

REGLEMENT COMPLET DU JEU
« Gémó en mode Youtubeuse »
du 14 septembre au 10 octobre 2016 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- concours, gratuit et sans obligation d'achat, intitulé « Gémó en mode Youtubeuse » du **14 septembre 2016** à 11h au **10 octobre 2016** inclus à 23h59 (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 d'utilisation de Facebook.

ARTICLE 3 - 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 d'un compte Facebook.

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 (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.

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 4 - MODALITES DU JEU

Le jeu-concours consiste à sélectionner un(e) ambassadeur/ambassadrice Youtube Gémo, qui se déroulera en plusieurs phases :

Phase 1 : Du 14 Septembre 2016 au 10 Octobre 2016 : envoi des candidatures des potentiels(les) ambassadeurs/ambassadrices. Les modalités d'inscription et de participation sont indiquées à l'article 5 ci-après.

Phase 2 : Le Mardi 11 Octobre 2016 : Le candidat ayant reçu le plus de votes sur Facebook entre le 14 septembre et le 10 octobre 2016, sera automatiquement sélectionné pour participer à la demi-finale. L'ambassadeur/l'ambassadrice sélectionné(e), recevra un email de confirmation, envoyé à partir du 11 Octobre 2016, auquel il ou elle devra répondre sous 72 heures ouvrés pour confirmer ses coordonnées postales. A défaut de retour de confirmation dans le délai mentionné, son titre potentiel sera attribué au candidat suivant selon le classement. S'il y a égalité sur le nombre de votes parmi les candidats, les membres du jury de la Société organisatrice procéderont alors à un tirage au sort entre lesdits candidats.

Phase 3 : Le Lundi 17 Octobre 2016 : Un jury composé de membres de la Société organisatrice sélectionnera 4 autres candidats pour participer à la demi-finale.

Phase 4 : Le Samedi 5 novembre 2016 : Une demi-finale sera organisée dans le magasin de Chambray-les-Tours (37), entre 10 heures et 17 heures. Les 5 candidats seront invités à relever différents défis devant des membres du jury de la société organisatrice, tels que par exemple une interview vidéo, la création d'un look sur un thème imposé, un Blind test musical, etc... Le jury se réserve le droit de modifier les défis afin de pouvoir juger de la pertinence des candidats. A l'issue de cette journée, 2 candidats finalistes seront sélectionnés par les membres du jury de la Société organisatrice. La Société organisatrice mettra en ligne sur sa page Facebook présente à l'adresse suivante www.facebook.com/gemo_officiel, les profils des 2 finalistes.

Phase 5 : Du 7 au 18 novembre 2016 : Les internautes devront voter pour l'ambassadrice/l'ambassadeur de son choix, grâce au bouton de vote prévu à cet effet. (un seul vote possible par participant et par adresse IP).

Phase 6 : Le 21 novembre 2016 : La Société organisatrice désignera l'ambassadrice/l'ambassadeur Gémo, ayant reçu le plus de votes des internautes, parmi les 2 derniers finalistes.

L'ambassadeur/l'ambassadrice désigné comme gagnant devra mettre en avant l'offre produit Gémo à travers la réalisation de vidéos qui seront diffusées sur les réseaux sociaux tels que Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, etc...

L'ambassadeur/l'ambassadrice, devra réaliser 12 vidéos entre le 22 Novembre 2016 et le 22 Novembre 2017, de manière échelonnée, tout au long de cette période.

Si besoin, il ou elle pourra être coaché par les équipes Gémo et par une youtubeuse professionnelle pour créer sa chaine youtube et réaliser ses vidéos. Il ou elle aura accès aux catalogues produits de Gémo afin de pouvoir choisir les articles qu'il/elle souhaite mettre en avant, dans chacune des vidéos, produits qui lui seront envoyés par la Société organisatrice, avant la réalisation de chaque vidéo. Il/elle s'engage à ne pas revendre les produits reçus.

Le jury se réserve le droit de ne pas publier de vidéos jugées injurieuses, diffamatoires, racistes, indécentes, grossières, contraires à l'ordre public, aux bonnes mœurs, et/ou non basée sur une argumentation fondée et constructive.

Une fois les vidéos enregistrées, l'ambassadeur/l'ambassadrice, devra les transmettre à la Société organisatrice afin qu'elle puisse les diffuser sur ses réseaux sociaux, tels que Youtube, Facebook, Twitter, Instagram, etc...

L'ambassadeur/l'ambassadrice autorise la Société organisatrice à réutiliser ses vidéos pendant 5 ans sur tous service de communication public en ligne.

Il ou elle autorise la Société organisatrice à divulguer ses noms et prénoms dans le cadre de la communication sur cette opération, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

ARTICLE 5 - INSCRIPTION ET PARTICIPATION AU JEU

Pour participer au jeu-concours, le candidat ambassadeur/ambassadrice devra :

- Consulter le mini site dédié au présent Jeu à <http://enmodeyoutubeuse.gemo.fr/>
- Remplir un formulaire d'inscription en complétant tous les champs obligatoires tels que nom, prénom, date de naissance, ville, code postal, adresse e-mail
- Répondre à un questionnaire de personnalité. Le/la candidat(e) devra être le plus convaincant et expliquer pourquoi il/elle a les qualités requises pour devenir l'ambassadeur/ambassadrice Gémo.
- Télécharger une photo le/la représentant

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.

- 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 d'envoyer sans délai une autre photo et /ou de bloquer temporairement ou définitivement sa participation au jeu

- Lire le règlement et conditions du jeu avant de les accepter,
- Envoyer son formulaire d'inscription en cliquant sur « je valide mon inscription ». Cette validation emportera l'entière acceptation du règlement.

La date limite d'inscription au Jeu est fixée au 10 octobre 2016 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 message privé Facebook sur le motif ayant abouti à l'annulation de sa participation.

Le candidat accepte d'ores et déjà que ses photos et vidéos 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.

ARTICLE 6 - DÉTERMINATION DES GAGNANTS ET RÉSULTATS

Le mardi 11 octobre 2016, le candidat ayant obtenu le plus de votes sera automatiquement sélectionné pour la demi-finale.

La demi-finale aura lieu le samedi 5 novembre 2016 de 10h à 17h dans le magasin Gemo de Chambray-lès-Tours (37) et consistera à relever différents défis devant le jury tels qu'une interview vidéo, la création d'un look selon un thème imposé, un blind test musical.

A la fin de cette journée, le jury désignera parmi 5 candidats (dont 4 choisis parmi les membres du jury) les 2 finalistes dont les profils seront soumis aux votes de la communauté, du 7 au 18 novembre 2016 inclus, sur notre page Facebook présente à www.facebook.com/Gemo.Officiel

Le 21 novembre 2016, le finaliste ayant obtenu le plus de votes sera désigné comme le grand gagnant.

Ladite personne devient définitivement gagnante après vérification de son éligibilité au gain. 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 deux (2) jours à compter du 21 novembre 2016. Ils resteront affichés pendant une durée de quinze (15) jours.

ARTICLE 7 - LA DOTATION

Les deux lots mis en jeu sont :

- Pour l'ambassadrice/ambassadeur ayant reçu le plus de votes du public entre le 7 et le 18 Novembre 2016 : un appareil photo d'une valeur de 500 (cinq cent) euros, un trépied d'une valeur de 25 (vingt-cinq) euros, un kit lumière d'une valeur de 50 (cinquante) euros, un ordinateur portable d'une valeur de 1500 (mille cinq cent) euros. Soit une valeur totale de 2075 (deux mille soixante-quinze) euros.
- Pour l'autre finaliste : Un (1) an de shopping chez Gémo, comprenant des chèques cadeaux GEMO d'une valeur unitaire de 10€ et 20€ et d'une valeur totale de cinq cents (500) euros.

Les chèques cadeaux sont valables un an à compter de leur date d'émission, dans les magasins GÉMO, y compris franchisés et affiliés. Ils sont cumulables entre eux et avec les promotions en cours. 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. Les lots ne peuvent 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 8 - MISE À DISPOSITION ET TRANSPORT DU LOT

Les gagnants seront contactés personnellement, dans les 15 jours après la fin des votes, par la Société Organisatrice via son adresse email, afin de recevoir les instructions relatives à la mise à disposition de sa dotation.

Ils disposeront d'un délai de quinze (15) jours à compter de la réception de ces instructions pour confirmer leur adresse postale de livraison selon le moyen indiqué par lesdites instructions, sous peine de perte de sa dotation, sans aucune indemnisation. Le lot ne sera envoyé aux gagnants qu'après cette confirmation.

Dans l'hypothèse où les gagnants, pour quelque raison que ce soit, se révélerait non joignable dans le délai de 15 jours suivant la date de fin des votes, ou ne voudraient pas ou ne pourraient pas, bénéficier de tout ou partie de sa dotation, ils perdent 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 9 - 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 10 - 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 11 - 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 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 12 - 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 13 - 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 14 - 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.

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 15 - 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 16 - 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

ARTICLE 17 - 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 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 18 - RÉCLAMATIONS

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. En aucun cas la responsabilité de Facebook ne saurait être engagée.

ARTICLE 19 - 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.

