursés sur la base d'une enveloppe simple de 20 g affranchie au tarif Ecopli en vigueur.

Les frais de connexion seront remboursés sur la base d'un temps de connexion RTC France Télécom de cinq (5) minutes à 0,02 € la minute soit 0,20 € (incluant le prix d'établissement d'appel de 0,10 €). Toutefois, aucun remboursement de frais de connexion ne sera effectué pour les internautes possédant un abonnement forfaitaire à Internet, étant entendu que ce type d'abonnement est utilisé pour un usage général de l'Internet et non pas exclusivement pour la participation au Jeu.

La demande de remboursement doit être envoyée dans le délai de trente (30) jours après la date de fin du Jeu (le cachet de la poste faisant foi), et être accompagnée des pièces suivantes : une lettre explicative avec les coordonnées du participant, la date et l'heure de connexion ainsi que sa durée, un justificatif du Fournisseur d'accès à Internet ayant facturé la connexion, un relevé d'identité bancaire.

Le remboursement sera effectué par virement bancaire après vérification du bien-fondé de la demande. Toute demande de remboursement non envoyée par écrit, incomplète, erronée ou non légitime ne sera pas prise en compte.

ARTICLE 9 - CESSIION DES DROITS DES GAGNANTS

En participant au Jeu, les personnes inscrites acceptent de céder sans réserve à la Société Organisatrice, dans le cas où elles seraient désignées comme gagnantes, les droits de reproduction, de diffusion et d'utilisation de leurs image, photo, nom, prénom, âge et ville pour une durée de cinq (5) ans sur le territoire de l'Union européenne.

Les droits ainsi cédés pourront être utilisés par la Société Organisatrice dans le but exclusif de sa communication publicitaire et promotionnelle par tout moyen et sur tout support, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et/ou de rémunération à quelque titre que ce soit.

ARTICLE 10 - DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs ainsi que toutes les créations immatérielles figurant sur le site du Jeu ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Il en résulte que toute reproduction ou représentation, sans autorisation expresse préalable du ou des auteurs concernés, de tout ou partie de son ou de leurs œuvres ou droits privatifs est strictement interdite et constitue une contrefaçon.

ARTICLE 11 - COLLECTE ET TRAITEMENT INFORMATIQUE DES INFORMATIONS

Dans le cadre du déroulement du Jeu, les informations communiquées par les participants inscrits feront l'objet d'une collecte, d'un traitement et d'une conservation informatisés par la Société Organisatrice, dans le respect de la législation en vigueur et des avis de la CNIL, et notamment au regard de la loi n° 78-17 du 6 Janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, ainsi qu'au Règlement Général sur la Protection des Données (Règlement UE 2016/679 du 27 avril 2016). La Société Organisatrice est seule responsable du traitement et destinataire des données. Les informations recueillies ne seront pas transmises à des tiers sans le consentement des personnes concernées.

Les données à caractère personnel sont collectées, traitées et utilisées aux fins suivantes :

- prendre en compte la participation des personnes concernées par le Jeu,
- identifier les gagnants et prendre contact avec eux aux fins de leur remettre les lots,
- gérer la prospection et la communication commerciale de la société organisatrice, avec l'accord des participants, afin d'envoyer des informations et des offres commerciales préférentielles de la part de la société organisatrice et de leurs partenaires, le cas échéant.
- diffuser la liste des gagnants (prénom et première lettre du nom),
- gérer toute réclamation ou cas de fraude éventuelle,
- se conformer aux lois et règlements applicables.

Tout participant qui exercera son droit d'effacement des données le concernant avant la fin du Jeu sera réputé renoncer à sa participation. Les données collectées sont conservées pour la durée nécessaire au Jeu et à la délivrance du lot. Si vous

avez, en sus, consenti à recevoir de la prospection commerciale, la société Organisatrice conservera vos données afin de vous envoyer de la prospection commerciale pour une durée de 3 ans, sauf opposition ultérieure de votre part. Aucune donnée collectée ne fait l'objet d'un transfert en dehors de l'union européenne. A ce titre, les participants bénéficient auprès de la Société Organisatrice d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et, ainsi que d'un droit à la liberté et à la portabilité des données les concernant, d'opposition du traitement. Les demandes devront être adressées par écrit à l'adresse suivante : VETIR - Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111).

ARTICLE 12 - RESPONSABILITÉ

La Société Organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, telle que décrite par la loi et par la jurisprudence française, ou en cas d'évènements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler le Jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions. Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

La Société Organisatrice ne saurait non plus être tenue pour responsable, et aucun recours ne pourra être engagé contre elle, en cas de survenance d'évènements présentant les caractères de la force majeure ou de tout autre événement (grèves, intempérie, etc.) privant partiellement ou totalement le ou les gagnants du bénéfice de son ou leur gain.

Défaillance Internet, matériel informatique, autres technologies

Tout participant déclare avoir la connaissance suffisante pour utiliser un matériel informatique (ex : ordinateur) ou une autre technologie (ex : téléphone portable) et naviguer sur le réseau Internet.

Il est conscient, et l'accepte, que le bon déroulement du Jeu peut être perturbé par des dysfonctionnements, défaillances et les caractéristiques propres du réseau Internet, de l'informatique ou d'une technologie, tels que (liste non exhaustive) : la lenteur de connexion et de navigation, la saturation du site ou du réseau, les coupures de réseau, l'absence de réseau, la présence de cookies, la possibilité de contamination (ex : virus, spyware), la perte de données, le piratage de données sur son terminal, les problèmes de compatibilité de logiciels et matériels, les performances techniques limitées du matériel utilisé.

En tout état de cause, la Société Organisatrice ne pourrait voir sa responsabilité retenue pour toute défaillance technique affectant le déroulement du Jeu sur Internet qui ne résulterait pas de sa volonté et de sa maîtrise.

Elle n'est pas non plus responsable de tout dommage, matériel ou immatériel, ainsi que de toute conséquence, directe ou indirecte, pouvant résulter de la mauvaise

utilisation, négligence ou absence de connaissance de la part du participant du réseau Internet, du matériel informatique ou de toute autre technologie utilisée.

Défectuosité, utilisation non conforme des lots

La Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de lot défectueux, d'utilisation non conforme du lot par le gagnant ou contraire aux instructions fournies, et des dommages consécutifs, matériels ou immatériels, directs ou indirects, pouvant en résulter.

ARTICLE 13 - FRAUDE AU JEU

La Société Organisatrice se réserve le droit, sans préjudice d'une action en justice, d'annuler la participation d'une personne et de lui refuser la distribution du ou des lots éventuellement remportés si ce dernier a commis ou tenté de commettre une fraude aux règles du présent règlement ou de la loi et des règlements en vigueur.

La Société Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée du fait des actes frauduleux commis par un participant, ce dernier étant seul responsable des conséquences directes et indirectes de ses actes.

ARTICLE 14 - DÉLIVRANCE DU RÈGLEMENT

Ledit règlement est délivré gratuitement à tout intéressé qui en fait la demande écrite à l'adresse suivante : VETIR - Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111).

Les frais postaux liés à l'envoi d'une demande de délivrance d'un exemplaire de règlement du Jeu seront remboursés sur simple demande écrite jointe à la demande de règlement, sur la base d'une enveloppe simple de 20 g affranchie au tarif lent en vigueur.

Ce règlement est disponible en magasin et en ligne sur le site Internet www.gemo.fr.

ARTICLE 15 - RÉCLAMATIONS

Toute réclamation devra être formulée par courrier à la Société Organisatrice à l'adresse suivante : VETIR - Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111).

Seules seront prises en compte les réclamations jugées recevables en vertu des règles du présent règlement et envoyées dans un délai de soixante (60) jours à compter de la date de fin du Jeu, le cachet de la poste faisant foi. Le courrier doit comprendre une lettre explicative avec le motif de la contestation et les coordonnées du participant.

Il est précisé que ce jeu n'est en aucun cas associé géré ou sponsorisé par Instagram ou Facebook. Toutes les questions, commentaires, ou contestations

doivent être adressés exclusivement à la Société Organisatrice du Jeu et non à Instagram et Facebook. En aucun cas la responsabilité d'Instagram et Facebook ne serait être engagée.

ARTICLE 16 - LOI APPLICABLE - RÈGLEMENT DES LITIGES

Le présent règlement du Jeu est soumis au droit français.

En cas de désaccord entre la Société Organisatrice et un participant au regard de la validité, de l'interprétation, de l'exécution, de l'inexécution ou des suites afférentes au présent règlement, lesdites personnes tenteront de résoudre amiablement le litige. Au cas où aucun accord n'est établi dans un délai de trente (30) jours, le litige pourra être porté devant les juridictions compétentes du ressort du domicile du défendeur.