

REGLEMENT DU JEU « FAIT VENIR NINHO POUR UN CONCERT DANS TON COLLEGE OU TON LYCEE »

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, à l'occasion de la sortie commerciale du premier album de l'artiste NINHO (ci-après l' « Artiste »), un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après dénommé le « Jeu »), accessible à partir de la page <http://www.ninhoshowcase.com/> (ci-après la « Page »).

1.2 Le Jeu sera relayé notamment via les réseaux sociaux de l'Artiste, les réseaux sociaux de WMF, le site de l'Artiste, le site de WMF, la lettre d'information « newsletter » de WMF consacrée à l'Artiste ainsi que via :

- des communications organisées par la radio « GENERATIONS –HIP HOP-SOUL RADIO », partenaire de WMF sur ce Jeu, sur son antenne, via son site internet et via ses réseaux sociaux ;
- des communications réalisées par SPOTIFY, partenaire de WMF sur ce Jeu, via son site internet, ses applications et ses réseaux sociaux.

1.3 Le Jeu démarre à compter de sa mise en ligne, prévue le vendredi 8 septembre 2017 à 10h et se terminera le vendredi 22 septembre 2017 à 23h59.

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

1.5 La participation au Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur 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 répondant aux conditions cumulatives suivantes:

- 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 représentants légaux. WMF se réserve le droit de disqualifier tout Gagnant mineur qui aurait participé au Jeu sans avoir obtenu d'autorisation parentale ;
- scolarisée dans un collège et/ou lycée situé en région Ile de France à la date de sa participation ;
- ayant obtenu l'accord ferme et définitif de son école ou de son lycée quant à l'organisation potentielle d'un concert de l'Artiste dans ses locaux. A ce titre il est précisé qu'un descriptif du Jeu est disponible au téléchargement sur la Page aux fins de permettre au Participant de présenter le Jeu à son chef d'établissement.

La participation de toute personne résidant hors de France métropolitaine et/ou non scolarisée dans un collège et/ou lycée situé en ile de France 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 et de son partenaire GENERATIONS, de toute société qu'elles contrôlent, qui les contrôlent ou sous contrôle commun avec elles ;
- ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu.

Article 3 – Déroulement du jeu

Pour participer au Jeu, le Participant doit se rendre sur la Page et:

- s'inscrire via le formulaire prévu à cet effet en renseignant son prénom, son nom de famille, sa date de naissance, son adresse email et son numéro de téléphone portable;
- accepter les conditions générales d'utilisation et la politique de traitement des données de WMF (en participant au Jeu, les Participants acceptent de recevoir de la part de WMF toute l'actualité dédiée aux musiques urbaines, aux coordonnées renseignées via le formulaire);
- déclarer avoir pris connaissance et accepter le présent règlement ;
- Déclarer avoir obtenu l'accord formel de son chef d'établissement scolaire quant à la potentielle organisation d'un concert de l'Artiste au sein de son collège et/ou son lycée. Il est rappelé à ce titre qu'un descriptif du Jeu est disponible au téléchargement sur la Page aux fins de permettre au Participant de présenter le Jeu à son chef d'établissement ;
- Sélectionner son collège et/ou son lycée situé en Ile de France via une carte interactive disponible sur la Page ou encore via une liste des établissements scolaires (collège ou lycée) d'île de France ;

Une fois ces étapes accomplies le Participant verra sa participation validée. Chaque Participant d'un même Etablissement appartiendra à la communauté de son Etablissement.

Il lui sera alors proposé les actions suivantes à réaliser afin de faire gagner des points à la communauté de son collège ou lycée.

Il est précisé que chaque Participant ne peut effectuer qu'une seule fois par jour chacune des actions suivantes.

- 1° Partager le Jeu sur Facebook (= 5points) ;
- 2° Partager le Jeu sur Twitter (= 5points)
- 3° Partager la Playlist SPOTIFY « Punchliners » sur Facebook (= 5points) ;
- 4° Partager la Playlist SPOTIFY « Punchliners » sur Twitter (= 5points) ;
- 5° Partager le lien vers le nouvel Album de l'Artiste sur Twitter (= 5 point);
- 6° Partager le lien vers le nouvel Album de l'Artiste sur Facebook (= 5 point);

Plus le Participant réalise d'actions, plus il fait gagner des points à son collège et/ou son lycée. Les points apportés par chaque Participant appartenant à la communauté de son collège ou lycée seront cumulés et feront monter son collège dans le classement des collèges et/ou lycées d'île de France.

Le but du Jeu pour le Participant est que son collège ou lycée obtienne le plus grand nombre de points pour faire partie des 3 collèges ou lycées finalistes et soit tiré au sort dans les conditions de l'article 4.2.

Il est précisé que pour réaliser les actions décrites ci-dessus le Participant doit valablement disposer d'un compte sur le réseau twitter et/ou le réseau Facebook. S'il n'en dispose pas il a la possibilité de s'en créer un gratuitement. Cependant il n'est pas nécessaire de disposer de ces deux comptes pour participer valablement au Jeu.

Article 4 – Désignation des gagnants

Les Gagnants seront les Participants appartenant à la communauté du collège ou du lycée ayant été désigné collègue ou lycée gagnant du Jeu (l'Etablissement Gagnant »).

L'Etablissement Gagnant sera désigné en deux temps : une présélection et un tirage au sort.

4.1 « Présélection »

Les 3 (trois) Collèges ou lycées d'île de France ayant cumulé le plus de point grâce aux actions réalisées par les Participants appartenant à leur communauté respective durant la période d'ouverture du Jeu (du vendredi 8 septembre 2017 à 10h au vendredi 22 septembre 2017 à 23h59) feront partie des collègues ou lycées finalistes du Jeu. Ils seront nommés les « Etablissements Finalistes ».

Les trois Etablissements Finalistes seront annoncés par WMF sur la Page du Jeu à partir du samedi 23 septembre à 00h00.

4.2 « Tirage au sort »

Un tirage au sort sera effectué parmi les trois Etablissements Finalistes sous contrôle de Maître LOTTE, huissier de justice à partir du lundi 25 septembre 2017. Ce tirage aura pour effet de désigner l'Etablissement Gagnant mais aussi l'Etablissement désigné second et enfin l'établissement arrivé à la troisième place du Jeu.

L'Etablissement Gagnant sera annoncé par WMF sur la Page et potentiellement relayé sur les réseaux sociaux de l'Artiste et de WMF à l'issue du tirage au sort.

4.3 « Etablissement Gagnant » et « Participants membre de la communauté de l'Etablissement Gagnant ».

Dans le cas où il s'avérerait après vérification que l'accord du chef de l'Etablissement Gagnant pour l'organisation du concert de l'Artiste dans ses locaux n'a pas été obtenu par les Participants ou qu'un (ou plusieurs) Participant(s) membre de la communauté de l'Etablissement Gagnant n'a pas respecté les conditions du présent Règlement, ou enfin qu'aucun des Participants membre de la communauté de l'Etablissement Gagnant n'a répondu au courrier électronique de WMF dans les 7 jours calendaires à compter de l'envoi, l'Etablissement Gagnant perdra le bénéfice du tirage au sort au profit de l'établissement ayant été désigné second par tirage au sort.

Suivant la même logique, s'il s'avère après vérification que l'établissement arrivé second est dans la même situation, alors l'Etablissement Gagnant sera l'établissement ayant été désigné troisième par tirage au sort.

Dans l'hypothèse où les trois Etablissements Finalistes auraient été invalidés dans les conditions prévues au présent article, alors un nouveau tirage au sort sera effectué (dans les conditions prévues à l'article 4.2 ci-dessus) parmi les quatrièmes, cinquièmes et sixièmes collègues ou lycées ayant

cumulé le plus de points grâce aux actions réalisées par les Participants appartenant à leur communauté respective durant la période d'ouverture du Jeu.

Les Participants membres de la communauté de l'Etablissement Gagnant ayant respecté les conditions du présent Règlement seront désignés les « Gagnants » du Jeu et se verront attribuer le lot décrit à l'article 5 du présent Règlement.

Les Gagnants seront contactés par WMF à l'issue de la désignation de l'Etablissement Gagnant pour les informer de leur succès et des modalités d'obtention du lot, par courrier électronique, à l'adresse électronique enregistrée sur la Page lors de son inscription au Jeu.

Article 5 – Attribution du Lot

5.1 Les Gagnants se verront attribuer ensemble le lot suivant (ci-après le « Lot ») :

- **Un Concert privé de l'Artiste dans les locaux de l'Etablissement Gagnant au profit des élèves de l'Etablissement**

Principales caractéristiques du concert privé :

- Durée du concert : 30 à 45 min
- Formation : Artiste accompagné d'un DJ

5.2 Le Lot est fonction des engagements professionnels et de la disponibilité de l'Artiste et des impératifs liés à l'Etablissement Gagnant.

Ainsi le lieu, la date et l'heure précise du concert sont susceptibles d'évoluer et seront déterminés d'un commun accord entre les représentants de l'Etablissement Gagnant et WMF et seront communiqués ultérieurement aux Gagnants.

5.3 L'ensemble des frais techniques (backline, scène, éventuelles lumières, sonorisations, hébergement, restauration de l'Artiste et son équipe), des frais de sécurité (agent de sécurité dédié à l'Artiste et son équipe), frais artistiques (salaires et autres rémunérations de l'Artiste et de son équipe au titre de leurs prestations lors du concert), seront pas en charge par WMF.

Les éventuels frais de déplacement, hébergement, restauration, engagés par les Gagnants pour bénéficier de leur Lot sont à leur charge exclusive et ne seront en aucun cas pris en charge par WMF.

5.4 Le Lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose.

5.5 Le Lot ne peut donner lieu, de la part des Gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

5.6 Nonobstant ce qui précède, WMF se réserve le droit de remplacer un Lot par tout lot de valeur équivalente.

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, selon la nature de la question, par WMF ou Maître LOTTE, dans le respect de la législation française.

Article 11 – Consultation du Règlement

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

11.2 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement complet à partir de l'adresse url suivante : <http://www.ninhoshowcase.com/reglement.pdf>

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

Warner Music France
« FAIT VENIR NINHO POUR UN CONCERT DANS TON COLLEGE OU TON LYCEE »
118 rue du Mont Cenis
75018 Paris

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

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

Article 12 – divers

Le Jeu objet du présent Règlement n'est en aucun sponsorisé, parrainé ou géré par, ou en association avec Facebook ou twitter. En participant au Jeu et en acceptant les conditions du présent règlement, les Participants dégagent Facebook et Twitter de toute responsabilité à l'égard du Jeu.