

## **Règlement « N'Oubliez Pas Les Paroles » Prime du 12 février 2012**

### **ARTICLE 1 : ORGANISATION DU JEU CONCOURS**

SKILLSTAR, société à responsabilité limitée à associé unique, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris, sous le numéro 509 496 139, dont le siège social est situé 5 rue François 1er 75008 Paris (Ci-après dénommée L'Organisateur) organise un jeu « N'Oubliez Pas Les Paroles » (Ci-après dénommée le Jeu) accessible sur Internet à l'adresse <http://noplp.france2.fr>. Ce Jeu gratuit sans obligation d'achat, avec tirage au sort, est ouvert à compter du 10 février 2012 au début de la diffusion de l'émission « N'Oubliez Pas Les Paroles » vers 20h35 et ce jusqu'à la fin de la diffusion de l'émission N'oubliez Pas Les Paroles sur France 2 aux alentours de 23h.

### **ARTICLE 2 : ACCEPTATION**

La participation au Jeu implique de la part des joueurs l'acceptation sans aucune réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants ainsi que du principe du Jeu. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au Jeu, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

### **ARTICLE 3 : PARTICIPATION**

Ce tirage au sort est ouvert à toute personne en nom propre, âgée d'au moins 12 ans, désireuse d'y participer résidant en France métropolitaine et DOM TOM, en Belgique et en Suisse à l'exception des collaborateurs permanents ou occasionnels de l'Organisateur et des membres de leurs familles. Les sociétés, administrations, commerces ou leurs dirigeants et personnels ne peuvent participer au Jeu. Le simple fait pour un mineur de participer au Jeu implique qu'un accord parental préalable, écrit et daté lui a été donné.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites d'Internet notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

### **ARTICLE 4 : MODALITES ET PRINCIPES DU JEU**

Ce Jeu est ouvert à compter du 10 février 2012 et ce jusqu'à la fin de la diffusion de l'émission N'oubliez Pas Les Paroles sur France 2 aux alentours de 21h, le 10 février 2012.

#### **4-1 Play Along**

Le Jeu reprend les mêmes bases que l'émission de télévision « N'Oubliez Pas Les Paroles » (ci-après dénommée « l'Emission ») diffusée spécialement le vendredi 10 février 2012 sur la chaîne de télévision française, France 2.

Le Jeu est jouable et accessible aux Joueurs simultanément à la première diffusion de l'Emission sur France 2, et son déroulement dépend entièrement du déroulement de l'Emission. Le Joueur joue dans les mêmes conditions et répond aux mêmes questions que les candidats qui participent à l'Emission diffusée sur France 2.

## 4-2 Déroutement du Jeu

A l'instar de l'émission, le Jeu consiste à compléter les paroles manquantes d'une chanson. Seuls les cinq vers qui précèdent les mots manquants sont affichés à l'écran pour le Joueur.

Le Joueur dispose de 30 secondes pour compléter les paroles. Le chrono se déclenche dès que la question est entièrement affichée. Plus le Joueur répond vite, plus il obtient de points.

Pour l'aider, le Joueur dispose d'un joker « QCM ». Ce joker est disponible à toutes les questions. Ce joker permet au Joueur de faire apparaître trois propositions. Le Joueur clique sur l'une d'elles puis valide en cliquant sur le bouton « Je bloque les paroles ». Le joker coûte 50% de malus.

Une fois que la bonne réponse est révélée au candidat de L'Emission, celle-ci est également révélée aux Joueurs du Jeu.

Le nombre de questions pendant la partie entière du Jeu est variable et dépend du nombre de questions posées aux candidats de L'Emission.

## 4-3 Règles du Jeu

La partie est composée d'un certain nombre de questions/chansons. Il s'agit dans chacune d'elle de compléter les paroles manquantes.

Une question se déroule de la façon suivante :

- Dès que le candidat de l'Emission a choisi sa chanson, la question apparaît sur l'écran du Joueur.
- Les paroles apparaissent, les mots manquants sont indiqués par des traits.
- Le temps pour compléter les paroles est de 30 (trente) secondes.
- Durant les 15 (quinze) premières secondes, le Joueur qui connaît la réponse peut saisir directement sa réponse au clavier dans la zone prévue à cet effet, ou utiliser le joker « qcm » (voir art. 4-2).
- A l'issue de ces 15 (quinze) premières secondes, un QCM proposant 3 (trois) possibilités de réponses apparaît : il reste alors 15 (quinze) secondes pour cliquer sur la bonne réponse.
- A l'issue de ces 30 secondes, le Joueur n'ayant pas répondu peut tout de même continuer à répondre à la question, mais il ne marquera aucun point.
- La réponse est révélée au Joueur dès qu'elle a été révélée au candidat de L'Emission. Le Joueur découvre alors son score. Le Joueur marque des points uniquement s'il a répondu correctement à la question (s'il a correctement complété les paroles de la chanson). Plus le Joueur répond vite correctement, plus il marque de points. L'utilisation du joker « QCM » entraîne un malus de 50% sur le score du Joueur à cette question.

A la fin de la partie les scores de toutes les questions/chansons sont additionnés et le total représente le score final du Joueur pour la partie.

Plus le score est élevé, plus le Joueur a de chances d'être tiré au sort pour remporter la dotation (voir art. 5).

## 4-3 Scoring

Mots manquants	Score
2 ou 3	1000
4 ou 5	2000

6 à 8	3000
9 et plus	4000

Le Joueur peut participer une seule fois au Jeu, simultanément avec la diffusion de l'émission le vendredi 10 février 2012. Les données de Jeux (paroles à trouver) sont les mêmes pour tous les participants au Jeu, et sont identiques à celle de L'Emission.

## **ARTICLE 5 : DETERMINATION DES GAGNANTS**

### **5-1 Lots à gagner**

A l'occasion de ce jeu, 3 (trois) séjours d'une semaine pour 2 (deux) personnes sont mis en jeu :

- **1 séjour pour 2 personnes au Club Lookea PARADISE en REPUBLIQUE DOMINICAINE**
- **1 séjour pour 2 personnes au Club Lookea PLAYA MAROMA au MEXIQUE**
- **1 séjour pour 2 personnes au Club Lookea JAMAICA en JAMAIQUE**

Ces lots seront attribués à 3 (trois) Joueurs différents par tirage au sort.

Les gains seront acceptés tels qu'ils sont annoncés par l'Organisateur. Aucun changement (de date, de dotation, ...) pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. Les gains ne pourront être ni échangés, ni repris, ni faire l'objet d'un équivalent financier pour les dotations autres que les sommes d'argent. Nonobstant ce qui précède, l'Organisateur se réserve la possibilité, en cas d'événements indépendants de sa volonté et si les circonstances l'exigent, de remplacer les dotations par des lots d'une valeur équivalente et de caractéristiques proches.

### **5-2 Tirage au sort des gagnants**

#### **5-2-1 Conditions d'accessibilité au tirage au sort**

Pour participer au tirage au sort pour remporter la dotation, le Joueur doit absolument remplir deux conditions cumulatives :

- Il doit avoir répondu à au moins une question au cours de L'Emission (que la réponse soit correcte ou non).
- Il doit s'être inscrit au tirage au sort en cliquant sur le bouton « participer au tirage au sort » au cours de la partie ou en remplissant le formulaire présenté sur l'écran final récapitulatif du Jeu. Dans les deux cas, le Joueur doit remplir les informations personnelles le concernant, à savoir nom, prénom, adresse e-mail. Le Joueur certifie que les données saisies dans le formulaire d'inscription sont complètes et exactes.

Afin de s'assurer de l'exactitude des informations données pour l'inscription au tirage au sort, l'Organisateur pourra demander au Joueur tout justificatif de domiciliation et tout document valide prouvant son identité. Le Joueur disposera alors de dix (10) jours pour envoyer ce document. En tout état de cause, toute déclaration de données fausses, erronées et/ou incomplètes entraîne automatiquement l'annulation de la partie de Jeu et la déchéance du droit de bénéficier des lots gagnés.

En particulier, l'Organisateur attire l'attention du Joueur sur le fait que toute communication, notamment relative à la mise à disposition des lots, sera effectuée par courrier électronique, à l'adresse électronique fournie par le Joueur sur le formulaire d'inscription.

#### 5-2-2 Chances au tirage au sort

Le nombre de chances de participer au tirage au sort dépend du score final du Joueur. Un Joueur bénéficie d'une chance à la participation au tirage au sort s'il a répondu à au moins une question au cours de L'Emission (que la réponse soit correcte ou non). Il bénéficie d'une chance supplémentaire pour chaque 500 points marqués au cours de la partie/émission.

Exemple :

Le Joueur a répondu à une question	1 chance au cours du tirage au sort
Le Joueur a cumulé 500 points au cours de la partie	2 chances au cours du tirage au sort
Le Joueur a cumulé 1000 points au cours de la partie	3 chances au cours du tirage au sort
...	...
Le Joueur a cumulé 9323 points au cours de la partie	20 chances au cours du tirage au sort

#### 5-2-3 Méthode de tirage au sort

Le tirage au sort sera effectué chez l'Organisateur, chaque jour, juste après la fin du Jeu N'oubliez pas les paroles.

3 (trois) gagnants seront tirés au sort, au moyen d'un algorithme de classement aléatoire, qui prendra en compte le nombre de chances que chaque Joueur aura obtenu durant le « play along » de L'Emission.

Les Joueurs seront avertis immédiatement par l'Organisateur, par courrier électronique à l'adresse électronique fournie sur le formulaire d'inscription. En cas d'opérations spéciales, l'Organisateur se réserve le droit d'informer le Joueur de l'attribution d'un gain par tout autre moyen de son choix.

### **ARTICLE 6 : RESPONSABILITE DE L'ORGANISATEUR**

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si pour des raisons indépendantes de leur volonté (cas fortuit ou force majeure ainsi que tout autre événement considéré par elles comme rendant impossible le fonctionnement du Jeu dans les conditions initialement prévues), le Jeu était partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé.

L'Organisateur ne peut être tenu pour responsable du mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du Jeu pour un navigateur donné.

L'Organisateur ne garantit pas que le site et/ou le Jeu fonctionnent sans interruption ou qu'ils ne contiennent pas d'erreurs informatiques quelconques, ni que les défauts constatés seront corrigés. En cas de dysfonctionnement technique du Jeu, l'Organisateur se réserve le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler le Jeu au cours duquel ledit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un Joueur ne lui parvenait pas pour une quelconque raison dont il ne pourrait être tenu responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée des serveurs de l'Organisateur pour une raison quelconque, etc.) ou lui arriveraient illisibles ou impossible à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc.)

L'Organisateur ne pourrait être tenu responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un Joueur au Jeu.

L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable du fait de l'impossibilité géographique ou technique à se connecter sur le site Internet cité à l'article 1.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des pertes et /ou vols des dotations et/ou des retards lors de leur acheminement du fait des services postaux ou de leur destruction totale ou partielle pour tout autre cas fortuit. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'Organisateur disqualifiera systématiquement tout Joueur qui détournera l'esprit du Jeu en tentant d'augmenter ses chances de gains, soit en utilisant des moyens techniques ou illégaux connus ou à ce jour inconnus soit en utilisant en captant ou en détournant à son profit des informations confidentielles.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à des vérifications des méthodes utilisées par le Joueur et déterminer les conséquences qu'il juge utiles.

L'Organisateur se réserve le droit d'exercer des poursuites en cas de falsification avérée.

## **ARTICLE 7 : RECLAMATION**

Pour toute question ou demande de renseignement sur le Jeu, le Joueur devra contacter le Service Clientèle à l'adresse suivante : Skillstar – Jeu « N'oubliez pas les paroles » 5 rue François ler 75008 Paris

L'Organisateur s'engage à répondre dans les plus brefs délais à ces questions ou demandes de renseignements. Toute réclamation liée à l'application ou à l'interprétation du présent Jeu sera tranchée exclusivement par l'Organisateur.

## **ARTICLE 8 : MODIFICATION DU REGLEMENT**

L'Organisateur se réserve la possibilité de modifier le présent règlement en cas de besoin, de prendre toutes décisions qu'ils pourraient estimer utiles pour l'application et l'interprétation du règlement, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Toutes modifications, substantielles ou non, au présent règlement peuvent éventuellement être apportées pendant le déroulement du Jeu, lesquelles seront alors portées à la connaissance des joueurs qui devront s'y soumettre en tant qu'annexes aux présentes.

## **ARTICLE 9 : VALIDATION ET ACCES AU REGLEMENT DU JEU**

L'intégralité du règlement est librement et gratuitement accessible en ligne sur la page Internet du Jeu " N'oubliez pas les paroles" où il peut être imprimé.

L'intégralité du règlement est adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande en écrivant à : Skillstar Jeu « N'oubliez pas les paroles » 5 rue François 1er 75008 Paris au plus tard quinze (15) jours à compter de la date de clôture du Jeu, le cachet de la poste faisant foi.

Le présent règlement est déposé chez Maître Pierre J PECASTAING 9 rue du Nil 75002 PARIS

## **ARTICLE 10 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION ET DE COMMUNICATION DU REGLEMENT**

### Remboursement des frais de la demande de communication écrite du règlement

Le remboursement des frais d'affranchissement postal de la demande de communication du règlement sera obtenu sur la base d'une lettre de moins de 20 grammes affranchie au tarif économique en vigueur. Cette demande devra être jointe à la demande de communication du règlement.

### Remboursement des frais de participation Internet

Le remboursement des frais de participation par l'Internet se fera sur la base de deux minutes de communication au tarif d'une communication locale, ce tarif étant défini par France Télécom et dans la limite d'un remboursement par participant titulaire de l'abonnement pour les personnes majeures ou au nom du représentant légal pour les mineurs dans les conditions ci-après définies, écrivant à l'adresse suivante : Skillstar Jeu « N'oubliez pas les paroles » 5 rue François 1er 75008 Paris.

Les abonnements aux fournisseurs d'accès Internet ainsi que le matériel informatique ou électronique ne sont pas remboursés. Les participants au Jeu déclarent et reconnaissent en avoir déjà la disposition pour leur usage.

Conditions au remboursement des frais de participation par l'Internet :

Toute demande de remboursement devra être formulée par écrit et transmise par voie postale à l'exclusion de tout autre moyen, deux mois au plus tard suivant la clôture du jeu-concours (le cachet de la foi faisant foi) à l'adresse suivante : Skillstar Jeu « N'oubliez pas les paroles » 5 rue François 1er 75008 Paris

Afin de bénéficier du remboursement de sa participation, le participant devra joindre impérativement à sa demande :

- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique
- la date et l'heure de sa participation
- une photocopie de sa carte d'identité
- une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Le remboursement des frais d'affranchissement postal de la demande de remboursement des frais de participation par l'Internet sera obtenu sur la base d'une lettre de moins de 20 grammes affranchie au tarif économique en vigueur. Cette demande devra être jointe à la demande de remboursement des frais de participation par l'Internet.

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'Internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Joueur de se connecter au site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

**IMPORTANT :** La demande de remboursement des frais de connexion Internet est limitée aux seuls participants titulaires de l'abonnement souscrit auprès du fournisseur d'accès, et dans la limite d'une seule demande par foyer et par titulaire de l'abonnement, sur toute la durée du jeu.

Le remboursement sera effectué conjointement au remboursement des frais de participation et dans les mêmes conditions.

## **ARTICLE 11 : DONNEES ET INFORMATIONS - LOI INFORMATIQUE ET LIBERTES**

Les participants autorisent l'utilisation et la diffusion de leur nom et prénom et/ou identifiant dans le cadre de la publication des gagnants.

Les participants autorisent l'utilisation et la diffusion de leur nom et prénom et et nom de la ville de résidence dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur le site de l'Organisateur et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le prix gagné. En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les joueurs inscrits au Jeu disposent des droits d'opposition (art. 38 de la loi), d'accès (art. 39,41 et 42 de la loi), de rectification et de suppression (art. 40 de la loi) des données les concernant. Pour l'exercer, les joueurs contacteront la Direction du Marketing de Skillstar à l'adresse ci-dessous : Skillstar Jeu « N'oubliez pas les paroles » 5 rue François 1er 75008 Paris.

Les Joueurs sont informés que les données les concernant enregistrées dans le cadre du Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'attribution de leurs gains.