



Serv. Jur.SA 28/10/2013 v.def

## REGLEMENT DE JEU

### JEU « MYSTERE »

La société **VORTEX** (ci-après dénommée Société organisatrice), SA au capital de 45.964 euros, dont le siège social est au 37 bis rue Greneta 75002 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le n° 332 149 442, exploite le réseau radiophonique « **SKYROCK** » à travers la France.

#### **1/ Principe du jeu**

Elle organise un jeu, gratuit et sans obligation d'achat destiné à être diffusé sur l'antenne nationale en directe lors de toutes les matinales (6h/9h) du lundi au vendredi (*sauf vacances scolaires d'été et rediffusions*).

Ce jeu consiste à reconnaître soit (liste non exhaustive) :

- un son mystère,
- une chaîne de télévision mystère,
- un sportif mystère,
- une émission mystère,
- une personnalité mystère,
- un invité mystère,
- une voix mystère,
- Etc.....

Toute personne, résidant obligatoirement en France métropolitaine, peut appeler au **01-53-40-30-20** ou envoyer un SMS au **41759** pour répondre à la question de l'animateur concernant le

mystère à découvrir. La personne qui trouve le mystère et répond le plus rapidement parmi les appels ou les SMS est choisie par l'animateur ou le standardiste pour passer à l'antenne.

Il est précisé que l'Animateur ou le standardiste devront sélectionner le nom de la personne qui a répondu correctement et le plus rapidement à la question parmi l'ensemble des participants pour chaque séquence du jeu mystère selon les modalités définies ci-dessus.

L'Animateur pose alors, à la personne, la question suivante « Quel est le son, la chaîne de télévision, le sportif, l'émission, la personnalité, l'invité ou la voix mystère...? » (Liste non exhaustive).

Etant précisé que parmi l'ensemble de ces possibilités (son, chaîne de télévision, sportif, émission, personnalité, invité, voix..) une seule sera retenue pour chaque séquence du jeu mystère.

Si la personne sélectionnée répond correctement à la question, elle gagne à titre de gratification un cadeau mis en jeu par l'animateur. A noter que 3 dotations par jour sont mises en jeu durant la matinale de 6h à 9h.

Il est précisé que les cadeaux varient selon les jours et les semaines, le choix du cadeau est à la discrétion de l'animateur.

A l'issue de la communication et si la personne a répondu correctement, le standardiste prend ses coordonnées hors antenne afin de lui transmettre dans un délai de 02 (deux) mois par courrier simple ou colissimo la gratification.

## **2/ Intervention de l'Animateur/Standardiste : Organisation pratique du jeu**

Il est précisé que l'Animateur ou le standardiste peuvent sélectionner indépendamment des numéros parmi les SMS envoyés au **41759** et les appels depuis le **01-53-40-30-20**.

La personne sélectionnée est celle qui aura répondu correctement et le plus rapidement à la question posée par l'Animateur concernant le mystère à découvrir.

## **3/ Intervention de l'Animateur : Mise à l'antenne du jeu**

Lors des matinales de 6h à 9h (*sauf vacances scolaires d'été et rediffusions*), l'Animateur met en jeu une gratification et pose une question mystère par heure soit 3 questions différentes lors de chaque matinale.

La personne qui trouve le plus rapidement le mystère à découvrir appelle au **01-53-40-30-20** ou envoie un SMS au **41759**. Le standardiste ou l'animateur sélectionne la personne pour la faire passer à l'Antenne, l'animateur lui pose alors la question « Quel est le son, la chaîne de télévision, le sportif, l'émission, la personnalité, l'invité ou la voix... mystère? »(liste non exhaustive).

Etant précisé que parmi l'ensemble de ces possibilités (son, chaîne de télévision, sportif, émission, personnalité, invité, voix..) une seule sera retenue pour chaque séquence du jeu mystère.

Si la personne répond correctement, elle gagne la gratification mise en jeu préalablement par l'Animateur.

Le standardiste demande hors antenne ses coordonnées, afin de lui transmettre la gratification et le lui envoyer en courrier simple ou en colissimo dans un délai de 02 (deux) mois.

Il est précisé que l'Animateur a toute latitude pour rediffuser la séquence enregistrée de ce gagnant sans limitation de durée sans que ceci ne lui ouvre d'autres droits que la seule remise de la gratification attribuée comme pour les autres gagnants dont la séquence n'est pas rediffusée à l'antenne.

#### **4/ Exclusions**

Sont exclus de toute participation aux jeux et du bénéfice de toute dotation, que ce soit directement ou indirectement et sous quelque forme que ce soit :

- les membres de la Société organisatrice, ses filiales, ses salariés, ses prestataires, ainsi que ceux du Groupe NAKAMA dont la Société organisatrice est partie intégrante, y compris leur famille et conjoints (mariage, P.A.C.S. ou vie maritale reconnue ou non),
- les personnes qui auront fraudé pour participer au jeu en violation du règlement,
- les personnes qui n'auront aucunement justifié de leur nom, prénom, adresse légale et état civil complet sur demande de la Société organisatrice ou qui les auront fournis de façon inexacte, à l'origine, au Standard Antenne,
- les personnes qui refusent les collectes, enregistrements et conservations des informations nominatives les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la bonne gestion des jeux.

En cas d'attribution induue des gratifications aux personnes exclues, la Société organisatrice se réserve le droit d'en réclamer la restitution ou le remboursement intégral, sans préjudice de dommages et intérêts.

Sont définitivement exclus de toute participation aux jeux organisés par la Société organisatrice et les sociétés de Groupe NAKAMA dont la Société organisatrice est partie intégrante, ainsi que du bénéfice, même indirect – y compris en qualité de simple accompagnateur :

- les personnes qui auront fraudé ou qui se seront rendues complices de fraude,
- les personnes qui ont perturbé le bon déroulement des voyages, jeux, concerts, manifestations (etc....) par une attitude discourtoise, incorrecte, grossière ou violente tant à l'égard des représentants du réseau radiophonique Skyrock, de ses partenaires ou prestataires, qu'à celui des autres participants ou bénéficiaires.

#### **5/ : Délai de carence**

Tout participant, comme tout bénéficiaire indirect, ne peut gagner, ou bénéficier des dotations de la Société mis en jeu sur le programme radiophonique, qu'une seule fois, tous jeux confondus, par période d'une année, par adresse (domiciliation d'un tiers chez un gagnant) ou par foyer (même nom, même adresse), et ce, afin de permettre au maximum d'auditeurs de

bénéficiaire tant des jeux organisés que des gratifications distribuées par la Société et les filiales du Groupe NAKAMA dont elle est partie intégrante.

En cas de doute, la Société se réserve le droit de demander toutes pièces officielles justificatives.

A titre d'exemple, si un participant gagne une gratification le 1<sup>er</sup> décembre 2013, il ne pourra pas rejouer et bénéficier d'une nouvelle gratification avant le 2 décembre 2014.

En conséquence, si par hasard, le gagnant de l'un des jeux programmés sur l'antenne de SKYROCK<sup>®</sup> (par ex. « *Jeu des 1500 €* », « *la Roulette* »...) appelait une seconde fois dans cet intervalle, il ne pourrait bénéficier d'un nouveau lot (gagné grâce au même jeu ou tout autre) qui serait alors annulé et remis, dans la mesure du possible, en jeu.

## **6/ Informations nominatives**

Le nom, le prénom et adresse des participants sont indispensables pour l'attribution de la gratification. Ils sont communiqués hors antenne par chaque participant lors du rappel par la Société organisatrice.

Les informations nominatives concernant les gagnants du « Jeu Mystère » font l'objet d'un traitement informatisé qui reprend les coordonnées des gagnants, plus la liste des gratifications obtenues et les renseignements nécessaires au traitement du dossier ou à l'envoi de la dotation.

Les informations nominatives sont indispensables pour participer au présent jeu et seront conservées sur un fichier informatisé « Jeu Mystère » nécessaire pour leur permettre de reparticiper dès expiration des délais prévus par les différents règlements de jeux radiophoniques de la Société organisatrice.

Ces informations concernent de surcroît : téléphones fixe et portable, date de naissance, sexe, adresse et compléments (bâtiment, escalier, etc...), une rubrique observations.

Il est stipulé que la communication de ces informations est obligatoire pour participer au jeu et/ou bénéficier des gratifications accordées même indirectement en qualité d'accompagnateur, tout refus entraînant la renonciation au jeu ou à l'attribution de la gratification ou à son bénéfice.

La Société organisatrice -éditrice du programme Skyrock- et les sociétés sœurs du Groupe NAKAMA, dont la Société organisatrice fait partie intégrante, sont seules destinataires des informations nominatives.

Le fichier informatisé « Jeu Mystère » est déclaré à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), 8 rue Vivienne, CS 30223, 75083 PARIS CEDEX 02 8 rue Vivienne CS 30223 75083 PARIS CEDEX 02 conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, modifiée par la loi du 6 août 2004.

La Société organisatrice se réserve, si besoin, la possibilité d'enregistrer la communication téléphonique avec le standard pour éviter les erreurs, améliorer l'accueil et le service, comme

d'enregistrer les numéros appelants, avec dates et heures, ce qu'accepte expressément tout participant.

Il est expressément indiqué que la participation d'un auditeur aux jeux et l'acceptation directe ou indirecte d'une gratification implique l'acceptation sans réserve des collectes, enregistrements et conservations des informations nominatives les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la bonne gestion des jeux.

Conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » n°78-17 du 6 janvier 1978, modifiée par la loi du 6 août 2004, le droit d'accès, de rectification et d'opposition aux données nominatives s'exerce auprès de la Société organisatrice en écrivant à Skyrock/Jeu Mystère, service comptabilité 8268, 37 bis rue Greneta - 75002 PARIS.

## **7/ Modifications du jeu**

La Société organisatrice se réserve le droit de suspendre, d'annuler ou de modifier le présent jeu à la date de sa convenance si les circonstances l'exigent 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 tous moyens appropriés.

## **8/ Responsabilité**

La Société organisatrice ne saurait être tenue responsable dans le cas où le gagnant ne pouvait être joint pour une raison indépendante de sa volonté.

La Société organisatrice ne saurait être tenue responsable dans le cas d'éventuelles grèves, retards des services d'expédition des gratifications ne permettant pas au gagnant de profiter pleinement de sa gratification. La Société organisatrice n'assume aucune responsabilité quant à l'état de livraison et/ou en cas de vols des gratifications acheminées par voie postale.

***S'agissant d'un jeu gratuit et sans aucune obligation d'achat, il est expressément convenu, en application de l'article 1152 du Code civil, que la responsabilité de la Société organisatrice serait limitée - si elle venait à être recherchée - à une somme forfaitaire comprise entre un euro et la valeur de la gratification mise en jeu.***

## **9/ Litiges**

Tout litige qui n'aura pas pu être réglé à l'amiable par la Société organisatrice sera porté devant les Tribunaux compétents désignés par le Code de Procédure Civile. Le délai de réclamation des auditeurs est fixé à 03 (trois) mois maximum suivant la participation au jeu. Passé ce délai toute réclamation sera nulle et non avenue.

Dans tous les cas, la fiche de jeu établi par le Standard Antenne ou l'antenne fait foi et est opposable à l'auditeur et aux participants.

En cas de participations multiples ayant donné lieu à gratification, le fichier « Jeu Mystère » est opposable aux auditeurs et aux participants.

Toute annulation d'une clause ou partie de clause n'entraînerait pas la caducité du présent règlement et les autres clauses ou partie de clause demeurerait en vigueur, applicables et opposables aux participants.

### **10/ Dispositions générales**

Toute participation au jeu, tout comme l'acceptation du bénéfice même indirect d'une gratification, implique l'acceptation du présent règlement sans aucune réserve ni condition préalable du participant, le non-respect dudit règlement par l'auditeur, ou toute personne qu'il aurait cru bon devoir gratifier lui-même, entraînant la nullité pure et simple de sa participation et de l'attribution des gratifications.

Le présent règlement est disponible gratuitement sur simple demande écrite à :

**SCP BAUCHE-NISSEN, LOUVEAU, RUYTERS**  
**Huissiers de Justice**  
**130, Bd de Strasbourg - 76600 LE HAVRE**

avec remboursement du timbre de demande au tarif lent en vigueur dans la limite d'un seul envoi par foyer (même nom, même adresse).

Le participant peut demander le remboursement de son unique participation par téléphone au jeu, qui sera limité forfaitairement sur la base de 5 (cinq) minutes de communication au tarif national en heure pleine France Télécom y compris coût de mise en relation (tarif au 8 avril 2010) soit 0,0,078 euro TTC (le remboursement se faisant par l'envoi d'un timbre postal de ce montant).

Il ne sera accepté qu'un remboursement par foyer (même nom, même adresse).

Pour obtenir le remboursement, écrivez à : Skyrock / Jeu Mystère / 37bis, rue Greneta 75002 Paris en précisant ses nom, prénom, adresse postale, le jour et l'heure de sa participation et joindre une copie du contrat d'abonnement avec un fournisseur d'accès Internet et de la facture détaillée de ce dernier à son nom (ou au nom de ses parents/tuteurs légaux pour les mineurs) pour la période concernée indiquant la connexion passée pour sa participation.

Par ailleurs les frais d'affranchissement de cette demande sont également remboursables sur la base d'un timbre postal (au tarif lent en vigueur) sur simple demande précisée dans la demande de remboursement des frais de participation.

La Société organisatrice ne peut être tenue pour responsable si, pour des raisons de force majeure indépendantes de sa volonté, le présent jeu était partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé.