

REGLEMENT GENERAL DU JEU
« RFM MUSIC EXPERIENCE »
06/02/2024

ARTICLE 1 : ORGANISATION GENERALE DU JEU

La société RFM Entreprises, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 405 188 871 ayant son siège social 2, rue des Cévennes - 75015 Paris, ci-après dénommée « RFM » ou « la Société Organisatrice », organise un jeu internet gratuit et sans obligation d'achat, intitulé « **jeu RFM MUSIC EXPERIENCE** » (ci-après le « Jeu »).

Le Jeu est organisé lors du concert « RFM MUSIC EXPERIENCE » du 6 février 2024 à Lille.

Le présent règlement définit les règles applicables à ce Jeu.

ARTICLE 2 : EXCLUSIONS ET RESTRICTIONS A LA PARTICIPATION

La participation au Jeu implique l'acceptation sans aucune réserve du participant au présent règlement et au principe du Jeu.

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure ou mineure avec autorisation parentale présente lors de l'évènement « RFM Music Expérience » le 6 février 2024 au Casino Barrière à Lille et disposant d'un support matériel (téléphone, tablette etc.), à l'exclusion des membres du personnel de la Société Organisatrice et de ses sociétés affiliées (ses filiales, sociétés sœurs et les sociétés la contrôlant), et d'une façon générale des sociétés participant à la mise en œuvre du Jeu. Cette exclusion s'étend également aux familles (conjoint, enfants, père et mère, frères et sœurs) des membres du personnel des sociétés susvisées.

La participation au Jeu de personnes mineures se fait sous la responsabilité pleine et entière des représentants légaux pouvant justifier de l'autorité parentale. Le simple fait de participer au Jeu implique que le mineur a obtenu l'autorisation préalable de ses représentants légaux. La Société Organisatrice se réserve néanmoins le droit d'en demander à tout moment la justification écrite, et de disqualifier tout participant qui ne justifierait pas de cette autorisation dans les délais impartis.

Il est précisé qu'une personne souhaitant participer au Jeu est identifiée par ses nom, prénom, numéro de téléphone et email indiqués par elle-même ou enregistrés automatiquement (ci-après « les Coordonnées »). En cas de contestation, seuls les listings de la Société Organisatrice font foi.

Les personnes qui n'auront pas justifié de leurs Coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiées, tout comme les personnes refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère nominatif les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la gestion du Jeu.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent règlement. Notamment toute inscription comportant des Coordonnées fausses, erronées ou incomplètes sera considérée comme nulle et sera, de ce fait, écartée de la participation au présent Jeu.

La qualité de gagnant ne peut être valablement attribuée à une personne ne remplissant pas les conditions prévues au présent règlement.

ARTICLE 3 : DUREE

Ce Jeu aura lieu lors de l'évènement « RFM Music Expérience » le 6 février 2024 au Casino Barrière à Lille (ci-après dénommé la « Période de jeu »).

ARTICLE 4 : PRINCIPE DU JEU

Afin de participer au Jeu, les participants doivent, avec leur téléphone portable ou leur tablette numérique, scanner le QR Code affiché sur l'écran géant de la salle du Casino Barrière à Lille puis remplir les informations demandées (ou s'être en amont inscrit via le QR code ou le Lien URL qu'ils auront reçu par mail en même temps que leur ticket pour l'évènement).

Une fois le QR Code scanné ou l'URL rentrée, les participants sont redirigés sur une page Internet et sont invités à s'inscrire au Jeu en créant un compte ou en s'identifiant (s'ils ont déjà créé un compte).

Chaque participant doit remplir totalement et correctement le formulaire de renseignements pour que son inscription soit validée. Le participant est informé et accepte que les informations saisies dans le formulaire d'inscription valent preuve de son identité.

Le participant doit obligatoirement cocher la case « J'ai lu et j'accepte les modalités du quizz figurant dans le règlement du présent Jeu ».

Une fois identifié, le participant doit attendre le lancement du Jeu. Le participant doit ensuite répondre à chaque question dans le temps imparti.

Les questions seront affichées sur son terminal et l'écran géant et annoncées par l'animateur en salle.

Le Jeu comportera 3 (trois) manches de 6 (six) questions. A noter que la 6^{ème} question de chacune des 3 (trois) manches sera réservée uniquement aux 3 (trois) participants appelés sur scène tel que détaillé dans l'article 5 du présent règlement.

Les inscriptions adressées avec des informations manquantes ne seront pas prises en compte. Les inscriptions contrefaites ou réalisées de manière contrevenante au présent règlement entraînent la disqualification du participant.

La participation doit être envoyée avant la fin de la Période de Jeu, date et heure de connexion faisant foi.

Le nombre maximum de participations autorisées par participant pour la Période de Jeu est de 1 (une) participation.

Toute participation incomplète ou erronée sera rejetée, sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse être engagée.

Toute déclaration mensongère d'un participant entraîne son exclusion du Jeu et la non-attribution du lot qu'il aurait éventuellement gagné, sans que la responsabilité de la Société Organisatrice puisse être engagée.

ARTICLE 5 : DETERMINATION DES GAGNANTS

A l'issue de la 5^{ème} question de chacune des 3 (trois) manches, les 3 (trois) premiers participants du classement, en fonction du nombre de réponses correctes et de leur temps de réponse moyen par question, seront invités à monter sur scène pour répondre à une 6^{ème} question.

- **6^{ème} question de la manche 1 :**

Les 3 (trois) premiers participants sélectionnés tel que détaillé précédemment sont invités par l'animateur de la soirée à répondre chacun leur tour à une même question. A noter que les participants seront interrogés en fonction de l'ordre de leur classement pour la manche concernée (le participant le mieux classé pour la manche concernée répond en premier à la question etc.).

Il s'agira d'une question qui appelle une réponse chiffrée. Le participant parmi les trois interrogés qui donne la réponse la plus proche de la bonne réponse, sans toutefois dépasser la bonne réponse chiffrée, est déclaré gagnant et finaliste de la manche concernée. En cas d'égalité entre plusieurs participants, c'est le classement entre les différents participants de la manche qui départagera les participants et qui désignera le gagnant, qualifié pour la finale (le participant le mieux classé pour la manche concernée est désigné gagnant et finaliste).

- **6^{ème} question de la manche 2 :**

L'animateur de la soirée distribue à chacun des 3 (trois) participants sélectionnés tel que détaillé précédemment une ardoise et un crayon. L'animateur invite ensuite les 3 participants à écouter une chanson diffusée dans la salle. La chanson sera interrompue et les 3 participants seront invités à noter sur leur ardoise respective la suite des paroles de la chanson au moment où celle-ci est interrompue (plus exactement les 2 (deux) mots qui suivent l'interruption de la chanson). Le participant qui trouve les deux mots est déclaré gagnant et finaliste. Si plusieurs participants trouvent la bonne réponse, le temps de réponse est alors pris en compte. Si le temps de réponse est le même parmi les exæquos, c'est le classement entre les différents participants de la manche qui départagera les participants et qui désignera le gagnant, qualifié pour la finale (le participant le mieux classé pour la manche concernée est désigné gagnant et finaliste).

- **6^{ème} question de la manche 3 :**

L'animateur propose aux 3 (trois) participants sélectionnés tel que détaillé précédemment d'écouter un extrait musical diffusé dans la salle. Le participant qui trouve le plus rapidement le nom de l'extrait musical diffusé est déclaré gagnant et se qualifie pour la finale. En cas d'égalité entre plusieurs finalistes, c'est le classement entre les différents participants de la manche qui départagera les participants et qui désignera le gagnant, qualifié pour la finale (le participant le mieux classé pour la manche concernée est désigné gagnant et finaliste).

Pour chacune des 3 (trois) manches, 1 (un) participant parmi les 3 (trois) participants sera ainsi sélectionné pour la grande finale (2 demis finalistes et 1 finaliste par manche soit 6 demis finalistes et 3 finalistes dont un grand gagnant au total pour les 3 (trois) manches).

A noter que les demis finalistes et finalistes de chaque manche ne peuvent pas participer aux éventuelles manches suivantes.

Finale :

A l'issue des 3 (trois) manches, les 3 (trois) finalistes des 3 (trois) manches seront invités à monter sur scène pour participer à la finale sous forme de quizz dans les conditions détaillées par l'animateur de la soirée (ne nécessitant pas de jouer via la plateforme de jeu digitale). Ainsi les finalistes répondent à tour de rôle à un quizz posé par l'animateur de la soirée. Le finaliste qui répondra correctement au plus grand nombre de questions du quizz, dans le temps imparti, sera déclaré grand gagnant. En cas d'égalité entre plusieurs finalistes un autre quizz sera proposé à chacun des finalistes concernés et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un des 3 (trois) finalistes soit déclaré grand gagnant.

ARTICLE 6 : LOTS

Le grand gagnant remporte :

⇒ **1 lot d'une valeur unitaire de 2095 (deux mille quatre-vingt-quinze) euros**

Le lot comprend :

- 1 coffret « PRODUITS DE BEAUTE QUIRINESS » (valeur 80 (quatre-vingts) euros)
- 1 Pack RFM composé de tote bag, gourde Elle/RFM et sac Elle/RFM (valeur 35 (trente-cinq) euros)
- 1 Samsung Galaxy (valeur 1600 (mille six cents) euros)
- 1 PS4 + 1 jeu FIFA 2020 (valeur 230 (deux cent trente) euros)
- 1 dîner spectacle « In My 80's » pour 2 personnes au Casino Barrière à Lille – hors boissons- (valeur 150 (cent cinquante) euros ; en fonction des dates et disponibilités proposées pour ce spectacle).

Le gagnant s'il est mineur devra impérativement être accompagné d'une personne majeure pour le dîner spectacle. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas tenue responsable en cas d'accident et/ou de tout incident survenu à l'occasion du dîner spectacle. Le gagnant et son accompagnateur devront prendre en charge les transports aller/retour entre leur(s) domicile(s) et le restaurant. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable en cas d'annulation de la soirée.

Le 1^{er} finaliste remporte :

⇒ **1 lot d'une valeur unitaire de 455 (quatre cent cinquante-cinq) euros**

Le lot comprend :

- 1 Soda Stream (valeur 50 (cinquante) euros)
- 1 coffret PRODUITS DE BEAUTE QUIRINESS (valeur 80 (quatre-vingts) euros)
- 1 Pack RFM composé de tote bag, gourde Elle/RFM et sac Elle/RFM (valeur 35 (trente-cinq) euros)
- 1 PS4 + 1 jeu FIFA 2020 (valeur 230 (deux cent trente) euros)
- 2 places pour assister au match de football LOSC-Le Havre au stade Pierre Mauroy à Lille le 17 février 2024 (valeur 60 (soixante) euros)

Le gagnant s'il est mineur devra impérativement être accompagné d'une personne majeure pour assister au match. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas tenue responsable en cas d'accident et/ou de tout incident survenu à l'occasion du match. Le gagnant et son accompagnateur devront prendre en charge les transports aller/retour entre leur(s) domicile(s) et le stade. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable en cas d'annulation du match.

Le 2^{ème} finaliste remporte :

⇒ **1 lot d'une valeur unitaire de 455 (quatre cent cinquante-cinq) euros**

Le lot comprend :

- 1 Soda Stream (valeur 50 (cinquante) euros)
- 1 coffret PRODUITS DE BEAUTE QUIRINESS (valeur 80 (quatre-vingts) euros)
- 1 Pack RFM composé de tote bag, gourde Elle/RFM et sac Elle/RFM (valeur 35 (trente-cinq) euros)
- 1 PS4 + 1 jeu FIFA 2020 (valeur 230 (deux cent trente) euros)
- 1 séance de SPA pour 2 personnes à Eauzone Spa à Lille ou Tourcoing ou Villeneuve d'Ascq séance valable jusqu'au 31/12/2024 (valeur 60 (soixante) euros)

Le gagnant s'il est mineur devra impérativement être accompagné d'une personne majeure pour se rendre au spa. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas tenue responsable en cas d'accident et/ou

de tout incident survenu à l'occasion de la visite du spa. Le gagnant et son accompagnateur devront prendre en charge les transports aller/retour entre leur(s) domicile(s) et le Spa.

A noter que le 1^{er} et le 2^{ème} finaliste seront déterminés en fonction de leur classement à l'issue de la 5^{ème} question de la manche à laquelle ils ont participé, ainsi le finaliste ayant obtenu le meilleur classement sera désigné 1^{er} finaliste et l'autre participant 2^{ème} finaliste.

Chacun des 6 (six) demi-finalistes remporte :

⇒ **1 lot d'une valeur unitaire de 465 (quatre cent soixante-cinq) euros**

Le lot comprend :

- 1 Soda Stream (valeur 50 (cinquante) euros)
- 1 coffret PRODUITS DE BEAUTE QUIRINESS (valeur 80 (quatre-vingts) euros)
- 1 Pack RFM composé de tote bag, gourde Elle/RFM et sac Elle/RFM (valeur 35 (trente-cinq) euros)
- 1 PS4 + 1 jeu FIFA 2020 (valeur 230 (deux cent trente) euros)
- 10 places de cinéma (valables uniquement au Kinépolis à Lomme jusqu'au 30/06/2024) (valeur 120 (cent vingt) euros)

Les lots sont déterminés par la Société Organisatrice. Sauf précision expresse contraire, ils sont incessibles et intransmissibles.

Les lots sont strictement limités à leur désignation et ils ne comprennent pas les frais et prestations supplémentaires éventuellement liés à leur jouissance ou à leur utilisation, qui sont à la seule et unique charge des gagnants. Ils ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent ni sous quelque autre forme que ce soit, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

Toutes précisions complémentaires et tous renseignements pratiques pour la remise des lots sont donnés en temps utile aux gagnants.

L'empêchement du gagnant de bénéficier, en tout ou partie, du lot attribué et déterminé dans les conditions qui lui auront été explicitées, résultant de son fait, pour quelque raison que ce soit, lui en fait perdre le bénéfice sans aucune possibilité de remboursement ou de contrepartie d'aucune sorte.

Il est précisé que les lots sont fournis sous la responsabilité de la Société Organisatrice ou de la société partenaire du Jeu qui le cas échéant, est seule habilitée à gérer toutes réclamations et tout éventuel litige à ce titre. Dans ce dernier cas, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra en aucun cas être engagée en cas de réclamations et de tout éventuel litige.

Si les circonstances l'exigent, et notamment en cas de défaillance de son partenaire éventuel responsable de la fourniture des lots, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots manquants par des lots de valeurs équivalentes.

En cas de force majeure telle que définie par l'article 1218 du Code Civil et la jurisprudence française ou en cas de circonstances exceptionnelles échappant au contrôle de la Société Organisatrice et/ou de ses partenaires éventuels, la Société Organisatrice se réserve le droit d'aménager la délivrance du gain pour faire face aux contraintes et satisfaire au mieux l'intérêt du gagnant. Par conséquent, dans de telles hypothèses, la Société Organisatrice se réserve le droit de :

- Modifier partiellement ou totalement le Jeu ;
- Reporter la délivrance du lot à une date ultérieure ;

- Remplacer le lot par un autre de valeur équivalente ;
- Annuler le gain si aucune autre solution n'est envisageable.

Aucune indemnisation ne pourra être réclamée à ce titre.

ARTICLE 7 : INFORMATION DES GAGNANTS ET DELIVRANCE DES LOTS

La délivrance des lots est subordonnée à la validité de la participation qui peut être vérifiée à tout moment par la Société Organisatrice et à l'absence de toute suspicion de tricherie.

Chaque gagnant sera informé de son gain lors de la soirée, à la suite de sa participation sur scène.

Les lots seront délivrés aux gagnants par la Société Organisatrice à l'issue de la soirée.

ARTICLE 8 : GARANTIES - RESPONSABILITE - FORCE MAJEURE

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être retenue si une personne :

- subissait une panne technique quelconque (état de la ligne, incident serveur, déconnexion accidentelle etc...) ;
- ne pouvait participer au Jeu ;
- fournissait des Coordonnées inexactes ou incomplètes ne permettant pas de l'informer de son gain ou de lui faire parvenir le lot éventuellement attribué ;
- ne remplissait pas les conditions prévues pour bénéficier d'un lot.

La participation au Jeu par Internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies utilisées par l'Internet et les technologies qui y sont liées, 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, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- de toutes informations et/ou données renseignées par les participants 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 la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la 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.

Il est précisé que la Société Organisatrice 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 à la Page et la participation au Jeu de toute personne se fait sous son entière responsabilité.

La Société Organisatrice peut 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) établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par la Société Organisatrice, notamment dans ses systèmes d'information, en rapport avec l'utilisation de la Page.

Les participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments communiqués ou échangés entre les parties, 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 ils sont recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document établi, reçu ou conservé par écrit.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable si, par suite d'incidents dans l'acheminement du courrier électronique, des participations ne lui sont pas parvenues.

La Société Organisatrice ne peut être tenue pour responsable pour des problèmes d'acheminement ou de livraison des lots.

ARTICLE 9 : RECLAMATIONS

Pour être prises en compte, les éventuelles réclamations au Jeu doivent être adressées par écrit à l'adresse suivante : RFM, Service des jeux, 2 rue des Cévennes - 75015 Paris ou par email à l'adresse suivante : servicejeux@rfm.fr et ce, au plus tard 3 (trois) mois après la date limite de participation au Jeu concerné, telle qu'indiquée par le présent règlement. Aucune réclamation d'aucune sorte ne peut intervenir concernant tout ou partie du Jeu au-delà de ce délai.

Si les Coordonnées communiquées par le participant ne permettent pas de l'informer de son gain ou de le lui faire parvenir, il perd la qualité de gagnant et ne peut effectuer aucune réclamation.

La Société Organisatrice pourra annuler tout ou partie du Jeu s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique ou lors de la détermination des gagnants. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises. Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un participant d'utiliser un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque participant devant participer au Jeu sous son propre et unique nom, ou le fait d'utiliser ces prête-noms pour augmenter le nombre de votes en sa faveur. Toute fraude entraîne l'élimination du participant.

ARTICLE 10 : COUTS ET REMBOURSEMENT

Le remboursement des frais de participation peut être obtenu sur demande écrite auprès de la Société Organisatrice adressée à RFM, Service des jeux, 2 rue des Cévennes - 75015 Paris ou par email à l'adresse suivante servicejeux@rfm.fr.

Il est limité à 5 (cinq) fois le temps raisonnable de connexion devant permettre de participer au Jeu. Ce temps est fixé à 5 (cinq) minutes en connexion haut débit et à 10 (dix) minutes en bas débit. La demande de remboursement doit être formulée dans les 3 (trois) mois suivant la fin du Jeu (le cachet de la poste faisant foi). Le contenu de cette demande doit préciser le Jeu concerné, les nom, prénom et adresse complète du participant, la date et l'heure de la ou des participations. La demande doit également être accompagnée de la facture détaillée complète de l'opérateur fournisseur de l'accès internet au nom du participant. Il n'est donné aucune suite aux demandes incomplètes ou tardives.

Les remboursements seront envoyés dans un délai de 3 (trois) mois maximum après réception de la demande par chèque bancaire au nom indiqué sur la facture détaillée jointe à la demande.

Le remboursement des frais de participation s'effectue sur la base du nombre de participation(s) autorisée(s).

Les demandes de remboursement visant une participation par le biais d'une connexion illimitée ou d'une ligne mise à disposition dans un cadre professionnel ne sont pas prises en compte.

Les frais d'affranchissement de la demande de remboursement de la participation sont remboursés dans la limite d'un timbre tarif national lent moins de 20 (vingt) grammes, sur demande expresse formulée dans le même courrier.

En cas de demande de remboursement adressée par email, les conditions de remboursement applicables sont identiques à celles du remboursement des frais de participation.

ARTICLE 11 : PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Responsable de traitement :

Dans le cadre de l'organisation du Jeu, la Société Organisatrice agissant en tant que Responsable de traitement (ou tout prestataire technique désigné par cette dernière) est amenée à collecter des données à caractère personnel concernant les participants et les gagnants.

Finalités des traitements :

Les données à caractère personnel collectées dans le cadre du présent Jeu sont traitées à des fins de gestion, d'organisation et de suivi de l'opération.

Dans ce cadre, elles permettent :

- La prise en compte de la participation des participants ;
- La détermination du(des) gagnant(s) ;
- L'information du(des) gagnant(s) ;
- L'attribution ou l'acheminement de la (des) dotation(s) ;
- La gestion des contestations et réclamations ;
- La gestion des demandes de remboursement des frais de participation (conformément à l'article 10 ci-avant).
- La promotion d'autres jeux concours organisés par la Société Organisatrice ;
- La gestion des demandes des personnes concernées (droit d'accès, de rectification, d'effacement, droit à la portabilité, droit à la limitation notamment tels que ces droits sont plus détaillés ci-après) ;
- Le contrôle de la régularité des participations et l'application du présent règlement ;
- Le pilotage, le reporting et les statistiques ;
- La mesure de la satisfaction des participants ;

Bases juridiques des traitements de données :

Les données personnelles collectées dans le cadre du Jeu pour la réalisation des finalités suivantes sont nécessaires au regard de l'exécution du présent règlement et la participation au Jeu. En l'absence de ces données, la participation du participant ne pourra être prise en compte :

- La prise en compte de la participation des participants ;
- La détermination du(des) gagnant(s) ;
- L'information du(des) gagnant(s) ;
- L'attribution ou l'acheminement de la (des) dotation(s) ;
- La gestion des contestations et des réclamations ;
- La gestion des demandes de remboursement des frais de participation (conformément à l'article 10 ci-avant).

Le traitement de données à caractère personnel pour gérer les demandes des personnes concernées (droit d'accès, de rectification, d'opposition, d'effacement, droit à la portabilité, droit à la limitation notamment tels que ces droits sont plus détaillés ci-après) est fondé sur l'obligation légale de la Société Organisatrice de répondre aux demandes d'exercice des droits des personnes concernées.

Les données à caractère personnel collectées sont également traitées sur la base juridique de l'intérêt légitime de la Société Organisatrice de développer son activité, de faire connaître ses produits et services, de contrôler et de sécuriser les participations au Jeu, d'assurer le pilotage et le reporting et les statistiques de son activité pour déterminer le succès de son opération. Il en est ainsi lorsque la Société Organisatrice traite les données personnelles pour :

- La prospection et l'animation commerciale ;
- La promotion d'autres jeux concours organisés par la Société Organisatrice ;
- Le pilotage, le reporting et les statistiques ;
- La mesure de la satisfaction des participants ;

Destinataires des données :

Les données à caractère personnel sont destinées aux services habilités de la Société Organisatrice et pourront être communiquées et traitées par les prestataires de la Société Organisatrice, ces derniers s'engageant à les utiliser uniquement à cette fin et à respecter la confidentialité et la sécurité des données qui lui sont communiquées.

Durées de conservation des données :

Les données à caractère personnel collectées par la Société Organisatrice dans le cadre du Jeu sont conservées pendant le temps nécessaire à la réalisation de l'opération, augmenté d'un délai de 5 (cinq) ans en archives à des fins de preuve en cas de contestation.

Les coordonnées des participants seront conservées à des fins de communication pendant 3 (trois) ans à l'issue de l'opération de jeu.

Droit des personnes :

Conformément aux dispositions du Règlement 2016/679/UE du 27 avril 2016 relatif à la protection des données et la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dans sa version en vigueur relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants au Jeu disposent du droit de retirer leur consentement lorsque celui-ci est requis, d'un droit d'accès, de rectification, de suppression, d'opposition, de limitation et de portabilité, sur les données à caractère personnel les concernant.

Pour les traitements dont la base juridique est l'intérêt légitime, le participant au Jeu peut exercer son droit d'opposition pour des raisons tenant à sa situation particulière. En cas d'exercice d'un tel droit d'opposition, la Société Organisatrice veillera à ne plus traiter les données à caractère personnel dans

le cadre du traitement concerné sauf si elle peut démontrer qu'elle peut avoir des motifs légitimes et impérieux pour maintenir ce traitement. Ces motifs devront être supérieurs aux intérêts et aux droits et libertés du participant, ou le traitement se justifier pour la constatation, l'exercice ou la défense de droits en justice. Le participant dispose également de la faculté de définir des directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication à des tiers des données personnelles les concernant après leur décès.

Pour exercer ces droits, les participants devront envoyer un courrier électronique à l'adresse suivante : donneespersonnelles@lagarderenews.com ou un courrier à l'adresse postale suivante, en précisant le nom du Jeu : RFM 2 ENTREPRISES - Direction juridique - 2 rue des Cévennes - 75015 Paris. En cas de doute sur l'identité, la Société Organisatrice pourra demander au participant une preuve de son identité pour faire suite à sa demande et peut le cas échéant demander la copie d'une pièce d'identité.

Le participant a également la possibilité d'introduire une réclamation auprès de la CNIL à l'adresse suivante : 3 Place de Fontenoy - TSA 80715 - 75334 PARIS CEDEX 07.

Lors de la validation de la participation au Jeu, la Société Organisatrice pourra également être amenée à proposer aux participants de transférer leurs données à caractère personnel collectées dans le cadre du Jeu, à des partenaires commerciaux dont l'identification sera donnée lors de la collecte. Ces derniers pourront ainsi inviter les participants ayant donné leur accord exprès à recevoir des courriels pour jouer à des jeux organisés par ces partenaires commerciaux.

De plus, lorsque le lot remporté consiste en un évènement filmé (concert par exemple), en acceptant la dotation, le gagnant reconnaît et déclare accepter d'être filmé et/ou photographié lors dudit évènement, et se prêter à des interviews données par la Société Organisatrice et/ou ses éventuels partenaires (médias ou autres) pour publication sur leurs sites internet et leurs réseaux sociaux (Facebook, Twitter, Instagram, etc.) et aux fins de promotion et de communication de la Société Organisatrice. Cette autorisation est consentie à titre gracieux pour une durée initiale de 2 (deux) ans, qui se renouvellera ensuite par tacite reconduction, pour des périodes successives de 1 (un) an, à défaut de dénonciation par le gagnant signifiée par lettre recommandée avec demande d'avis de réception au plus tard 3 (trois) mois avant l'expiration de la période en cours.

ARTICLE 12 : FORMALITES RELATIVES AU REGLEMENT

Le fait de participer à ce Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité y compris de ses avenants éventuels, au fur et à mesure de leur intervention.

Le présent règlement est déposé à l'étude de Maître REYNAUD, Maître REYNAUD, SARL LEROI & ASSOCIES, huissiers de justice associés, 12, av. du Général Galliéni - 92000 Nanterre.

Le présent règlement pourra être consulté sur le site internet www.rfm.fr.

Une copie du présent règlement sera adressée gratuitement à toute personne qui en fera la demande écrite à l'adresse suivante : RFM, Service des jeux, 2 rue des Cévennes - 75015 Paris ou par email à l'adresse suivante servicejeux@rfm.fr.

Les frais d'envoi postal de la demande de règlement seront remboursés au tarif lent en vigueur sur simple demande écrite. Une seule demande de copie de règlement sera remboursée par foyer (même nom, même adresse postale).

ARTICLE 13 : AVENANTS

Les éventuelles modifications au présent règlement feront l'objet d'avenants.

ARTICLE 14 : CITATION DU NOM DES GAGNANTS

Les gagnants autorisent expressément et gracieusement la Société Organisatrice à utiliser et diffuser leur nom, prénom à des fins d'information des autres participants pendant une durée de 6 mois, sans prétendre à d'autres droits ou rémunérations que les lots leur revenant. Ce traitement de données à caractère personnel est fondé sur l'intérêt légitime de la Société Organisatrice d'informer les autres participants des gagnants du Jeu. Les gagnants peuvent s'y opposer conformément aux dispositions de l'article 11 du présent règlement de jeu.

ARTICLE 15 : DROIT APPLICABLE - DIFFERENDS

Le présent règlement est soumis à la loi française. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis aux tribunaux compétents.

* * *