

Règlement du Jeu « Le roi Arthur – Chasse aux trésors »

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 du nouvel album de comédie musicale intitulé « La Légende du Roi Arthur » notamment interprété par Florent Mothe dans le rôle d'Arthur et Zaho dans le rôle de la fée Morgane (ci-après individuellement ou collectivement désignés « Artiste »),

un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après dénommé le « Jeu »), accessible via le site:

<http://jeu.lalegendeduroiarthur.com> (ci-après la « Page »).

Le Jeu sera relayé via :

- Le site officiel, la newsletter, le forum et la page Facebook officielle de la comédie musicale « La légende du roi Arthur »,
- La page Facebook officielle de l'Artiste, et notamment de Zaho et Florent Mothe.

Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne prévue le 30 mars 2015 et se termine le 10 avril 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, 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

Le but du Jeu pour le Participant est d'identifier sur une carte l'un des 10 (dix) lieux en lien avec la légende du roi Arthur à l'aide des indices qui lui sont fournis.

Pour participer au Jeu, le Participant doit se rendre sur la Page sur laquelle il trouvera une carte du monde interactive Google Map. Un parchemin en haut à droite de la Page affichera un indice lui permettant de trouver un lieu sur la carte.

Les indices seront mis en ligne chaque jour selon le calendrier ci-dessous :

- Lundi 30 mars 2025
- Mardi 31 mars 2015
- Mercredi 1^{er} avril 2015
- Jeudi 2 avril 2015
- Vendredi 3 avril 2015
- Lundi 6 avril 2015
- Mardi 7 avril 2015
- Mercredi 8 avril 2015
- Jeudi 9 avril 2015
- Vendredi 10 avril 2015

Pour localiser le lieu sur la Google map, le Participant devra soit saisir le nom du lieu dans l'encart « Rechercher un lieu... » ou naviguer sur la carte. Si le lieu correspond à l'indice, sa position sera matérialisée par Excalibur, l'épée du roi Arthur. Le Participant devra alors cliquer sur l'icône représentant Excalibur.

Après avoir cliqué sur Excalibur, le Participant sera invité à s'identifier via sa page Facebook ou en renseignant au sein du formulaire prévu à cet effet son nom, son prénom, son adresse mail et son âge. Il est rappelé que conformément à l'article 2 ci-dessus, les personnes âgées de moins de 13 (treize) ans ne pourront pas participer au Jeu.

Une fois que le Participant a trouvé un lieu et s'est identifié avec succès, il accèdera à l'écoute du « titre du jour » mis en ligne chaque jour selon le calendrier ci-dessus. Un « titre du jour » correspond à un lieu. Les 10 (dix) « titres du jour » sont des extraits d'une durée variable allant de 1'03" (une minute et trois secondes) à 1'39" (une minute et trente-neuf secondes). Lesdits extraits audio, disponibles en streaming uniquement, sont tirés du tracklisting de l'album de comédie musicale intitulé « La légende du roi Arthur » à découvrir en exclusivité avant sa date de sortie commerciale.

Les indices mis en ligne resteront accessibles pendant toute la durée du Jeu. Par exemple, en jouant le 1^{er} avril, le Participant aura accès aux indices mis en ligne la veille (le 31 mars) et l'avant-veille (le 30 mars), cela lui permettant de localiser sur la carte les lieux correspondants et, sous réserve de son identification, d'accéder à l'écoute des « titres du jour » en lien avec les lieux localisés.

Chaque Participant ayant trouvé au moins un lieu et s'étant valablement identifié sera inscrit au tirage au sort final pour tenter de gagner un package exclusif tel que visé à l'Article 5 ci-dessous.

Article 4 – Désignation des gagnants

La désignation des 5 (cinq) Gagnants s'effectue via un tirage au sort parmi les Participants valablement inscrits et ayant trouvé au moins un lieu sur la carte.

Le tirage au sort sera effectué à partir du 13 avril 2015 par WMF 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 Gagnants 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 leurs lots, voire que leurs coordonnées sont inexploitables (incomplètes, erronées...), ces derniers perdront le bénéfice de leurs lots au profit d'un Gagnant de remplacement, dans les conditions visées au présent article.

Les Gagnants seront contactés par WMF à partir du 13 avril 2015 pour les informer de leur succès et des modalités d'obtention du lot, par courriel, à l'adresse électronique enregistrée via le formulaire d'inscription lors de l'acceptation des conditions d'utilisation.

Article 5 – Attribution des lots

5.1 Les Gagnants se verront attribuer le lot suivant:

- Un « pack exclusif » comprenant :
 - 1 (un) album « La légende du roi Arthur » dédié,
 - 1 (un) album « La légende du roi Arthur » édition limitée,
 - 1 (un) poster « La légende du roi Arthur » dédié.

5.2 Le lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part des Gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni au remplacement ou échange du lot 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 – 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 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : <http://artists.warnermusic.fr/lra/reglement/chasseauxtresors.pdf>

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

Warner Music France
Jeu « Le roi Arthur – Chasse aux trésors »
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.

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