

## **Règlement du jeu GMPA "le grand jeu de la rentrée"**

### **Article I : Organisation**

L'Association Groupement Militaire de Prévoyance des Armées, association régie par la Loi du 1er Juillet 1901, journal officiel n° 308 du 31 décembre 1949 page 12.580 enregistré à la Préfecture de Police sous le numéro 14669 du 27.12.49, autorisation ministérielle n° 8635 MA/CM/K du 27 février 1963 et dont le siège est situé tour Neptune – 20, place de Seine – 92086 LA DEFENSE CEDEX., organise un jeu intitulé « Le Grand Jeu de la rentrée » sur Facebook du 14 septembre 2015 au 27 septembre 2015 inclus.

Le jeu sera mis en place par la société be angels , société anonyme au capital variable, dont le siège social est 54 rue de la Belle Feuille 92100 Boulogne – immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 504 139 668.

Le jeu commence le 14 septembre à 14h00, et se termine le 27 septembre à 23h59.

### **Article II : Participation**

La participation à ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouverte à toute personne physique majeure domiciliée en France métropolitaine et réservée aux personnes des forces de défense et de sécurité ainsi qu'à leur famille (à l'exception des salariés de l'organisation organisatrice ainsi que leur famille et de toutes sociétés et personnes ayant participé à la mise en place de l'opération ainsi que leur famille. »), disposant d'une connexion à Internet et d'un compte Facebook valide. Pour participer au jeu, le participant doit participer au jackpot. La participation est limitée à une par personne (même nom, même adresse) et par jour. La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer pour le compte d'autres participants.

Cette promotion n'est pas gérée ou parrainée par Facebook. Facebook ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de problème. Les informations communiquées par les participants sont fournies au GMPA et non à Facebook. Les informations que vous fournissez ne seront utilisées que par le GMPA et détruites à l'issue du jeu.

### **Article III : Modalités**

Pour jouer, il est nécessaire de posséder un compte Facebook. Le jeu est accessible à partir de la page <https://www.facebook.com/AssoGMPA>. Pour participer à l'instant gagnant, un participant doit participer au jackpot. Un participant peut être éligible à l'instant gagnant une fois qu'il aura cliqué sur le bouton « participer »

### **Article IV : Dotation**

Ce jeu est doté des prix suivants :

- **1 Drone Parrot** AR.Drone 2.0 Elite Edition d'une valeur unitaire de 299€
- **1 appareil photo** Sony compact WX350 avec zoom optique 20x d'une valeur unitaire de 259€
- **3 Smartbox « Tentations aventure »** d'une valeur unitaire de 29,90€
- **5 Smartbox « Régalez-vous »** d'une valeur unitaire de 29,90€
- **7 sacs à dos camouflage** d'une valeur unitaire de 13,26€

#### **Article V : Désignation des gagnants – Remise des lots**

Les lots sont attribués selon le principe de l'instant gagnant, préalablement déterminé par le GMPA.

On appelle « instant gagnant » : l'instant exact (date, heure, minute, secondes – l'heure du serveur faisant foi) à partir duquel le lot sera mis en jeu. La première participation, pendant ou suivant cet instant gagnant, remporte ledit lot. En d'autres termes, si aucun joueur n'a validé sa participation au moment même de l'instant gagnant, le prix sera attribué au participant ayant validé sa participation au moment postérieur le plus proche de l'instant gagnant. Le participant peut tenter sa chance tous les jours. Toutefois, il n'est autorisé qu'une seule participation par personne et par jour, même nom, même prénom, même adresse électronique ou IP (Internet Protocol).

Le prix sera accepté tel qu'il est annoncé. Aucun changement (de date, de prix...), pour quelque raison que ce soit, ne pourra être demandé par le gagnant. Aucune contrepartie ou équivalent financier du lot ne pourra être demandé par le gagnant. Toutefois, en cas de force majeure, le GMPA se réserve le droit de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente.

Le GMPA précise que dans le cadre du présent jeu - tirage l'association n'a pas vocation à vendre ou diffuser les lots offerts.

Il est précisé que le GMPA ne fournira aucune prestation ni garantie, le lot consistant uniquement en la remise et/ou l'envoi postal du prix prévu ci-dessus.

Le GMPA ne pourra en aucun cas être tenue pour responsable en cas de perte et/ou de détérioration des lots par le transporteur et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services du transporteur et/ou si l'adresse communiquée par le gagnant est erronée.

17 (dix-sept) instant-gagnants seront programmés à raison de 1 (un) instant par jour entre le lundi 14 septembre 2015 à 14h00 au mercredi 27 septembre à 23h59 inclus, 17 (dix-sept) gagnants remporteront donc chacun 1 (un) lot.

Sera considéré comme gagnant tout joueur qui aura participé au jeu et obtenu un instant gagnant avec le message : « Bravo, vous avez gagné ».

Le gagnant de l'instant gagnant devra entrer ses coordonnées et sera ensuite contacté par le GMPA par courrier électronique pour une confirmation de son gain, à l'adresse électronique inscrite sur le formulaire, au plus tard 7 (sept) jours à compter de la fin de la session de jeu concernée.

Lors de la confirmation, le gagnant de chaque instant gagnant devra confirmer au GMPA ses coordonnées.

Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, leur domicile et leur statut de militaire ou de famille de militaire (adresse postale ou/et Internet) pour recevoir leur lot. Toutes informations d'identité ou d'adresses fausses entraînent la nullité du gagnant et de l'ensemble de ses participations.

A défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de son gain et de ses coordonnées au plus tard 7 (sept) jours à compter de la prise de contact par le GMPA, le silence du gagnant vaudra renonciation pure et simple de son lot, lequel sera attribué à un gagnant suppléant.

Les lots seront adressés par voie postale par le GMPA à l'adresse postale des gagnants telle que communiquée par ceux-ci lors de leur confirmation par email, au plus tard 8 (huit) semaines à compter de l'acceptation de son lot et de la confirmation de ses coordonnées par le gagnant. Le GMPA ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable en cas de perte et/ou de détérioration des lots par tout prestataire en charge du transport et/ou en cas de fonctionnement défectueux des services de ce prestataire.

## **Article VI : Accès au règlement et modification**

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site [www.gmpa.fr](http://www.gmpa.fr) et sur l'application du jeu accessible sur cette même page.

L'avenant entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du jeu à l'adresse suivante :

GMPA

Grand Jeu de la rentrée

20, place de Seine

92086 LA DEFENSE CEDEX

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site

[http://www.gmpa.fr/sites/default/files/Gmpa/Documents/reglement\\_grand\\_jeu\\_gmpa.pdf](http://www.gmpa.fr/sites/default/files/Gmpa/Documents/reglement_grand_jeu_gmpa.pdf) et sur l'application du jeu accessible sur cette même page.

Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur.

## **Article VII : Remboursement des frais de jeu**

En cas de débours, tout participant peut obtenir sur demande le remboursement des frais correspondant au temps de jeu depuis un téléphone fixe, au tarif France Telecom, sur la base d'une connexion de 5 minutes au tarif réduit, soit 0.30 euros. La demande de remboursement doit être envoyée par courrier, à l'adresse du jeu (article I), accompagnée d'un RIB, et d'une facture détaillée au nom du participant indiquant la date et l'heure de la connexion, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi. Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur. Une seule demande de remboursement par participant inscrit au jeu et par enveloppe (même nom, même adresse). Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par le participant pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

### **Article VIII : Connexion et utilisation**

La connexion au site implique la connaissance et l'acceptation par le participant des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus informatiques circulant sur le réseau.

En conséquence, l'Organisateur ne saurait en aucune circonstance être tenu pour responsable, sans que cette liste soit limitative:

- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement et/ou fonctionnement d'un ou plusieurs contenus proposés sur le site ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
- des problèmes d'acheminement ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus ou bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la participation au jeu proposé sur le site ou ayant endommagé le système informatique d'un participant.

L'Organisateur ne saurait non plus voir sa responsabilité engagée au titre d'éventuels dysfonctionnements du réseau Internet entraînant des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'intégrité ou la gestion du jeu proposé sur le site.

La connexion de toute personne au site et la participation des participants aux jeux proposés sur le site se font sous leur entière responsabilité. Il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

Par ailleurs, l'Organisateur ne saurait naturellement avoir de responsabilité relative aux difficultés ou impossibilités de connexions des participants à Internet.

### **Article IX: Litiges et responsabilités**

Les cas non prévus par ce règlement, ainsi que toutes les contestations relatives, notamment à son application, relèveront de la décision exclusive du GMPA.

En cas de contestation de cette décision, seul le tribunal du domicile du défendeur sera compétent pour connaître des litiges qui ne pourraient être tranchés par l'organisateur.

Le GMPA se réserve également le droit d'annuler, d'écourter ou de prolonger l'opération à tout moment, de même que d'ajourner les opérations de tirage, sans préavis. La responsabilité du GMPA ne saurait être engagée de ce fait.

L'organisateur en avisera les participants sur la page <https://www.facebook.com/AssoGMPA>.

L'organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment si les circonstances l'exigent, sans qu'il puisse être prétendu à une quelconque indemnité de la part des participants.

S'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au jeu, le GMPA se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes le ou les auteurs de ces fraudes. Le présent jeu est hébergé par le site Internet Facebook. Chaque participant devra respecter les conditions d'utilisations du site Internet Facebook. Le Participant reconnaît par ailleurs être informé des conditions générales d'utilisation et de la politique de confidentialité du site Internet Facebook qui peuvent être consultées directement sur le site Internet Facebook. Le GMPA n'assume aucune responsabilité quant au contenu et à l'utilisation du site Facebook.

### **Article X : Droit à l'image**

Par le seul fait de participer au présent jeu-tirage, chaque gagnant autorise le GMPA, sans qu'aucune autre indemnisation que son lot ou gain, de quelque nature que ce soit ne puisse lui être due, à exploiter à des fins publicitaires ou promotionnelles en rapport avec le présent jeu tirage, ses noms, prénom, adresse et éventuellement images selon le ou les supports médiatiques qu'ils pourraient choisir pendant une durée de 2 (deux) ans.

### **Article XI: Convention de Preuve**

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultantes des systèmes du jeu du GMPA ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatif au jeu.

### **Article XII: Attribution de compétence**

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Tout litige né du fait de l'interprétation et/ou de l'exécution du présent règlement sera soumis, à défaut de résolution amiable, aux tribunaux compétents selon les dispositions du Code de Procédure Civile.

### **Article XIII: Informatique et Libertés**

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6/1/1978 (article 39) les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant. Les données personnelles

communiquées sont uniquement nécessaires au traitement de la participation au jeu. Elles ne sont pas sauvegardées. Elles ne seront pas utilisées à des fins commerciales. Elles ne seront pas communiquées à des tiers et autres entités. Toute demande d'accès, de modification, de rectification et de suppression doit être adressée au Service Marketing et Communication GMPA, 20 place de Seine - 92086 LA DEFENSE CEDEX qui fera retirer leurs coordonnées de l'éventuel fichier correspondant.

**Article XIV : Droits de propriété littéraire et artistique**

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées de leur propriétaire respectif et ne peuvent être utilisées de quelque manière que ce soit sans leur accord préalable et écrit.