

# REGLEMENT DE JEU

## « GMF BOXING DAY »

### I - Organisation

GMF Assurances, Société anonyme d'assurance au capital de 181.385.440 euros, immatriculée au R.C.S. de Paris sous le numéro : 398 972 901, ayant son siège social situé au 136 Rue Anatole France 92300 Levallois-Perret (ci-après la « **Société Organisatrice** ») organise du 2 décembre 2016 à 15h00 au 16 décembre 2016 à 17h00 (dates et heures de connexion françaises faisant foi), un Jeu intitulé « GMF Boxing Day », (ci-après le « **Jeu** ») accessible sur le compte Facebook :

<https://www.facebook.com/gmf.assurance.rugby/> le compte Twitter

<https://twitter.com/assurance.rugby> (ci-après « le **Site** »), et le compte instagram

<https://www.instagram.com/assurance.rugby/>

### II - Conditions d'accès au Jeu

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse, DOM-TOM exclus) disposant au 02 décembre 2016 d'un accès Internet, et d'une adresse électronique personnelle à laquelle elle pourra, le cas échéant, être contactée pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après le ou les « **Participant(s)** »). Une (1) seule inscription sera prise en compte par support par la Société Organisatrice.

Sont exclues de toute participation au Jeu :

- Les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus ;
- Toutes les personnes ayant participé directement à l'élaboration du Jeu.

Seules seront retenues les participations conformes à l'ensemble des stipulations ci-dessus. A cet égard, la Société Organisatrice se réserve le droit de faire toutes les vérifications nécessaires en ce qui concerne l'identité, l'âge et les coordonnées de chaque Participant. Toute indication incomplète, erronée, falsifiée ou ne permettant pas d'identifier ou de localiser le Participant entraînera l'annulation de sa participation.

### III - Modalités de participation et d'inscription au Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement sur le Site. Pour participer, chaque Participant devra, pendant la période de jeu :

- Se rendre sur le Site ou sur le compte **Facebook Assurément Rugby** ;
- Participer au Jeu via la page dédiée en remplissant le formulaire d'inscription : nom, prénom, e-mail, numéro de téléphone (non facultatif), sélection du match de rugby souhaité en cas de gain ;

- Accepter le présent règlement en cochant la case obligatoire prévue à cet effet ;
- Rattrapez les objets rugby comme indiqué dans les règles du jeu ;

Ou sur **Twitter** pendant la période de jeu :

- Se rendre sur le compte Twitter @assurementrugby ;
- Participer au Jeu en retweetant le tweet du jeu, afin d'ouvrir une box GMF et découvrir le résultat. Le résultat est annoncé grâce à une réponse automatique déclenchée par l'action de retweet.

Ou sur **Instagram** pendant la période de jeu :

- Se rendre sur le compte Instagram @assurementrugby ;
- Participer au Jeu en identifiant en commentaire de la photo un ami pour lui offrir une box de Noël. Le résultat sera annoncé lors du tirage au sort.

## IV – Règlement du Jeu

### *Article 1 : Modalités de désignation et d'information des Gagnants*

Une fois leur inscription au jeu validée dans le respect des modalités de participation visées à l'article II et III ci-dessus pendant la période de jeu, le joueur pourra participer sur l'application Facebook « Boxing Day » et devra rattrapez les objets rugby dans la box de Noël grâce aux flèches du clavier. Le joueur est inscrit au tirage au sort s'il arrive à récupérer tous les objets rugby dans le temps imparti. Si le joueur est tiré au sort à la fin de la période de jeu, il gagne une box surprise de Noël.

La Société Organisatrice informera chacun des gagnants (ci-après le(s) « **Gagnant(s)** du Jeu ») de leur gain au plus tard 72 (soixante-douze) heures après leur désignation par tirage au sort, par le biais de l'adresse mail renseignée par les Participants dans le formulaire du jeu.

Les Participants non retenus n'en seront pas informés.

Le joueur pourra également participer au jeu sur le compte Twitter @assurementrugby et retweeter le tweet d'annonce du jeu. Le gagnant sera désigné par instant gagnant.

La Société Organisatrice informera le Participant (ci-après le « **Gagnant** du Jeu ») de leur gain au plus tard 72 (soixante-douze) heures après leur désignation, via le compte Twitter utilisé pour la participation au jeu.

Les Participants non retenus n'en seront pas informés.

Un jeu sera également disponible sur le compte instagram d'Assurément Rugby. Le gagnant sera désigné par tirage au sort.

La Société Organisatrice informera le Participant (ci-après le « **Gagnant** du Jeu ») de leur gain au plus tard 72 (soixante-douze) heures après leur désignation, via le compte Instagram utilisé pour la participation au jeu.

## **Article 2 : Descriptif des dotations**

Chaque Participant désigné gagnant du Jeu recevra les lots suivants :

### **FACEBOOK :**

7 BIG BOX d'une valeur unitaire indicative de 335 (trois cents trente cinq) euros TTC comprenant :

- 4 places pour un match du TOP 14
- 1 polo FFR Eden Park GMF
- 1 ballon :
  - Soit ballon FFR
  - Soit ballon dédié FFR
  - Soit ballon GMF
- 1 mini ballon GMF
- 1 livre tranches de Rugby
- 1 balle anti-stress
- 1 porte clef de rugby
- 1 lanière tour de cou

9 MOYENNES BOX d'une valeur unitaire indicative de 160 (cent soixante) euros TTC comprenant :

- 1 maillot du XV de France
- 1 ballon :
  - Soit ballon FFR
  - Soit ballon dédié FFR
  - Soit ballon GMF
- 1 mini ballon GMF
- 1 livre tranches de Rugby
- 1 balle anti-stress
- 1 porte clef de rugby
- 1 lanière tour de cou
- 1 casquette GMF

### **TWITTER :**

6 BIG BOX d'une valeur unitaire indicative de 165 (cent soixante cinq) euros TTC comprenant :

- 1 maillot du XV de France
- 1 ballon :
  - Soit ballon FFR
  - Soit ballon dédié FFR

- 1 mini ballon GMF
- 1 livre tranches de Rugby
- 1 balle anti-stress
- 1 porte clef de rugby
- 1 lanière tour de cou

6 MOYENNES BOX d'une valeur unitaire indicative de 180 (cent quatre vingt) euros TTC comprenant :

- 1 polo FFR Eden Park GMF
- 1 ballon :
  - Soit ballon FFR
  - Soit ballon dédié FFR
  - Soit ballon GMF
- 1 mini ballon GMF
- 1 livre tranches de Rugby
- 1 balle anti-stress
- 1 porte clef de rugby
- 1 lanière tour de cou
- 1 casquette GMF

#### **INSTAGRAM :**

2 BIG BOX d'une valeur unitaire indicative de 270 (deux cents soixante dix) euros TTC comprenant :

- 1 polo FFR Eden Park GMF
- 1 maillot du XV de France
- 1 ballon FFR
- 1 mini ballon GMF
- 1 livre tranches de Rugby
- 1 balle anti-stress
- 1 porte clef de rugby
- 1 lanière tour de cou
- 1 casquette GMF

La valeur unitaire indiquée pour les lots détaillés ci-dessus correspond au prix TTC (toutes taxes comprises) couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du règlement. Elle n'est donnée qu'à titre indicatif et reste susceptible à variations. Les lots mis en jeu ne comprennent que ce qui est indiqué ci-dessus, à l'exclusion de toute autre chose.

Aucun des lots attribués ne pourra faire l'objet d'une contestation de quelque sorte que ce soit de la part de l'un quelconque des Gagnants du Jeu. Chaque lot attribué est strictement personnel, de telle sorte qu'il ne peut être ni cédé ni vendu à un tiers quel qu'il soit ; il ne pourra faire l'objet, de la part de la Société Organisatrice, d'aucun remboursement en espèces ni d'aucun échange ni d'aucune remise de sa contre-valeur totale ou partielle, en nature ou en numéraire. Toutefois, en cas de force majeure telle que définie par la loi et la jurisprudence, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer

l'un quelconque des lots annoncés par une dotation de valeur équivalente et/ou de caractéristiques proches.

### ***Article 3 : Modalités de remise et d'utilisation des dotations***

La Société Organisatrice enverra les lots aux Gagnants par voie postale. Après avoir été contactés par la Société Organisatrice via l'adresse mail renseignée dans le formulaire du Jeu, les Gagnants devront répondre sous 24 (vingt quatre) heures en indiquant leur adresse postale. Au delà de ce délai, les désignés Gagnants pourront perdre le bénéfice de leur lot au profit d'un suppléant tiré au sort.

Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune garantie liée à l'utilisation de la dotation.

### ***Article 4 : Dépôt légal et demande de règlement***

**4.1.** Ce règlement est déposé auprès de l'Etude SCP Darricau-Pecastaing, huissiers de justice situés 4 Place Constantin Pecqueur, 75018 à Paris. Il est consultable et téléchargeable gratuitement en ligne sur le Site.

**4.2.** La Société Organisatrice se réserve le droit pour quelle que raison que ce soit, d'écourter, de prolonger, de reporter ou d'annuler le Jeu ou d'en modifier les conditions d'accès et/ou les modalités de fonctionnement.

### ***Article 5 : Remboursement des frais de participation (frais de connexion à Internet)***

**5.1.** Tout Premier Participant au Jeu ayant respecté les conditions d'accès et de participation au Jeu telles que visées au présent règlement pourra obtenir le remboursement des frais engagés pour se connecter aux Sites à partir d'un accès internet fixe et pour participer au Jeu, sur simple demande écrite à l'adresse du Jeu énoncée à l'article 4 avant l'expiration d'un délai de dix (10) jours ouvrés à compter de la date de fin du Jeu (cachet de la Poste faisant foi) ou au plus tard dans les dix (10) jours calendaires suivant la date portée sur la facture concernée du fournisseur d'accès internet si le Premier Participant la recevait après l'expiration du délai précité, en indiquant sur papier libre de manière lisible ses nom, prénom, adresse postale complète, date(s) et heures de connexions sur les Sites pour participer au Jeu, et en y joignant une copie de la facture détaillée du fournisseur d'accès auquel le Premier Participant est abonné, faisant apparaître les dates et horaires de connexion clairement soulignés.

Le nom du Premier Participant demandant le remboursement doit être le même que celui mentionné sur la facture de l'opérateur téléphonique.

Toute demande incomplète, illisible, et/ou envoyée à une autre adresse que l'adresse du Jeu énoncée à l'article 4 ou après l'expiration du délai susvisé (cachet de la Poste faisant foi) sera considérée comme nulle.

Une seule demande de remboursement par participation sera acceptée.

**5.2.** Les frais de connexion pour participer au Jeu seront remboursés à tout Participant en faisant la demande écrite selon les modalités définies à l'article 5.1 du présent règlement.

Si le Participant accède au Jeu à partir d'un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée au prorata du temps de communication ou à l'appel, il pourra obtenir le remboursement de ses communications dans les conditions visées à l'article 5.1, à savoir sur simple demande écrite à l'adresse du Jeu énoncée à l'article 4 et sur la base des documents attestant de son temps de connexion pour accéder au Jeu et du tarif pratiqué par son fournisseur d'accès internet. Les frais de photocopies des justificatifs qui doivent être joints à la demande de remboursement seront remboursés sur la base de dix centimes d'euro (0,10 €) par feuille. Les frais d'affranchissement pour la demande de remboursement seront également remboursés, sur simple demande écrite à cet effet accompagnant la demande de remboursement des frais de connexion, au tarif lent en vigueur (base : 20g). Le remboursement sera effectué par chèque bancaire dans un délai indicatif de quatre-vingt-dix (90) jours calendaires à compter de la réception de la demande de remboursement, après vérification de son bien-fondé. A cet égard, la Société Organisatrice ne sera tenue à aucun remboursement si la participation à l'origine de la demande de remboursement n'est pas conforme au présent règlement ou si la demande de remboursement n'a pas été faite dans les formes et les délais indiqués à l'article 5.1 ci-dessus.

## **Article 6 - Litiges**

Si une ou plusieurs stipulations du présent règlement étaient déclarées nulles et/ou non applicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité. Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement et, de manière générale, toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification des Participants. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que le nom des Gagnants du Jeu.

## **Article 7 - Propriété intellectuelle**

Toutes les dénominations ou marques citées au présent règlement ou sur les pages dédiées au Jeu, de même que sur tout support de communication relatif au Jeu, demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant.

## **Article 8 - Limitation de Responsabilité**

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. A cet égard, la participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation, par tout 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 sur le réseau Internet.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable notamment de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau *via* les Sites.

En particulier, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. 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. La connexion de toute personne au Site et sa participation au Jeu se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice dégage également toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourrai(en)t parvenir à se connecter aux Sites ou à participer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu 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 ou de la détermination des Gagnants du Jeu. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation à un fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait de fraudes éventuellement commises.

La Société Organisatrice fera ses meilleurs efforts pour permettre à tout moment un accès a sur les Sites, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice ne pourra notamment en aucun cas être retenue responsable dans l'hypothèse où l'accès aux Sites seraient interrompus, pour quelque raison que ce soit. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques ou des raisons de mise à jour ou de maintenance, interrompre le Jeu. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de mauvais fonctionnement du réseau Internet, de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique ainsi que de toutes avaries résultant des services postaux.

## ***Article 9 - Droit à l'image des Gagnants du Jeu***

Les Gagnants du Jeu autorisent la Société Organisatrice à utiliser pour la communication faite autour du Jeu exclusivement leurs coordonnées (nom, prénom), ainsi que leur image, dans le monde entier, sur quels que support que ce soit, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de 3 (trois) ans sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

### **Article 10 - Loi applicable et attribution des compétences**

Les Participants admettent sans réserve que le simple fait de participer au Jeu les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du Jeu objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci, ce sans préjudice des éventuelles règles de conflits de lois pouvant exister. Pour tout litige entre les parties les règles de compétence légales s'appliqueront.

Tout différend né à l'occasion du Jeu fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre la Société Organisatrice et les Participants. Aucune contestation ne sera plus recevable deux (2) mois après la clôture du Jeu. A défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes *conformément aux dispositions du Code de Procédure Civile.*

### **Article 11 - Informatique et Libertés**

Aux seuls fins de la gestion du Jeu par la Société Organisatrice, les données à caractère personnel recueillies sur chaque Participant lors de la remise d'un lot, sont soumises aux dispositions de la loi n° 78-17 modifiée du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (dite « *Loi Informatique et Libertés* »).

Les données collectées sont exclusivement destinées à la Société Organisatrice et non à Facebook, aux seules fins de la prise en compte de la participation au Jeu, de la gestion des Gagnants du Jeu, de l'attribution des dotations et pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. Elles pourront être communiquées aux prestataires de service et aux sous-traitants auxquels la Société Organisatrice ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et/ou de la gestion du Jeu. Elles seront conservées uniquement pendant la durée du Jeu pour les seuls besoins du Jeu et ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales. Elles ne seront ni vendues, ni cédées à des tiers, de quelque manière que ce soit.

En application de cette loi, tous les Participants au Jeu disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression et d'opposition aux données les concernant. Les Participants peuvent exercer ce droit, ou s'opposer à ce que les dites données soient cédées à des tiers, par demande écrite adressée à : GMF Assurances, Jeu « GMF Boxing Day », 136 Rue Anatole France 92300 Levallois-Perret. Dans la mesure où les données collectées sur chaque Participant dans le cadre du Jeu sont indispensables pour la prise en compte de sa participation et la remise du lot qu'il aurait éventuellement gagné, l'exercice par un Participant de son droit de retrait avant la fin du Jeu entraînera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

## **Article 12 : Loi Applicable**

Le présent règlement est soumis à la loi française.