

REGLEMENT JEU «Tini - Memory»

ARTICLE 1 – ORGANISATION

La société Deezer SA, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro B 511 716 573, dont le siège social est situé au 12, rue d'Athènes – 75009 Paris (ci-après « Deezer »), organise du 14 avril 2016 jusqu'au 20 avril 2016, un jeu dont la participation est entièrement gratuite et sans obligation d'achat. Ce jeu intitulé «Memory» (ci-après dénommé « le Jeu»), sera accessible à toute personne physique à partir du site Internet figurant à l'adresse suivante : <https://www.deezer.com/app/disney> .

ARTICLE 2 – PARTICIPANTS

2.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique majeure résidant en France métropolitaine (Corse incluse).

2.2 Les participants autorisent toutes vérifications concernant les informations renseignées dans le formulaire de participation du Jeu. Toutes informations inexactes ou mensongères entraîneront la disqualification du participant. Une seule participation par personne (même nom, prénom, adresse IP (Internet Protocol) et même adresse électronique) est autorisée pendant toute la durée du Jeu. En cas de candidatures multiples, la participation sera totalement invalidée.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant, notamment par la création de fausses identités permettant de s'inscrire plusieurs fois pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au tirage au sort.

Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. Une même personne physique ne peut jouer avec plusieurs adresses électroniques ni jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, courrier électronique, numéros de clients autres que ceux correspondant à leur identité et adresse et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants au Jeu seraient automatiquement éliminés.

2.3 Les personnes ayant participé directement ou indirectement à l'élaboration du Jeu, l'ensemble des employés de Deezer, ainsi que leur famille ne sont pas autorisés à participer au présent Jeu.

2.4 Toute participation incomplète, illisible, avec des coordonnées inexactes, reçue avant la date d'ouverture du Jeu comme indiqué à l'article 3 ci-après ou après la date limite de participation (la date de réception des données contenues dans le fichier faisant foi) sera considérée comme irrecevable.

2.5 Les candidats ne respectant pas l'une ou l'autre des conditions édictées au présent article seront automatiquement disqualifiés.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DU JEU

Le Jeu sera accessible exclusivement sur Internet dès le 14 avril 2016 et se déroule jusqu'au 20 avril inclus.

L'inscription de chaque participant est validée une fois que le participant a associé entre elles les paires d'images correspondantes dans la page « jeu concours » selon la mécanique dite du

« Memory », puis dûment rempli l'ensemble des renseignements obligatoires demandés sur le formulaire fourni à cette fin, et a validé sa participation au Jeu.

ARTICLE 4 – DÉTERMINATION DES GAGNANTS

4.1 Dix-sept (17) candidats dont l'inscription est validée comme indiqué ci-dessus seront désignés par tirage au sort comme gagnants du jeu. Trois (3) candidats dont l'inscription est validée comme indiqué ci-dessus seront désignés par tirage au sort comme Grands gagnants du jeu
Le tirage au sort aura lieu dans les locaux de Deezer par un membre de son personnel le 21 avril 2016. Des gagnants de réserve seront également désignés pour chaque lot. Dix-sept (17) gagnants de réserve, ainsi que trois (3) Grands Gagnants de réserve seront également tirés au sort parmi les participants par un membre du personnel de Deezer le 21 avril 2016.

4.2 Deezer avertira le gagnant par courrier électronique dans un délai de 24 heures à compter clôture des participations.

4.3 Dans l'hypothèse où le gagnant du lot prévu à l'article 5.1 demeurerait injoignable dans un délai de 48 heures, le lot sera attribué au 1^{er} gagnant de réserve, qui sera alors contacté, et ainsi de suite.

ARTICLE 5 – DÉTERMINATION ET REMISE DES LOTS

5.1 Les 3 Grands gagnants recevront chacun :

- 2 places de cinéma pour assister à l'avant première du film « Tini, la nouvelle vie de Violetta » à l'UGC Défense à Paris le dimanche 24 avril 2016 à 18h30, ainsi qu'une rencontre avec Martina Stoessel organisée à dans le 1^{er} arrondissement de Paris le lundi 25 avril 2016 entre 15h42 et 15h54. L'adresse exacte sera communiquée aux Grands gagnants.

Les 17 gagnants recevront chacun :

- 2 places de cinéma pour assister à l'avant première du film « Tini, la nouvelle vie de Violetta » à l'UGC Défense à Paris le dimanche 24 avril 2016 à 18h30

Les dotations ci-dessus n'étant pas commercialisées, ni remboursables ou échangeables, elles ne font pas l'objet d'une valorisation monétaire.

5.2 Les dotations de l'article 5.1 seront directement envoyées aux gagnants par Deezer dès que ceux-ci auront communiqué leurs coordonnées postales.

5.3 Il ne pourra être demandé la contre-valeur de ces lots en espèces.

5.4 Si les circonstances l'exigent, Deezer se réserve le droit de remplacer ces lots par d'autres dotations de valeur équivalente.

ARTICLE 6 – MODIFICATION ET ANNULATION

En cas de force majeure, Deezer se réserve la faculté d'annuler, d'écourter, de proroger, de modifier ou de reporter le Jeu à tout moment, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée. Dans la mesure du possible, ces modifications ou changements feront l'objet d'une information préalable par tout moyen approprié.

ARTICLE 7 – RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

7.1 Deezer ne saurait être tenue responsable dans le cas où le gagnant ne pourrait être joint courrier électronique, pour une raison indépendante de sa volonté (notamment en cas de problèmes techniques liés au fournisseur d'accès, à l'opérateur téléphonique ou en cas d'indication d'une mauvaise adresse électronique).

7.2 Deezer ne saurait être tenue responsable dans le cas où les formulaires de participation complétés par les participants, dans le cadre du déroulement du Jeu, ne leur parvenaient pas pour une raison indépendante de sa volonté (notamment en cas de problèmes techniques liés au fournisseur d'accès) ou leur parvenaient illisibles.

7.3 Deezer ne saurait être tenue responsable d'éventuels grèves, retards, erreurs ou détériorations des lots envoyés par les services postaux.

7.4 Dans ces cas, les participants ou les gagnants ne pourront prétendre à aucune contrepartie, de quelque nature que ce soit.

7.5 Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Deezer ne saurait donc être tenu pour responsable 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 le site.

Deezer ne pourra être tenu pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, dus notamment à des actes de malveillance externe, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu et l'information des participants.

ARTICLE 8 – DONNÉES PERSONNELLES

Conformément à la loi Informatique et Liberté n°78-17 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse suivante :

Deezer
Direction Business Affairs
10, rue d'Athènes
75009 Paris

ARTICLE 9 – DROITS DE PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE ET ARTISTIQUE

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce Jeu sont strictement interdites. Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées par leur propriétaire respectif.

ARTICLE 10 – NOM ET IMAGE

Les gagnants autorisent Deezer, ainsi que l'ensemble de ses partenaires ou licenciés, à citer leur nom et à reproduire leur image à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent Jeu, sans qu'ils puissent prétendre à une rémunération autre que le lot remporté ou une contrepartie quelconque.

ARTICLE 11 – DIVERS

11.1 Le fait de participer au présent Jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement. Toutefois, Deezer se réserve la possibilité de prendre toute décision estimée utile pour l'application et l'interprétation du règlement, sous réserve d'en informer les participants. Toute infraction au présent règlement est susceptible d'entraîner la disqualification immédiate du participant.

11.2 Le Jeu sera soumis à la loi française.

11.3 Deezer tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à l'interprétation de son règlement. 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 la désignation des gagnants.

11.4 Deezer pourra annuler tout ou partie du présent Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

11.5 Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultantes des systèmes de jeu de Deezer ont force probante dans tout litige quant aux éléments des appels et au traitement informatique desdites informations relatives au Jeu.

11.6 Le présent règlement sera disponible gratuitement sur simple demande écrite envoyée par la poste pendant la durée du Jeu (le cachet de la poste faisant foi) à Deezer, dont l'adresse figure à l'article 8.

Le remboursement de cette demande se fera sur la base d'un timbre au tarif lent en vigueur.

11.7 Sur simple demande écrite envoyée par la poste dans un délai de deux mois suivant la fin du Jeu (le cachet de la poste faisant foi) à Deezer, dont l'adresse figure à l'article 8, les frais de participation au Jeu seront remboursés sur la base d'une connexion d'une durée de deux minutes au tarif réduit.

L'auteur de la demande devra indiquer son nom, prénom, adresse postale et électronique ainsi que le Jeu auquel il a participé ainsi que le jour et la date de connexion et le nom du fournisseur d'accès internet le cas échéant.

Il devra également joindre à sa demande une copie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique ou du fournisseur d'accès internet à son nom (ou au nom de ses parents pour les participants mineurs, sous réserve que la participation au présent Jeu soit ouverte aux personnes mineures) pour la période concernée, ainsi qu'un justificatif de domicile et un Relevé d'Identité Bancaire (ou RIP, ou RICE). Chaque envoi ne doit comprendre qu'une seule demande de remboursement, pour un seul et unique participant (une enveloppe : une demande de remboursement). Un seul remboursement sera accepté par participation, par personne (même nom, même adresse postale).

Le cas échéant, les frais de timbres engagés pour une telle demande seront remboursés par Deezer, au tarif lent en vigueur, sur simple demande formulée dans la demande de remboursement des frais de connexion. Les frais liés aux photocopies des justificatifs sont remboursés sur la base de 0,15 centimes d'euro le feuillet, sur simple demande formulée dans la demande de remboursement des frais de connexion. Le remboursement sera effectué par virement bancaire, adressé dans les 60 jours de la réception de la demande, après vérification du bien fondé de la demande et notamment de la conformité des informations contenues à la lettre de demande de remboursement aux informations enregistrées sur le formulaire d'inscription saisi sur le site. Les participants ne payant pas de frais de connexion liés à l'importance de leurs communications (titulaires d'un forfait, utilisateurs de cybercable, ADSL) ne pourront pas obtenir de remboursement.

Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

11.8. Le présent règlement est déposé auprès de la Société Civile Professionnelle Jean-Daniel LACHKAR, Franck GOUGUET et Sylvain THOMAZON, Huissiers de justice associés, 156 rue Montmartre 75002 PARIS.