

REGLEMENT DU JEU « SOPRANO NMA 2016 »

Article 1 – Objet

1.1 La société Warner Music France, Société par Actions Simplifiée au capital de 136.377.472 euros, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le n° 712 029 370, dont le siège est situé 118 rue du Mont Cenis – 75018 PARIS (ci-après dénommée « WMF »), organise, à l'occasion de la nomination de l'artiste SOPRANO (ci-après l'« Artiste ») aux NRJ Music Awards 2016, un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après dénommé le « Jeu »), accessible à partir de la page Facebook de l'Artiste à l'adresse URL suivante : <http://bit.ly/Soprano-NMA2016> (ci-après la « Page »).

1.2 Le Jeu sera relayé notamment via les réseaux sociaux de l'Artiste, les réseaux sociaux de WMF, le site de l'Artiste, le site de WMF, la lettre d'information « newsletter » de WMF consacrée à l'Artiste.

1.3 Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne, prévue le jeudi 6 octobre 2016 à 10h et se terminera le mercredi 2 novembre 2016 à 23h59. Le Jeu se divisera en 4 phases successives (ci-après individuellement une « Phase » ou collectivement les « Phases »), comme suit :

- **Phase 1** : du jeudi 6 octobre 2016 au mercredi 12 octobre 2016.
- **Phase 2** : du jeudi 13 octobre 2016 au mercredi 19 octobre 2016.
- **Phase 3** : du jeudi 20 octobre 2016 au mercredi 26 octobre 2016.
- **Phase 4** : du jeudi 27 octobre 2016 au mercredi 2 novembre 2016.

1.4 La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant (ci-après le « Participant »).

1.5 La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes applicables en France. Le Règlement s'applique par conséquent à tout Participant qui participe au Jeu.

Article 2 – Conditions de participation

2.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique domiciliée en France métropolitaine âgée de 13 (treize) ans au moins à la date de sa participation, disposant d'un compte sur le service Facebook. Tout Participant de moins de 18 (dix-huit) ans ne pourra participer au Jeu qu'avec l'autorisation préalable de ses représentants légaux.

WMF se réserve le droit de disqualifier tout Gagnant mineur qui aurait participé au Jeu sans avoir obtenu d'autorisation parentale.

La participation de toute personne résidant hors de France métropolitaine ne pourra être prise en compte.

2.2 Ne peuvent participer au Jeu, outre les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées, les personnes suivantes :

- i) les mandataires sociaux et employés de WMF, de toute société qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle ;
- ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu.

Article 3 – Déroulement du jeu

Pour participer au Jeu, le Participant doit procéder comme suit :

S'il n'en possède pas déjà un, le Participant doit créer un compte personnel sur le service en ligne Facebook.

Le Participant doit ensuite se rendre sur la Page pour découvrir une application Facebook dédiée à l'Artiste. Sa participation au Jeu ne sera validée qu'à partir du moment où il aura accepté les conditions d'utilisation de l'application. Il lui sera alors proposé les actions suivantes à réaliser autant de fois qu'il le souhaite :

- 1° Voter pour l'Artiste via l'application (= 5 points) ;
- 2° Partager le Jeu sur Facebook (= 1 point) ;
- 3° Partager le Jeu sur Twitter (= 1 point);
- 4° Envoyer une invitation de participation au Jeu à un ami via Facebook (= 1 point).

Chaque action vaut 1 (un) point, à l'exception du vote pour l'Artiste via l'application qui vaut 5 (cinq) points. Plus le Participant réalise d'actions et cumule des points, plus il monte dans le classement de présélection. Le but du Jeu pour le Participant est d'obtenir le plus grand nombre de points pour faire partie de la présélection et avoir une chance d'être tiré au sort comme Gagnant.

Le compteur de points du Participant sera remis à zéro à chaque nouvelle Phase du Jeu. Le Participant peut participer indifféremment à une, plusieurs ou les 4 Phases du Jeu.

Article 4 – Désignation des gagnants

Il sera désigné un gagnant par Phase du Jeu, soit 4 gagnants. Chaque gagnant sera désigné en deux temps : une présélection et un tirage au sort.

4.1 « Présélection »

Les 40 (quarante) Participants ayant réalisé le plus d'actions et ayant cumulé le plus grand nombre de points au cours d'une Phase du Jeu feront partie de la présélection correspondante. Ils seront nommés les « Présélectionnés ».

Aux quatre Phases de Jeu correspond quatre vagues de présélection. A ce titre, il est rappelé que le compteur de points du Participant est remis à zéro entre les différentes Phases de Jeu.

4.2 « Tirage au sort »

Un tirage au sort sera effectué par un(e) employé(e) de WMF à l'issue de chaque Phase du Jeu pour désigner un gagnant par Phase parmi les quarante Présélectionnés de la Phase correspondante (ci-après individuellement un « Gagnant » ou collectivement les « Gagnants »).

Les quatre tirages au sort seront effectués selon le calendrier suivant :

- Tirage au sort parmi les Présélectionnés de la Phase 1 : le jeudi 13 octobre 2016.
- Tirage au sort parmi les Présélectionnés de la Phase 2 : le jeudi 20 octobre 2016.
- Tirage au sort parmi les Présélectionnés de la Phase 3 : le jeudi 27 octobre 2016.
- Tirage au sort parmi les Présélectionnés de la Phase 4 : le jeudi 3 novembre 2016.

Il sera également désigné un gagnant de remplacement éventuel pour chaque Phase de Jeu (ci-après individuellement le « Gagnant de Remplacement » ou collectivement les « Gagnants de Remplacement »).

Dans le cas où il s'avérerait après vérification qu'un Gagnant n'a pas la qualité pour participer, qu'il n'a pas respecté les conditions du présent Règlement ou qu'il ne souhaite pas bénéficier de son lot, voire

que ses coordonnées sont inexploitable (incomplètes, erronées...), ou qu'il n'a pas répondu au courrier électronique de WMF dans les trois jours calendaires à compter de l'envoi, ce dernier perdra le bénéfice de son lot au profit d'un Gagnant de Remplacement, dans les conditions visées au présent article.

4.3 Les Gagnants seront contactés par WMF à l'issue de chaque tirage au sort pour les informer de leur succès et des modalités d'obtention de leur lot, par courrier électronique, à l'adresse électronique enregistrée dans l'application Facebook lors de l'acceptation des conditions d'utilisation.

Il est rappelé que les Gagnants disposeront chacun d'un délai de trois jours calendaires courant à compter de l'envoi du courriel par WMF pour répondre. Passé ce délai, ils perdront le bénéfice de leur lot au profit d'un Gagnant de Remplacement dans les conditions de l'article 4.2 ci-dessus.

Article 5 – Attribution des lots

5.1 Les Gagnants se verront attribuer les lots suivants (ci-après individuellement un « Lot » ou collectivement les « Lots ») :

- **Gagnant de la Phase 1** : Un iPod 16 Go (valeur unitaire estimée à environ 270 euros TTC), le « Lot 1 ».
- **Gagnant de la Phase 2** : Box collector Cosmopolitanie avec écharpe (valeur unitaire estimée à environ 30 euros TTC), le « Lot 2 ».
- **Gagnant de la Phase 3** : Disque de platine Cosmopolitanie (valeur unitaire estimée à environ 500 euros TTC), le « Lot 3 ».
- **Gagnant de la Phase 4** : Une invitation pour deux personnes (le Gagnant et son invité) à rencontrer l'Artiste, le « Lot 4 ».

5.2 Les frais d'envoi en France métropolitaine par courrier simple du Lot 1, du Lot 2 et du Lot 3 aux Gagnants correspondants seront pris en charge par WMF.

5.3 Le Lot 4 est fonction des engagements professionnels et de la disponibilité de l'Artiste, les modalités de la rencontre (et notamment le lieu et la date) seront déterminées à la seule discrétion de WMF et communiquées au Gagnant ultérieurement.

Les éventuels frais de transport, de restauration et d'hébergement du Gagnant et de son invité pour bénéficier du Lot 4 ne seront pas pris en charge par WMF. Le Gagnant est seul responsable du paiement des frais liés à sa participation et celle de son invité à la rencontre.

Le Gagnant et son invité devront, à tout moment, se conduire de manière appropriée. Aucune rencontre avec l'Artiste ne sera privée.

Dans l'hypothèse où le Gagnant serait mineur, il devra automatiquement être accompagné par son représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale.

5.4 Les Lots offerts ne comprennent que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose.

5.5 Les Lots ne peuvent donner lieu, de la part des Gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

5.6 Nonobstant ce qui précède, WMF se réserve le droit de remplacer un Lot par tout lot de valeur équivalente.

Article 6 – limitation de responsabilité

6.1 La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation 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 circulant sur le réseau.

6.2 En conséquence, WMF ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- du contenu des services consultés sur la Page et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur la Page ;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet;
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Jeu ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
- des problèmes d'acheminement ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu ou ayant endommagé le système d'un Participant.

6.3 Il est précisé que WMF ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du Jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion à la Page. 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 à la Page et la participation des Participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

Article 7 – Convention de preuve

7.1 Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, WMF pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par WMF, notamment dans ses systèmes d'information.

7.2 Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par WMF dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Article 8 – Modification du Règlement

8.1 La responsabilité de WMF ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de leur volonté, le Jeu devait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée.

Toute modification du Règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

8.2 WMF se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

8.3 Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant s'inscrire et participer au Jeu sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

8.4 En cas de manquement de la part d'un Participant, WMF se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

Article 9 - Données personnelles

Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978 modifiée par la loi du 6 août 2004. Chaque Participant a un droit d'accès, de rectification ou de suppression des informations le concernant. Cette demande sera adressée le cas échéant à l'adresse suivante : contact@warnermusic.com

Article 10 – Loi applicable et interprétation

10.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

10.2 Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement par WMF dans le respect de la législation française.

Article 11 – Consultation du Règlement

11.1 Le règlement complet est déposé chez Maître LOTTE, Huissier de Justice, 27 Boulevard des Italiens – 75002 PARIS.

11.2 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : <http://stage.webparlophone.fr/soprano/concours/161006/reglement7.pdf>.

11.3 Le Règlement complet sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée à :

Warner Music France
« Jeu SOPRANO NMA 2016 »
118 rue du Mont Cenis
75018 Paris

Timbre remboursé sur la base du tarif lent « lettre » en vigueur, sur simple demande accompagnant la demande du Règlement.

11.4 Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu.