

REGLEMENT DE JEU

« Challenge de la Saint Valentin »

ARTICLE 1 – ORGANISATION

La société Deezer SA, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 511 716 573, dont le siège social est situé au 12 rue d'Athènes, 75009 Paris (ci-après dénommé « Deezer »), organise du 8 février 2019 à 00h00 jusqu'au 18 février 2019 à 23h59, un jeu dont la participation est entièrement gratuite et sans obligation d'achat dans le cadre du programme « Deezer Campus ». Ce jeu intitulé « Challenge de la Saint Valentin » (ci-après dénommé « le Jeu »), sera accessible à toute personne physique éligible résidant en France métropolitaine, à partir du site internet suivant : <https://challengestvalentin.deezer.partners/> (ci-après dénommé « le Site »).

Le fait de participer et/ou de voter 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 (ci-après défini), ou la non prise en compte du vote du Votant (ci-après défini).

ARTICLE 2 – MÉCANIQUE DU JEU

Le principe du Jeu est le suivant :

Entre le 8 février 2019 à partir de 00h00 et le 18 février 2019 jusqu'à 23h59, chaque Participant :

- devra rendre accessible une playlist sur le Site, préalablement créée sur son compte Deezer, afin de la soumettre au vote du public, et
- pourra relever un challenge spécifique avec les étudiants de son campus. Dans le cadre de cette édition du Jeu, le challenge spécifique consiste pour chaque Participant à créer une publication sur Facebook et par la suite à la relayer sur le Site.

Le nombre de votes et de partages sur les réseaux sociaux pour une playlist ainsi que le nombre de « j'aime », de partages et de commentaires recueillis par chaque publication sur Facebook, seront comptabilisés par Deezer (ou par la société Groupe Campus) afin de nommer le vainqueur du Jeu parmi les Participants.

ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu est ouverte à chacun des quarante ambassadeurs étudiants (ci-avant et ci-après les « Participants ») préalablement nommés par la société Groupe Campus dans le cadre du programme « Deezer Campus ».

L'accès au vote pour les playlists est ouvert à toute personne physique qui se connecte au Site (les « Votants »).

ARTICLE 4 – MODALITÉS DU JEU

4.1 Modalités applicables aux Participants

4.1.1. Création de playlists sur le Site

La création des playlists soumises aux Votants dans le cadre du Jeu sera accessible exclusivement sur le Site à partir du 8 février 2019 à 00h00 et se déroulera jusqu'au 18 février 2019 à 23h59. Chaque playlist pourra être partagée sur les réseaux sociaux Facebook et Twitter du Participant.

La participation de chaque Participant est validée une fois que le Participant :

- i. Se rend sur le Site ;
- ii. Clique sur le bouton « Participer » ;
- iii. S'identifie via le Deezer Connect ;
- iv. Accepte la demande de permissions afin que le Site ait accès à certaines données du compte Deezer du Participant (décrites à l'article 10.3 du présent règlement de jeu) ;
- v. Choisit une playlist parmi celles qu'il a créées sur deezer.com, afin de la soumettre au vote des Votants ; puis
- vi. (facultatif) Dépose sur le Site l'URL Facebook contenant la publication Facebook réalisée dans le cadre du challenge spécifique et décrite à l'article 4.1.2 ;
- vii. Confirme son choix.

4.1.2. Challenge spécifique : création d'une publication sur le réseau social Facebook du Participant

Chaque Participant pourra créer une publication Facebook. Cette publication consistera en la reprise d'une image envoyée par mail aux Participants par la société Groupe Campus, que les Participants devront commenter. La publication devra être publiée sur le compte Facebook du Participant. L'URL Facebook contenant la publication pourra être relayée sur le Site dans le but de recueillir autant de « j'aime », de partages et de commentaires que possible afin de récolter un maximum de points. Les Participants devront relayer leur publication sur le Site avant le 13 février à 23h59.

4.2 Modalités applicables aux Votants

4.2.1. Vote et partage de playlist sur les réseaux sociaux

Chaque Votant peut voter une fois et partager une fois sa playlist préférée sur les réseaux sociaux à partir du Site uniquement.

Le vote de chaque Votant pour sa playlist préférée est validé une fois que le Votant :

- i. Accède au Site ;
- ii. Clique sur le bouton « Voter » ou « J'aime, je vote ! » associé à l'une des playlists disponibles sur le Site ; et
- iii. S'identifie via l'outil Facebook Connect.

Un seul vote et un seul partage sont possibles par Votant.

4.2.2. Relais par les Votants de la publication du challenge spécifique

Chaque Votant pourra ajouter un « j'aime », partager et commenter la publication d'un Participant sur le réseau social Facebook afin d'apporter des points au Participant qu'il souhaite soutenir.

4.3. Modalités d'octroi des points par Participant

Les actions des Votants rapportant des points à chaque Participant sont les suivantes :

Concernant les playlists :

- nombre de « j'aime » de la playlist sur les réseaux sociaux : **1 « j'aime » = 1 point** ;
- nombre de partage de la playlist sur les réseaux sociaux : **1 partage = 1 point** ;

Étant précisé que des points de qualité seront attribués à la playlist en fonction de sa cohérence avec le thème du challenge objet du présent règlement. Les points, allant de 0 à 100, seront attribués par paliers de 25 points.

Concernant la publication Facebook du challenge spécifique :

- nombre de « j'aime » de la publication sur Facebook : **1 « j'aime » = 1 point ;**
- nombre de partage de la publication sur Facebook : **1 partage = 1 point ;**
- nombre de commentaire de la publication sur Facebook : **1 commentaire = 3 points.**

ARTICLE 5 – DÉTERMINATION DES GAGNANTS

5.1 Afin de déterminer les gagnants du Jeu (ci-après les « Gagnants »), les membres du personnel de Deezer et de la société Groupe Campus calculeront le nombre de points récoltés pour chaque Participant. En cas d'égalité de points entre plusieurs Participants, le Participant ayant publié sa playlist en premier sur le Site sera déclaré gagnant.

5.2 La société Groupe Campus avertira les Gagnants par courrier électronique dans un délai de sept (7) jours ouvrés à compter de la fin du Jeu. Les Gagnants disposeront alors d'un délai de soixante-douze (72) heures à compter de l'envoi du courrier électronique pour confirmer l'acceptation de leur Lot.

En cas d'absence de réponse d'un des Gagnants dans le délai ci-dessus mentionné, ce dernier perd définitivement le bénéfice de son Lot. Deezer attribuera alors ledit Lot au Participant dont la playlist a récolté le nombre le plus élevé de votes après lui.

Aucun message ne sera adressé aux perdants.

ARTICLE 6 – DESCRIPTION ET REMISE DES LOTS

6.1 Conformément aux dispositions de l'article 5, les lots seront répartis, entre les Gagnants, de la manière suivante :

- Pour le Participant arrivé en 1^{er} place : le lot consiste en la venue d'un camion musical Deezer et l'organisation d'un concert exclusif par Deezer sur le lieu du campus du Gagnant (ou dans un lieu dans la ville de ce dernier), d'une valeur approximative et maximale de 00,00 € TTC (ci-après le « Lot n°1 »).
- Pour le Participant arrivé en 2nd place : le lot consiste en la remise d'une dotation « cash » d'un montant de 500 (cinq-cents) euros (ci-après le « Lot n°2 »).
- Pour le Participant arrivé en 3^e place : le lot consiste en la remise d'une dotation « cash » d'un montant de 400 (quatre-cents) euros (ci-après le « Lot n°3 »).
- Pour le Participant arrivé en 4^e place : le lot consiste en la remise d'une dotation « cash » d'un montant de 300 (trois-cents) euros (ci-après le « Lot n°4 »).
- Pour le Participant arrivé en 5^e place : le lot consiste en la remise d'une dotation « cash » d'un montant de 200 (deux-cents) euros (ci-après le « Lot n°5 »).

Étant précisé que la société Groupe Campus sera responsable du paiement et de la remise des Lots aux Participants Gagnants.

6.2 Les Lots sont non transmissibles, non échangeables. Le Gagnant du Lot n°1 ne pourra pas demander la contre-valeur du Lot en espèces.

6.3 Chacun des Lots n°2, n°3, n°4, n°5 sera remporté par et payé directement à l'association à laquelle le Participant appartient et non au Participant lui-même.

6.4 Les Participants ayant déjà gagné la venue d'un camion musical Deezer et l'organisation d'un concert exclusif par Deezer sur leur campus lors d'une précédente édition du Jeu, ne pourront remporter le Lot n°1. Ces participants restent toutefois éligibles aux Lot n°2, Lot n°3, Lot n°4 et Lot n°5.

6.5 Si les circonstances l'exigent, Deezer se réserve le droit de remplacer le Lot n°1 par une autre dotation de valeur équivalente.

ARTICLE 7 – 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 8 – DECISIONS DES ORGANISATEURS ET FRAUDES

8.1 Une seule participation par Participant (même identifiant Deezer et/ou même adresse email) est autorisée pendant toute la durée du Jeu.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant, notamment par la création de fausses identités permettant de participer plusieurs fois pourra être sanctionnée par l'invalidation de sa participation et par l'interdiction formelle et définitive de participer au Jeu.

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 participer avec plusieurs identifiants Deezer ni participer à partir d'un compte de Deezer 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, identifiant Deezer 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 seront automatiquement éliminés.

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. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer de Lot au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes le(s) auteur(s) de cette fraude.

8.2 Un seul vote par Votant (même adresse IP (Internet Protocol)) est autorisée pendant toute la durée du Jeu. En cas de votes multiples, les votes seront totalement invalidés.

Les Votants qui tenteraient de voter par des moyens tels programmes élaborés pour des votes automatisés, et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les Participants au Jeu seront automatiquement éliminés.

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 du vote ou de la détermination des Gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de poursuivre le(s) fraudeur(s) devant les juridictions compétentes.

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

8.4 Toute participation incomplète ou toute participation ou vote reçu en dehors des dates du Jeu telles qu'indiquées à l'article 2 ci-avant (les dates et heure de réception des données contenues dans le fichier faisant foi) sera considérée comme irrecevable.

ARTICLE 9 – RESPONSABILITÉ DE LA SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

9.1 Deezer ne saurait être tenue responsable dans le cas où les Gagnants ne pourraient être joints par 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).

9.2 Deezer ne saurait être tenue responsable dans le cas où la playlist d'un ou plusieurs Participants, dans le cadre du déroulement du Jeu, ne serait pas accessible au vote sur le Site pour une raison indépendante de sa volonté (notamment en cas de problèmes techniques liés au fournisseur d'accès).

9.3 Deezer ne saurait être tenue responsable dans le cas où le vote d'un ou plusieurs Votants, dans le cadre du déroulement du Jeu, ne serait pas pris en compte sur le Site pour une raison indépendante de sa volonté (notamment en cas de problèmes techniques liés au fournisseur d'accès).

9.4 Dans ces cas, les Participants ou les Gagnants ne pourront prétendre à aucune contrepartie, de quelque nature que ce soit.

9.5 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 des Votants et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants et des Votants 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 et des Votants.

ARTICLE 10 – DONNÉES PERSONNELLES

10.1 Identification des acteurs et des traitements

Le responsable du traitement des données à caractère personnel collectées dans le cadre du Jeu est la société Deezer, la société Groupe Campus étant son sous-traitant. Le traitement concerné est le traitement lié à l'inscription au Jeu, la participation au Jeu, la prise en compte des votes et la délivrance des Lots (voir 10.3 ci-dessous).

10.2 Droits des personnes concernées

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 (modifiée) relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, du Règlement européen sur la protection des données (UE 2016/679 du 27 avril 2016), ainsi que de la loi « pour une république numérique » (loi N° 2016-1321 du 7 octobre 2016), les Participants, les Votants et les Gagnants disposent d'un droit d'accès à leurs données à caractère personnel, ainsi que le droit de demander la rectification ou l'effacement de ces dernières. Ils disposent également du droit de s'opposer au traitement de leurs données à caractère personnel ou de limiter ce dernier. Ils disposent enfin d'un droit de donner des directives sur le sort de leurs données à caractère personnel en cas de décès.

Ces droits peuvent s'exercer gratuitement et à tout moment en adressant une demande par email en ce sens à l'adresse privacy@deezer.com ou en contactant Deezer par courrier postal à l'adresse Deezer SA, Legal & Business Affairs, 12 rue d'Athènes 75009 Paris.

10.3 Traitement lié à la participation au Jeu

Afin de pouvoir participer au Jeu, de pouvoir être contacté en cas de gain et recevoir le Lot, les Participants doivent nécessairement se connecter au Site, s'identifier via leur compte Deezer et fournir les données à caractère personnel suivantes :

- Adresse email,
- Pseudonyme,
- Nom et prénom.

Deezer ne communiquera ces données à caractère personnel des Participants à aucun partenaire commercial et supprimera lesdites données à l'issue d'une période maximale de trois (3) mois suivant la fin du Jeu.

La collecte et le traitement des données à caractère personnel des Participants ci-dessus décrites sont nécessaires pour les fins d'inscription, de participation des Participants au Jeu et de délivrance de leur Lot aux Gagnants. Dès lors et en cas de demande d'effacement, d'exercice du droit d'opposition ou de limitation du traitement pendant le déroulement du Jeu (en ce inclus jusqu'à la délivrance des Lots pour les Gagnants), les Participants et les Gagnants reconnaissent que Deezer ne pourra plus traiter leur participation au Jeu et qu'ils seront dès lors automatiquement éliminés de ce dernier.

ARTICLE 11 – 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 12 – NOM ET IMAGE

Les Gagnants autorisent Deezer, ainsi que l'ensemble de ses partenaires ou licenciés, à citer leurs noms et à reproduire leurs images à l'occasion de toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent Jeu, sans qu'ils puissent prétendre à une rémunération autre que leur Lot ou une contrepartie quelconque.

ARTICLE 13 – DIVERS

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

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

13.3 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 SA, 12 rue d'Athènes 75009 Paris, 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, le nom du 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 ou Votants mineurs, sous réserve que la participation ou le vote 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 ou Votant (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.

ARTICLE 14 – LITIGE

Deezer tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à l'interprétation de son règlement.

ARTICLE 15 – DROIT APPLICABLE – CONTESTATIONS - DIFFERENDS

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu et/ou au Lot doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse de Deezer mentionnée à l'article 1 et au plus tard quatre-

vingt-dix (90) jours après la date limite de participation au Jeu telle qu'indiquée au présent règlement.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent.