

Règlement du Jeu «DAVID CARREIRA HANGOUT»

Article 1 – Objet

1.1 La société Warner Music France, Société par Actions Simplifiée au capital de 67.377.504 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 sortie de l'édition limitée de l'album « TOUT RECOMMENCER » de l'artiste connu sous le nom de « DAVID CARREIRA » (ci-après l' « Artiste »), un jeu (ci-après dénommé le « Jeu »), accessible à partir du site officiel de l'Artiste : <http://www.davidcarreira.fr/> (ci-après la « Page »).

Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue le 07 juillet 2014 et se termine le 25 aout 2014 à minuit.

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

1.2 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 2 – Conditions de participation

2.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique domiciliée en France métropolitaine âgée de 18 (dix-huit) ans au moins à la date de sa participation.

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 :

1. Le Participant doit se rendre sur la Page, acheter l'édition limitée de l'Album « Tout recommencer » de l'Artiste disponible sur la Page et renseigner certaines informations nécessaires à son achat notamment son nom, prénom, et adresse email. Ces informations permettront à WMF de contacter les gagnants du jeu.
2. Chaque Participant peut jouer une seule fois au Jeu.

Article 4 – Désignation des gagnants

La désignation des gagnants s'effectue via un tirage au sort.

Un tirage au sort sera effectué à partir du 26 aout 2014 sous le contrôle de Maître LOTTE, Huissier de Justice, 27 boulevard des Italiens – 75002 Paris pour désigner 5 (cinq) gagnants parmi les Participants (ci-après le « Gagnant »). Les Gagnants se verront attribuer le lot décrit à l'article 5 du présent Règlement.

Il sera également désigné 5 (cinq) gagnants de remplacement éventuels (ci-après les « Gagnants de remplacement »).

Dans le cas où il s'avérerait après vérification que les Gagnant n'avaient pas la qualité pour participer, qu'ils n'ont pas respectés les conditions du présent Règlement ou qu'ils ne souhaitent pas bénéficier de son lot, voire que ses coordonnées sont inexploitable (incomplètes, erronées...), ces derniers perdront le bénéfice de leurs lots au profit d'un Gagnant de remplacement, dans les conditions visées au présent article.

4.3 Les Gagnant seront contactés par WMF à partir du 26 aout 2014 pour les informer de leur succès et des modalités d'obtention du lot, par courriel, à l'adresse enregistrée sur la Page lors de l'achat de l'album de l'Artiste.

Article 5 – Attribution des lots

5.1 Les Gagnant se verront attribuer le lot suivant : une conversation avec DAVID CARREIRA via la plateforme digitale de messagerie instantanée et de visioconférence développée par GOOGLE et nommée « HANGOUT »).

Il est précisé que WMF contactera les Gagnants pour leur expliquer de façon claire et précise les éventuelles démarches à faire pour pouvoir utiliser ledit service de messagerie instantanée.

Il est tant que besoin précisé que le lot ne comprend pas :

- La fourniture de l'ordinateur, de la webcam et du micro nécessaire pour participer à la conversation composant le Lot ;
- Les coûts éventuels de connexion à internet (connexion ADSL obligatoire) afin de pouvoir participer à la conversation en ligne avec l'Artiste.

Les modalités d'obtention du lot ainsi que le jour, l'horaire et le lieu de la conversation seront communiqués ultérieurement aux Gagnants.

5.2 Le lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Les frais de toute nature (achat de matériel informatique nécessaire pour la conversation, coûts de connexion internet etc) qui pourraient éventuellement être engagés par le Gagnant ne sont pas inclus dans le lot. Il ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

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

Article 6 – Remboursement des frais de connexion

Les frais de connexion entraînant un débours effectif pour le Participant « à l'acte » pour les seuls besoins de la connexion sur la Page, seront remboursés par retour de timbres, sur simple demande effectuée par tout Participant dans les conditions indiquées ci-dessous, de même que les frais d'affranchissement de cette demande.

Celle-ci devra être faite sur papier libre indiquant, pour permettre toute vérification, les noms, prénoms, adresse postale, du Participant ainsi que la date et l'heure d'envoi de son formulaire de participation.

Cette demande devra être envoyée par courrier postal au plus tard dans les huit (8) jours suivant la date de clôture du Jeu, le cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante :

Warner Music France
« **Jeu DAVID CARREIRA HANGOUT** »
118 rue du Mont-Cenis
75891 Paris Cedex 18

Toute demande de remboursement ne sera prise en compte que si elle émane du Participant ayant participé au Jeu pour lequel il est demandé le remboursement des frais de connexion.

Il est précisé que tout accès à la Page s'effectuant par une connexion gratuite ou payable dans le cadre d'un forfait (tels que, notamment, connexion par ADSL, câble, 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 l'internaute, pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Participant de se connecter à la Page pour participer à l'opération ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

WMF se réserve le droit d'effectuer toute vérification qu'elle estimerait utile, de demander tout justificatif et d'engager le cas échéant, toute poursuite.

Les frais de connexion, et ceux d'affranchissement pour cette demande, seront remboursés généralement dans les trente (30) jours suivant la réception de la demande, calculés sur la durée moyenne de connexion valorisée comme suit :

- pour les frais de connexion : sur la base d'un temps de connexion, estimé à 3 minutes par connexion et de 10 minutes toutes connexions confondues pendant la durée du Jeu.
- pour les frais d'affranchissement : sur la base du tarif lent « lettre » en vigueur.

Une seule demande de remboursement des frais de connexion par Participant sera prise en compte.

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 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 par WMF dans le respect de la législation française.

Article 12 – Dépôt et 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://www.weamusic.fr/davidcarreira/jeuhangout.pdf>

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

Warner Music France
« **Jeu DAVID CARREIRA HANG OUT** »
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.