

Règlement du Jeu «Tentez de gagner une console PS4 et pack VR »

Article 1 – Société Organisatrice

Warner Music France, Société par Actions Simplifiée au capital de 87.000.000 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 »), co-organise avec sa filiale la société LAODICE (exerçant sous le nom commercial Elektra France), un jeu en ligne gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque.

Article 2 – Objet

2.1 Ledit jeu en ligne (ci-après dénommé le « Jeu ») est organisé en partenariat avec la radio NRJ à l'occasion de la sortie de l'album « TOKOOOS » interprété par Fally Ipupa (ci-après l'« Artiste »).

2.2 Le Jeu est accessible sur la page <http://www.nrj.fr/shazam>, accessible en identifiant le titre « Bad Boy » interprété par Fally Ipupa qui sera diffusé sur la chaîne de radio NRJ à partir du vendredi 6 octobre 2017, grâce à l'application mobile « Shazam » que le Participant aura préalablement installée sur son téléphone mobile (ci-après la « Page »).

2.3 Le Jeu sera annoncé à l'antenne de radio NRJ via des spots publicitaires.

2.4 Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue à partir du vendredi 6 octobre 2017 et se terminera le vendredi 20 octobre 2017 à minuit.

2.5 La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant (le « Participant »).

2.6 La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur l'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 3 – Conditions de participation

3.1 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.

WMF se réserve le droit de vérifier l'âge du Participant désigné comme gagnant en lui demandant de fournir toute pièce justificative valable. Si le Participant ne fournit pas la pièce justificative requise pour la vérification de son âge, WMF se réserve le droit de déclarer nulle sa participation et de désigner un gagnant de remplacement, dans les conditions visées à l'article 5.

3.2 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 contrôlée par WMF, qui contrôle WMF ou sous contrôle commun avec WMF;
- ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu ainsi que les membres de leurs familles (conjoint(e)s, concubin(e)s, ascendants et descendants directs).

3.3 Chaque Participant peut participer au Jeu autant de fois qu'il le souhaite, toutefois il ne sera comptabilisé qu'une seule participation au Jeu par personne physique (même nom, même adresse postale, même adresse e-mail).

Article 4 – Déroulement du Jeu

Pour participer au Jeu, le Participant doit avoir préalablement à sa participation installé sur son téléphone mobile l'application « Shazam » permettant d'identifier les enregistrements phonographiques. Il doit ensuite lancer l'application « Shazam » au moment de la diffusion du titre « Bad Boy » interprété par Fally Ipupa, diffusé sur la chaîne de radio NRJ à partir du vendredi 6 octobre 2017, afin d'identifier le titre. La Page de Jeu apparaît alors automatiquement. Le Participant doit alors :

- s'inscrire via le formulaire prévu à cet effet en renseignant son prénom, son nom de famille, son adresse e-mail et sa date de naissance ;
- accepter les conditions générales d'utilisation et la politique de traitement des données de WMF et déclarer avoir pris connaissance et accepter le présent règlement.

En participant au Jeu, les Participants acceptent de recevoir de la part de WMF toute l'actualité de l'artiste Fally Ipupa par courrier électronique, à l'adresse email renseignée via le formulaire. Ils pourront également choisir de recevoir des informations de la part d'NRJ, en cochant la case prévue à cet effet.

Les Participants valablement inscrits seront tirés au sort pour tenter de gagner le lot décrit à l'article 6 ci-dessous.

Article 5 – Désignation du gagnant

5.1 La désignation du gagnant s'effectue via un tirage au sort parmi les Participants répondant aux conditions de participation précisées notamment à l'article 3 du Règlement et ayant dûment rempli le formulaire en ligne.

5.2 Le tirage au sort sera effectué sous contrôle de Maître LOTTE, huissier de justice, à partir du lundi 23 octobre 2017 pour désigner le gagnant (ci-après le « Gagnant »). Le Gagnant se verra attribuer le lot décrit à l'article 6 du présent Règlement.

5.3 Il sera également désigné 10 (dix) gagnants de remplacement éventuels (ci-après les « Gagnants de Remplacements »). Dans le cas où il s'avérerait après vérification que le Gagnant n'avait 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...), ce dernier perdra le bénéfice de son lot au profit d'un Gagnant de Remplacement, dans les conditions visées au présent article.

5.4 Le Gagnant sera contacté par WMF après le tirage au sort à partir du lundi 23 octobre 2017 pour l'informer de son succès et des modalités d'obtention de son lot, par courrier électronique ou par téléphone, à l'adresse email et/ou au numéro de téléphone renseignés via le formulaire d'inscription.

Article 6 – Attribution du lot

6.1 Le Gagnant se verra attribuer le lot suivant (ci-après le « Lot ») :

- Une console PS4 Pro 1To ;
- Un casque PS VR+ move + camera ;
- Une paire de manettes PS move ;
- Sony Caméra V2 PS4.

Valeur unitaire approximative du Lot = 1.899,86 € TTC

6.2 Les frais d'envoi du Lot au Gagnant en France métropolitaine seront pris en charge par WMF.

6.3 WMF ne saurait être tenue responsable si le Gagnant a mal renseigné son adresse postale.

6.4 Le Lot ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni au remplacement ou échange du Lot pour quelque cause que ce soit.

6.5 Nonobstant ce qui précède, WMF se réserve le droit de remplacer le Lot par tout lot de valeur équivalente le cas échéant.

Article 7 – Limitation de responsabilité

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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 8 – Convention de preuve

8.1 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.

8.2 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 9 – Modification du Règlement

9.1 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 donnera lieu à un nouveau dépôt chez Maître LOTTE et 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.

9.2 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.

9.3 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.

9.4 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 10 - 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 11 – Loi applicable et interprétation

11.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

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

Article 12 –consultation du Règlement

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

12.2 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : <http://stage.webparlophone.fr/fallyipupa/concours/170928/reglement.pdf>.

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

Règlement du Jeu «Tentez de gagner une console PS4 et pack VR »

118 rue du Mont-Cenis
75891 Paris Cedex 18

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

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