

<p>REGLEMENT COMPLET DU JEU «Grand Jeu d'automne» du 14 novembre au 20 novembre 2016 inclus.</p>

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La Société VETIR, société par actions simplifiée au capital social de 116 000 000 euros, dont le siège social est situé à SAINT PIERRE MONTLIMART Cedex (49111), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés à ANGERS sous le numéro 322 424 342, organise sur son site www.gemo.fr, un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « 350€ de shopping à gagner », du 14 novembre à 10h00 au 20 novembre 2016 à 23h59 inclus (ci-après également dénommé le « **Jeu** »).

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

ARTICLE 2 - RESPECT DU REGLEMENT DU JEU

Le fait de s'inscrire au présent Jeu, emporte pour tout participant 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 www.gemo.fr.

ARTICLE 3 - ACCES AU JEU

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique domiciliée en France métropolitaine et disposant d'une connexion Internet et d'une adresse électronique valide.

La participation des mineurs (personne âgée de moins de 18 ans) implique qu'ils ont préalablement obtenu l'autorisation de participer au Jeu auprès d'un de leurs représentants légaux, revêtu de l'autorité parentale et qui a accepté d'être garant du respect par le participant mineur de l'ensemble des présentes dispositions. La Société Organisatrice se réserve le droit d'en demander la justification à tout moment, sous peine d'annulation de l'inscription.

Le Jeu est limité à une seule participation par foyer (est considéré comme foyer un individu ou un groupe d'individus domiciliés dans un même logement : même adresse ip). La participation est strictement nominative. Toute participation multiple d'une même personne sous couvert de plusieurs comptes ou pseudonymes ou pour le compte d'autres participants est interdite et sera analysée comme une fraude au Jeu. 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 Cedex (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.

ARTICLE 4 - INSCRIPTION ET PARTICIPATION AU JEU

Les personnes éligibles et souhaitant participer au Jeu sont invitées à se connecter directement sur la page du jeu <http://jeu.gemo.fr> accessible via le site www.gemo.fr.

Le participant devra remplir le formulaire d'inscription en complétant correctement tous les champs obligatoires, à savoir sa civilité, son nom et prénom, sa date de naissance, son adresse e-mail et son numéro de téléphone.

Il sera invité à indiquer, en cochant la case prévue à cet effet, s'il le souhaite, son accord pour recevoir par e-mail des offres commerciales de la part de la Société VETIR et/ou de ses partenaires. Les informations recueillies sur le participant ne seront pas transmises à des tiers sans son consentement. Il pourra à tout moment se désinscrire de la liste des abonnés à cette publicité en suivant les instructions mentionnées dans les e-mails envoyés.

Sa participation sera prise en compte après validation de son formulaire d'inscription en ligne. Le participant autorise la Société Organisatrice à procéder, en cas de doute, à toute vérification sur les données renseignées afin de s'assurer de leur 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.

Il s'agit d'une mécanique type instant Gagnant, c'est-à-dire que le participant sait immédiatement s'il a gagné ou non. Si le participant gagne, il ne peut plus rejouer.

A la fin de chaque partie perdante, le participant est invité à retenter sa chance le lendemain. Une seule participation par adresse ip et par jour est autorisée durant toute la durée du jeu. Un même participant ne peut gagner qu'une seule fois.

La date limite d'inscription au Jeu est fixée au 20 novembre 2016 avant minuit.

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 joueur par e-mail sur le motif ayant aboutie à l'annulation de sa participation, pour autant qu'il lui ait communiqué une adresse électronique valide.

ARTICLE 5 - DETERMINATION DES GAGNANTS ET RESULTATS

7 participants vont gagner pendant la période du jeu. Le participant découvre s'il a gagné selon une mécanique d'instants gagnants prédéfinis au préalable.

Les moments des gains ont été déterminés de manière automatique et aléatoires préalablement au jeu.

Les instants gagnants sont ouverts, autrement dit si aucun participant ne joue lors du moment de l'instant gagnant prédéfini, le premier participant ayant joué après l'instant gagnant, remporte la dotation.

Lesdites personnes deviennent définitivement gagnantes après vérification de leur éligibilité au gain. Aucun lot ne sera distribué aux personnes non-éligibles.

Les résultats seront affichés sur <https://www.facebook.com/Gemo.Officiel/> dans un délai de 15 jours à compter de la date de fin du jeu.

Ils resteront affichés pendant une durée de 15 jours.

ARTICLE 6 - LES DOTATIONS

Les lots mis en jeu sont:

Sept (7) bons d'achat d'une valeur unitaire de 50,00 € euros, à raison d'un (1) bon d'achat par gagnant valable sur gemo.fr. La valeur totale de la dotation est de 350,00 € euros.

Ces bons d'achat sont utilisables sur gemo.fr. Ils ne sont pas cumulables entre eux et avec les soldes et les promotions en cours. Ils sont valables 1 an à compter de leur date d'émission aux gagnants. Ils sont utilisables en une seule fois sur le site GEMO.FR à partir d'un montant d'achat (commande) supérieur à 51€ TTC hors frais de port

Ils ne peuvent faire l'objet d'aucun remboursement en espèce ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

Les lots ne sont ni transmissibles, ni échangeables 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.

ARTICLE 7 - MISE A DISPOSITION DES LOTS

Les gagnants seront contactés personnellement dans les 15 jours après la fin du jeu par la Société Organisatrice, par e-mail ou téléphone, afin de recevoir les instructions relatives à la mise à disposition de leurs dotations.

Ils disposeront d'un délai de quinze (15) jours à compter de la réception de ces instructions pour confirmer leurs noms, leurs prénoms, leurs adresses e-mail selon le moyen indiqué par lesdites instructions, sous peine de perte de sa dotation, sans aucune indemnisation. Le lot ne sera envoyé par email au gagnant qu'après cette confirmation.

Cas d'un mineur gagnant

Pour les personnes mineures désignées comme gagnantes, la Société Organisatrice pourra subordonner la remise de leurs dotations à la délivrance d'une attestation écrite d'autorisation de leurs représentants légaux, sous peine de perte de leurs dotations sans aucune indemnisation.

Dans l'hypothèse où le gagnant, pour quelque raison que ce soit, se révélerait non joignable dans le délai de 15 jours après la 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 les coordonnées qu'il aura lui-même indiqué lors de son inscription. En cas de contestations, seuls les listings des participants de la Société Organisatrice font foi. Le participant est seul responsable de ses coordonnées renseignées lors de son inscription au Jeu. En cas de coordonnées incomplètes ou erronées, la Société Organisatrice est déchargée 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 8 - 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 9 - REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION AU JEU

Le Jeu organisé étant gratuit et sans obligation d'achat, tout participant peut obtenir sur simple demande le remboursement de ses frais de participation à l'adresse suivante : VETIR – Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART Cedex (49111).

A cet égard, il peut notamment demander le remboursement de ses frais d'envoi de courrier et des frais de connexion s'inscrivant dans le cadre du présent Jeu.

Les frais d'envoi de courrier seront remboursés sur la base d'une enveloppe simple de 20 g affranchie au tarif lent 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 utilisée 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 10 - CESSION 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 leur prénom, 1^{ère} lettre de leur nom et leur 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 11 - DROITS DE PROPRIETE 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 12 - 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. Le traitement automatisé des données à caractère personnelle des Internautes naviguant sur le site www.gemo.fr a fait l'objet d'une déclaration conforme

à la CNIL. 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.

A ce titre, les participants bénéficient auprès de la Société Organisatrice d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition ou de suppression des données les concernant.

Les demandes devront être adressées par écrit à l'adresse suivante: VETIR - Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART Cedex (49111).

ARTICLE 13 - RESPONSABILITE

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 14 - 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 15 - MODIFICATIONS

La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier, arrêter ou annuler le Jeu à tout moment, et notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

Les modifications feront l'objet d'une information auprès des participants par tous moyens appropriés.

ARTICLE 16 - DELIVRANCE DU REGLEMENT

Ledit règlement est délivré gratuitement à tout intéressé qui en fait la demande écrite à l'adresse suivante : VETIR – Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART Cedex (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 également disponible en ligne sur le site www.gemo.fr.

ARTICLE 17 - RECLAMATIONS

Toute réclamation devra être formulée par courrier à la Société Organisatrice à l'adresse suivante : VETIR – Service Consommateurs, SAINT PIERRE MONTLIMART Cedex (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.

ARTICLE 18 - LOI APPLICABLE - REGLEMENT 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 ne serait établi dans un délai de trente (30) jours, le litige pourra être porté devant les juridictions compétentes du ressort du domicile du défendeur.