

REGLEMENT DE JEU

Opération #1000Mercis aux agents de l'Education Nationale

Article 1 - Organisation

GMF Assurances, Société anonyme d'assurance au capital de 181.385.440 euros, immatriculée au R.C.S. de Nanterre sous le numéro : 398 972 901, ayant son siège social situé au 148 Rue Anatole France, 92300 Levallois-Perret (ci-après la « **Société Organisatrice** ») organise, du 14 septembre 2018 à 12h00 au 30 septembre 2018 à 23h59 inclus (dates et heures de connexion françaises faisant foi), pour ses sociétaires agents de l'Education Nationale, un jeu gratuit et sans obligation d'achat intitulé « #1000Mercis, au personnel de l'Education Nationale », permettant de gagner des invitations pour le match France- Afrique du Sud du 10 novembre 2018 au Stade de France, 93200 Saint-Denis, France, (ci-après le « **Jeu** ») accessible à l'adresse : <http://EvenementRugbyGMF.fr/SocietaireInscription>

Article 2 - Conditions d'accès au Jeu

La **participation** au Jeu est ouverte à tout sociétaire GMF agent de l'Education Nationale au 14 septembre 2018, résidant en Île de France, disposant au 14 septembre 2018 d'un accès Internet, d'un numéro de téléphone valable et d'une adresse électronique personnelle à laquelle il pourra, le cas échéant, être contacté pour les besoins de la gestion du Jeu (ci-après le ou les « **Participant(s)** »).

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 ainsi que, pour chacune des catégories de personnes susvisées, les membres de leur foyer (même nom, même adresse postale).

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.

Il est précisé que le nombre de participation par personne est limité à une fois pendant toute la durée du Jeu

Article 3 - Modalités de participation et d'inscription au Jeu

La participation au Jeu se fait exclusivement via le lien envoyé par mail aux Participants. Pour participer, chaque Participant devra, pendant la période du Jeu :

- Cliquer sur le lien présent dans le mail précité (« Je m'inscris »);
- Remplir les champs obligatoires du formulaire (numéro de Sociétaire GMF, nom, prénom, adresse e-mail, téléphone) ;
- Prendre connaissance du présent règlement et l'accepter en cochant la case prévue à cet effet ;
- Valider le formulaire une fois tous les champs obligatoires complétés.

Article 4 – Modalités de désignation et d'information des Gagnants

Une fois le formulaire validé, le Participant sera inscrit au tirage au sort.

Les modalités de désignation des Gagnants sont les suivantes :

Un tirage au sort sera effectué le 1^{er} octobre 2018, par l'huissier de justice mentionné ci-dessous, pour désigner 250 Participants gagnants (ci-après le(s) « Gagnant(s) »).

50 suppléants seront également tirés au sort et désignés comme Gagnants dans l'éventualité où un ou plusieurs des 250 Gagnants ne confirmerai(en)t pas l'acceptation du lot dans les conditions décrites ci-après.

La Société Organisatrice informera chacun des Gagnants de leur gain au plus tard le 4 octobre 2018, via l'adresse e-mail communiquée par le Participant lors de son inscription.

Pour confirmer leur présence et accepter leur gain, les Gagnants devront :

- Cliquer sur le lien présent dans le mail leur indiquant qu'ils ont gagné (« Je confirme ma présence ou non présence ») ;
- Remplir le champ du formulaire (numéro de Sociétaire GMF) ;
- Valider le formulaire une fois tous les champs obligatoires complétés.

A défaut de confirmation de la part du Gagnant avant le 9 octobre minuit, un suppléant sera tiré au sort dans les conditions citées à l'article 4 sera désigné comme Gagnant à sa place.

Article 5 – Descriptif des dotations

Les dotations sont les suivantes :

- 250 lots de 2 invitations pour le match de rugby France – Afrique du Sud le samedi 10 novembre 2018 au Stade de France dans les tribunes en catégorie 3 (valeur unitaire : 53 € TTC, soit 106 € TTC pour le lot de 2 invitations)

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.

Dans le cas où le match serait reporté, les participants seront informés par mail de la modification et recevront leur dotation, dans les mêmes conditions prévues aux articles 5 et 6.

Les modalités de confirmation des participants seront également précisées.

Dans le cas où le match serait annulé (sans report à une autre date), le jeu serait annulé et aucune contrepartie ne sera accordée aux Participants.

Article 6 : Modalités de remise et d'utilisation des dotations

La Société Organisatrice enverra les dotations par e-mail (billet de match électronique) entre le 5 et le 9 novembre 2018.

Les frais de déplacement, d'assurance, d'hébergement, etc., inhérents à la jouissance des dotations resteront à la charge des Gagnants.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de problèmes d'acheminement des Gagnants.

Article 7 : Dépôt légal et demande de règlement

7.1. 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 à l'adresse <https://www.evenementrugbygmf.fr/pdf/reglement.pdf> pendant toute la durée du Jeu.

7.2. La Société Organisatrice se réserve le droit pour quelque 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.

Elle en informera les participants sur le Site et sur tout support à sa convenance.

Article 8 : Remboursement des frais de participation (frais de connexion à Internet)

8.1. Tout 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 GMF, Direction marketing et communication, Jeu #1000Mercis, 148 Rue Anatole France, 92597 Levallois-Perret Cedex 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 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 Participant est abonné, faisant apparaître les dates et horaires de connexion clairement soulignés.

Le nom du 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 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.

8.2. 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 8.1 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 8.1, à savoir sur simple demande écrite à l'adresse du Jeu 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 8.1 ci-dessus.

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 9 - 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 10 - 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 11 - 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 au Site, 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 12 – Autorisation d'exploitation/garanties

Du seul fait de leur participation au Jeu, les Gagnants autorisent, à titre gracieux, la Société Organisatrice à utiliser leur nom, leur prénom(s), ainsi que, le cas échéant, tous autres attributs de leur personnalité, pour les besoins de la communication relative au Jeu exclusivement, par tous procédés numériques et/ou analogiques, sur tous supports, pour le monde entier et pour une durée de un (1) an à compter de leur date de participation

Article 13 - 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 14 - Informatique et Libertés

Les données à caractère personnel communiquées par les Participants dans le cadre du présent Jeu font l'objet d'un traitement informatique, conformément aux dispositions de la Loi n°78-17 Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée.

Les données à caractère personnel ainsi collectées ont vocation à être traitées pour les besoins de la gestion du Jeu et notamment afin de gérer la participation au Jeu et la prise de contact avec les Participants et/ou Gagnants exclusivement. Elles seront conservées jusqu'au 30 novembre 2018.

Elles sont exclusivement destinées à la Société Organisatrice responsable du traitement, et pourront être communiquées aux prestataires auxquels la Société Organisatrice pourrait faire appel pour les besoins de l'organisation et de la gestion du Jeu.

Elles ne feront pas l'objet d'un transfert en dehors de l'Union Européenne.

Conformément à la Loi n°78-17 Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée et au Règlement Général sur la Protection des Données Personnelles (« RGPD »), les Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de portabilité et de retrait portant sur les données personnelles les concernant, ainsi que d'un droit d'opposition à ce que lesdites données fassent l'objet d'un traitement en envoyant un e-mail à l'adresse invitesgmf@gmf.fr ou en adressant une demande écrite à :

GMF
Direction Marketing et Communication

148 avenue Anatole
92 597 Levallois Perret Cedex.

Toutefois, dans l'hypothèse où un Participant exercerait son droit d'opposition, ce dernier verrait sa participation annulée automatiquement, ses données personnelles étant nécessaires pour la gestion de la participation.