

REGLEMENT COMPLET DU JEU
« EXPRESS YOURSELF* »
du 03 au 23 avril 2014 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 (49111 Cedex), immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés à ANGERS sous le numéro 322 424 342, organise sur sa Fan page Facebook GEMO, un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « EXPRESS YOURSELF », du 03 au 23 avril 2014 inclus à 23h59 (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 d'utilisation de Facebook.

ARTICLE 3 - ACCES 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 d'un compte Facebook.

Toute participation d'une personne physique mineure sera rejetée (personne âgée de moins de 18 ans).

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 nom et adresse postale). 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,

*Express Yourself = Exprimez-vous

directement ou indirectement, par la société ERAM, société par actions simplifiée au capital de 68 800 000 euros, dont le siège social est situé à SAINT PIERRE MONTLIMART (49111 Cedex), 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 sur la Fan page Facebook de GÉMO présente à <http://www.facebook.com/Gemo.Officiel>, puis sur un onglet personnalisé intitulé «EXPRESS YOURSELF ».

Le participant devra, au préalable, ouvrir son propre compte Facebook puis devenir fan de la Page Facebook de GÉMO en cliquant sur le logo « j'aime » et accepter le Facebook Connect (fonctionnalité qui permet à GEMO de s'interconnecter avec le réseau Facebook).

Il devra ensuite créer un tee-shirt personnalisé selon les fonctionnalités proposées par l'application du jeu, à savoir : couleur et teinte du tee-shirt, ajout de motifs et message personnalisé.

Puis il devra remplir le formulaire d'inscription en complétant correctement tous les champs obligatoires, à savoir sa civilité, son nom et prénom, son adresse e-mail, sa date de naissance, son code postal et son 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. 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.

La date limite d'inscription au Jeu est fixée au 23 avril 2014 avant minuit.

Les inscriptions seront considérées comme nulles si elles sont envoyées 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 abouti à l'annulation de sa participation, pour autant qu'il lui ait communiqué une adresse électronique valide.

ARTICLE 5 - DETERMINATION DES GAGNANTS ET RESULTATS

Au cours de la semaine 17 (du 21 au 27 avril 2014), un jury composé de membres de la Société Organisatrice désignera les 10 meilleurs tee-shirts parmi les 50 tee-shirts ayant obtenu le plus de votes, en fonction de critères d'esthétisme et d'originalité.

Les 10 personnes ayant créé les 10 tee-shirts choisis par notre jury seront ainsi désignées comme gagnantes. Les décisions du jury sont souveraines et sans appel.

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

Les résultats seront affichés sur la Fan Page Facebook de GEMO <http://www.facebook.com/Gemo.Officiel> dans un délai de quinze (15) jours à compter de la date de tirage au sort. Ils resteront affichés pendant une durée de quinze (15) jours.

ARTICLE 6 - LES DOTATIONS

Chacun des 10 gagnants remportera :

- Un après-midi au siège social de la société organisatrice avec une visite du bureau de style et du service achat, un déjeuner au restaurant d'entreprise, ainsi qu'un atelier «Do It Yourself* » avec 3 blogueuses mode et des stylistes GÉMO, d'une valeur totale de cinq cents (500) euros.

- un (1) bon d'achat d'un montant de cent (100) euros, ce bon d'achat est utilisable dans les magasins GÉMO, y compris franchisés et affiliés, et est cumulable avec les soldes et les promotions en cours. Ce bon d'achat est valable 1 an à compter de sa date d'émission au gagnant.

- Le transport aller-retour de son domicile jusqu'au siège social de la société organisatrice. Ce transport s'effectuera en train, catégorie seconde classe, puis en taxi de la gare jusqu'au siège social et inversement. A raison d'une valeur maximum de deux cents (200) euros par gagnant.

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.

**Do It Yourself = Faites le vous même*

ARTICLE 7 - MISE A DISPOSITION ET TRANSPORT DES LOTS

Les gagnants seront contactés personnellement 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 leur adresse e-mail et/ou leur adresse postale de livraison selon le moyen indiqué par lesdites instructions, sous peine de perte de leurs dotations, sans aucune indemnisation. Le lot ne sera envoyé au gagnant qu'après cette confirmation.

Dans l'hypothèse où le gagnant, pour quelque raison que ce soit, se révélerait non joignable dans le délai de 15 jours suivant la date du tirage au sort, ou ne voudrait pas ou ne pourrait pas, bénéficier de tout ou partie de sa dotation, il perdra 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 écrite 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.

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 10 - CESSION DES DROITS DES GAGNANTS

1. DROIT A L'IMAGE

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.

2. DROITS D'AUTEUR

En participant au Jeu, les personnes inscrites acceptent de céder sans réserve à la Société Organisatrice, l'ensemble des droits patrimoniaux d'auteur relatifs aux modèles de t-shirts personnalisés dans le cadre de leur participation au Jeu, en ce compris le droit de reproduire, adapter, modifier, transformer, faire évoluer, extraire, représenter, commercialiser tout ou partie desdits modèles de t-shirts sur tout support actuel ou futur, à but publicitaire, promotionnel ou commercial, dans le monde entier et pour toute la durée desdits droits d'auteur.

Il appartient aux participants de s'assurer que les éléments personnalisant le tee-shirt dans le cadre du jeu ne constitue pas :

- une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers. En mettant en ligne et en mettant à la disposition des autres utilisateurs leurs créations sur <http://www.facebook.com/Gemo>. Officiel, 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 sauf à détenir une autorisation écrite à cet effet. La société organisatrice pourra en demander la justification à tout moment.
- une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs. Il appartient au participant de s'abstenir notamment de diffuser tout contenu à caractère violent ou pornographique ou portant atteinte à la réputation de tiers.

Seront donc notamment refusées toutes mentions :

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

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, 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 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.

Les modifications feront l'objet d'une information auprès des participants par tous moyens appropriés ainsi que du dépôt d'un avenant du présent règlement auprès de l'Huissier de Justice dépositaire du Jeu.

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 - MODIFICATION

La Société Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier 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 ainsi que du dépôt d'un avenant du présent règlement ou du règlement modifié auprès de l'Huissier de Justice dépositaire du Jeu.

ARTICLE 16 - DEPOT ET DELIVRANCE DU REGLEMENT

Le présent règlement du Jeu est déposé auprès de : Maître Sandrine MONROCQ, Huissier de Justice, à SAINT PIERRE MONTLIMART (49110), 7 rue du commerce.

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 Internet <http://www.facebook.com/Gemo.Officiel>.

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.

Il est précisé que ce Jeu n'est en aucun cas associé à, géré ou sponsorisé par Facebook. Toutes les questions, commentaires, ou contestations doivent être adressés exclusivement à la Société Organisatrice du Jeu et non à Facebook.

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 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.