

Règlement du Jeu « MUSIC QUIZZ FACTORY »

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, en partenariat avec NRJ mobile et Deezer (ci-après les « Partenaires ») un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après dénommé le « Jeu »), accessible via le site:

www.musicquizzfactory.com (ci-après désigné la « Page »).

Le Jeu sera relayé via :

- Site internet officiel de NRJ Mobile,
- Mini-Site dédié NRJ Mobile (adresse Url : <http://www.nrjmobile.fr/communication/music-quizz-factory.html>),
- Newsletters NRJ Mobile,
- Réseaux sociaux NRJ mobile,
- Site internet officiel WMF et réseaux sociaux WMF,
- Newsletters WMF

Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue le 7 septembre 2015 et se termine le 7 octobre 2015 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 13 (treize) ans au moins à la date de sa participation.

Tout Participant de moins de 18 (dix-huit) ans ne pourra participer au Jeu qu'avec l'autorisation préalable de ses parents/représentants légaux. WMF se réserve le droit de vérifier ladite autorisation et de déclarer nulle toute participation en l'absence d'une telle autorisation.

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 ou des Partenaires, de toute société contrôlée par WMF ou par les Partenaires, qui contrôle WMF ou les Partenaires ou sous contrôle commun avec WMF ou les Partenaires;
- ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu et/ou les Partenaires du Jeu.

Article 3 – Déroulement du Jeu

Pour participer au Jeu, le Participant devra suivre les étapes suivantes :

1. Accéder au Jeu :

Le Participant devra se rendre sur la Page et cliquer sur le bouton « cliquez pour participer ».

2. S'identifier via Facebook

Pour Participer au Jeu, le participant doit être valablement titulaire d'un compte Facebook sur lequel il devra se connecter pour utiliser son compte avec l'application Music Quizz Factory. Pour se faire, il devra renseigner son adresse e-mail et son mot de passe puis cliquer sur le bouton « Connexion ».

3. Choix du thème

Le Participant devra choisir un thème parmi les 8 (huit) styles de musique proposés : pop; rock metal; chanson française; dancefloor; electro/dance; nouveautés; rap/r'n'b et rock indé.

4. Déroulement du Quizz

Après un bref compte à rebours, le « music quizz » démarre. Le Participant est invité à écouter successivement 10 (dix) extraits audio par session de jeu. Pour chaque extrait écouté, le Participant devra identifier le titre et l'interprète de la chanson correspondante parmi 4 (quatre) propositions. Toute réponse exacte est matérialisée par un symbole sur fond vert, et toute réponse inexacte est matérialisée par une croix sur fond rouge.

Mécanique de cumul des points :

Des points sont attribués au Participant pour chaque réponse exacte en fonction du temps passé à répondre. Il est attribué un nombre maximum de 30 (trente) points par question. Un point sera retiré par seconde écoulée avant la réponse. Par exemple, un Participant qui répond correctement à une question dans un délai de 8 (huit) secondes se verra attribuer 22 (vingt-deux) points pour cette question. Toute réponse fausse ou donnée au-delà du délai de 30 secondes ne rapportera aucun point.

5. Annonce du score

Une fois que le Participant a répondu aux 10 questions, son score est annoncé. Le score correspond à l'addition entre :

- Le nombre de points le plus élevé obtenu par le Participant parmi l'ensemble de ses sessions de jeu ;
- Les points éventuellement cumulés à l'occasion de l'invitation d'un ou des ami(s) Facebook du Participant et/ou de son inscription à une ou des newsletter(s).

6. Valider sa participation au Jeu

Pour participer au concours, le Participant doit valider sa participation en renseignant dans le formulaire prévu à cet effet son adresse Email, son prénom et sa date de naissance. En validant sa participation, le Participant accepte de recevoir la newsletter de WMF qui correspond au thème qu'il a sélectionné au préalable.

Si le Participant a validé sa participation au Jeu, WMF lui propose de s'inscrire à une playlist personnalisée disponible via le site d'écoute de musique à la demande « Deezer », partenaire du Jeu. Le Participant doit disposer d'un compte sur Deezer pour écouter la playlist. Si le Participant ne dispose pas d'un tel compte, il pourra uniquement écouter un extrait de 30 (trente) secondes de l'un des titres de la playlist.

7. Consulter le podium (étape facultative)

Le Participant peut, en cliquant sur « Podium », consulter le classement des meilleurs Participants ayant cumulé le plus grand nombre de points.

8. Augmenter son score (étape facultative)

Le Participant a la possibilité d'augmenter son score en invitant un ou des amis Facebook à participer au Jeu (+ 20 points par ami invité) et/ou en s'inscrivant à une des 8 newsletter(s) proposées (+100 points par inscription).

A la fin de chaque session de jeu, le Participant aura la possibilité de rejouer.

Article 4 – Désignation du gagnant

La désignation du gagnant s'effectue via un tirage au sort parmi les 100 Participants valablement inscrits et ayant obtenu les scores les plus élevés.

Le tirage au sort sera effectué à partir du 8 octobre 2015 par WMF pour désigner 1 (un) gagnant parmi les Participants (ci-après le « Gagnant ») qui se verra attribuer le lot décrit à l'article 5 ci-dessous.

Il sera également désigné 1 (un) gagnant de remplacement éventuel (ci-après le « Gagnant de Remplacement »).

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.

Le Gagnant sera contacté par WMF à partir du 9 octobre 2015 pour l'informer de son succès et des modalités d'obtention du lot, par courriel, à l'adresse électronique enregistrée via le formulaire d'inscription ou renseignée lors de la connexion via Facebook.

Article 5 – Attribution du lot

5.1 Le Gagnant se verra attribuer le lot suivant:

- Un an d'invitations pour le Gagnant et un accompagnateur de son choix à un minimum de 3 (trois) concerts privés qui auront lieu dans la salle de concert « le 118 » de WMF au 118 rue du Mont Cenis – 75018 PARIS ou tout autre lieu. La date des concerts et l'identité des artistes qui se produiront à l'occasion desdits concerts seront déterminées ultérieurement à la seule discrétion de WMF en fonction de la programmation du 118. La période d'un an visée s'entend à compter de la date de tirage au sort, soit à partir du 8 octobre 2015 (ci-après le « Lot »).

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

5.3 Le Lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il est ainsi précisé que tous frais éventuellement engagés par le Gagnant et l'accompagnateur de son choix pour se rendre aux concerts (tels que notamment transport, collation, hébergement, etc.) seront à leur charge exclusive et ne seront en aucun cas pris en charge par WMF.

5.4 Le Lot offert 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.

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

Article 6 – Autorisation des participants

Du fait de leur participation au présent Jeu, les Participants autorisent WMF à utiliser leur prénom tel que renseigné via le formulaire d'inscription ou lors de leur connexion via Facebook. Ladite autorisation est donnée par les Participants aux seules fins pour WMF de présenter un classement des meilleurs Participants ayant cumulé le plus grand nombre de points dans le cadre du Jeu, et sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie.

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 –consultation du Règlement

12.1 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : <http://artists.warnermusic.fr/musicquizzfactory/reglement.pdf>

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

Warner Music France
Jeu « MUSIC QUIZZ FACTORY »
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.

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