

REGLEMENT COMPLET DU JEU

Photo

« Magic Family »
du 29 novembre au 31 décembre 2017 inclus.

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 - MONTREVAULT-SUR-EVRE (49111), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés à ANGERS sous le numéro 322 424 342, organise un jeu, gratuit et sans obligation d'achat, intitulé « Magic Family» du 29 novembre à 10h au 31 décembre 2017 inclus à 23h59h (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 www.gemo.fr et de Facebook et Twitter.

ACCÈS AU JEU

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

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 prendre en photo leur famille, au minimum un adulte et un enfant, puis à poster la photo en se connectant directement sur la page du jeu <http://jeu.gemo.fr> accessible via le site www.gemo.fr. Une fois la photo postée sur le site <http://jeu.gemo.fr>, il est conseillé aux candidats de partager sa participation sur ses réseaux sociaux pour récolter le plus de votes, il multipliera ses chances de gagner.

Le participant devra remplir le formulaire d'inscription en complétant correctement tous les champs obligatoires, à savoir sa civilité, son nom, prénom, son adresse e-mail, ainsi que son magasin Gémô préféré.

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 et publication de sa photo sur le site <http://jeu.gemo.fr>. 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.

La date limite d'inscription au Jeu est fixée au 31 décembre 2017 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 e-mail en cas d'annulation de sa participation, pour autant qu'il lui ait communiqué une adresse électronique valide.

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 candidat accepte d'ores et déjà que ses photos soient réutilisées par la société organisatrice du jeu sur tous services de communication public en ligne, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

Le gagnant autorise la société VETIR à publier son nom et prénom 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 DES GAGNANTS ET RÉSULTATS

Le Jeudi 4 janvier 2018, dans chaque magasin, un jury élira la photo la plus magique parmi les 10 photos les plus likées / votées dans son magasin.

Le vendredi 12 janvier 2018 un jury composé de membres de la Société Organisatrice désignera la photo gagnante du premier lot parmi celles qui auront préalablement été sélectionnées par chaque magasin 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.

Les résultats seront affichés sur <http://jeu.gemo.fr> dans un délai de 15 jours à compter de la date du tirage au sort. Ils resteront affichés pendant une durée d'un mois.

ARTICLE 5 - DOTATION

Les dotations mises en jeu sont les suivantes :

1^{er} lot :

soit « un séjour Super-héros d'une valeur totale maximum de 2 372 € » comprenant un week-end en famille à Paris pour 2 adultes et 2 enfants de moins de 12 ans, le trajet A/R en train de la ville la plus proche du domicile de la famille gagnante à Paris et une nuit dans l'appartement Marvel Montorgueil. Les petits déjeuners, déjeuners et dîners sont inclus et réservés à l'avance par l'agence organisatrice. Les activités proposées sont : la visite du musée Grévin, la cité des sciences (4 personnes) et un simulateur de chute libre (à partir de 7 ans , 2 enfants), une séance d'Escape Game (2 enfants).

soit « un séjour Princesse d'une valeur totale maximum de 1 990 € » comprenant un week-end en famille à Tours pour 2 adultes et 2 enfants de moins de 12 ans, le trajet A/R en train Paris/Tours (le trajet du domicile jusqu'à Paris est à la charge du gagnant) et une nuit d'hôtel en chambre familiale. Les petits déjeuners, déjeuners et dîners sont inclus et réservés à l'avance par l'agence organisatrice. Les activités proposées sont : visite du château de la Belle au Bois dormant avec un jeu de piste, promenade en calèche et séance de coiffure, pour les enfants gagnants. Le trajet de la gare de Tours au château se fera en voiture de location (inclus dans la dotation), les frais d'essence et de péage seront à la charge de la famille gagnante.

Le gagnant pourra choisir entre l'un des deux séjours.

2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème}, 6^{ème}, 7^{ème}, 8^{ème}, 9^{ème}, 10^{ème} lot :

9 gagnants remporteront chacun un bon d'achat, d'un montant de 50€. La valeur totale de la dotation est de 450€.

Les conditions d'utilisation des bons d'achat sont les suivantes :

- Si les gagnants optent pour un bon d'achat en magasin, le bon d'achat est utilisable en plusieurs fois dans les magasins GÉMO, y compris franchisés et affiliés. Le bon d'achat est cumulable avec les soldes et les promotions en cours. Le bon d'achat est valable 1 an à compter de sa date d'émission aux gagnants.

- Si les gagnants optent pour des bons d'achat sur Internet (code promo), le bon d'achat est utilisable 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. Le bon d'achat est cumulable avec les soldes et les promotions en cours. Le bon d'achat est valable 1 an à compter de sa date d'émission aux gagnants.

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.

ARTICLE 6 - MISE À DISPOSITION ET TRANSPORT DU LOT

Le gagnant sera contacté personnellement, dans les 15 jours après le vote du jury, par la Société Organisatrice par email 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 30 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 les coordonnées qu'il aura lui-même indiquées lors de son inscription sur le site <http://jeu.gemo.fr>. 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 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

Le Jeu organisé étant gratuit et sans obligation d'achat, 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, et non par Facebook, 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. 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, d'information, de modification, d'opposition, de rectification ou de suppression des données les concernant.

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

Sous réserve de leur consentement explicite, les informations collectées sur les participants pourront être utilisées par la société organisatrice afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres susceptibles de les intéresser.

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 également disponible 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 Twitter ou Facebook. Toutes les questions, commentaires, ou contestations doivent être adressés

exclusivement à la Société Organisatrice du Jeu et non à Facebook et Twitter. En aucun cas la responsabilité de Facebook et Twitter 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.