

MIDNIGHT EXPRESS

Règlement du jeu

Concours d'adresse gratuit et sans obligation d'achat

Version du **05/09/2026**

ARTICLE 1 Organisateur

Le présent jeu est organisé par **GUILBERT Alexis**, micro-entrepreneur exerçant sous le nom commercial **T7W Records**, immatriculé sous le numéro SIREN **848 506 861**, dont le siège est situé **8 rue de la République, bureau 3, 13001 Marseille, France** (ci-après « l'Organisateur »).

Adresse électronique de contact pour toute question relative au jeu : **contact@midnightexpress.fr**.

ARTICLE 2 Nature et durée du jeu

Le jeu, intitulé **MIDNIGHT EXPRESS**, est un concours d'adresse gratuit et sans obligation d'achat. La désignation du gagnant repose exclusivement sur la sagacité, l'observation et la persévérance des participants, à l'exclusion de tout tirage au sort ou intervention du hasard.

Il se déroule du **23/10/2026** au **20/11/2026**, heure de Paris, sur les sites **<https://midnightexpress.fr>** et **<https://midnightexpress.paris>**, ainsi que sur les contenus vidéo publiés par l'Organisateur. Les opérations de validation des cheminements prévues à l'article 8 peuvent se poursuivre au-delà de cette date.

La participation est entièrement gratuite. Les frais de connexion à internet restent à la charge du participant et ne font l'objet d'aucun remboursement, la connexion étant réputée être celle dont il dispose déjà par ailleurs.

ARTICLE 3 Conditions de participation

La participation est ouverte à toute personne physique, quel que soit son pays de résidence, sous réserve de la législation applicable dans ce pays, et remplissant les conditions suivantes :

- être âgée d'au moins **15 ans révolus** à la date de sa première participation ;
- disposer d'une adresse électronique valide et personnelle.

Les participants mineurs doivent avoir obtenu l'autorisation préalable de leur représentant légal. En cas de gain, le lot sera remis au représentant légal, qui devra justifier de sa qualité.

Sont exclus l'Organisateur, ainsi que toute personne ayant participé directement à la conception, à la production ou à la mise en ligne du jeu, de même que les membres de leur foyer.

Une seule personne physique ne peut concourir qu'une seule fois, quel que soit le nombre d'adresses électroniques ou d'identifiants qu'elle utilise. Le jeu peut se dérouler sur plusieurs supports ou domaines complémentaires ; leur utilisation conjointe par un même participant, dans le cadre prévu par le jeu, ne constitue pas une participation multiple.

ARTICLE 4 Déroulement

Le jeu comporte **sept étapes** successives, publiées par l'Organisateur. La première met en place le récit et invite à rejoindre le jeu ; les six suivantes constituent les épreuves à résoudre à partir des éléments mis à disposition dans les contenus vidéo et sur les sites. L'épreuve finale est celle de la septième étape.

Certaines informations rencontrées au cours d'une étape ne deviennent utiles qu'à une étape ultérieure. Il est vivement recommandé aux participants de conserver l'ensemble des éléments collectés tout au long du parcours.

Le parcours nécessite la constitution, en cours de jeu, d'un accès personnel de consultation. Cette constitution vaut enregistrement de la participation et conditionne l'accès aux étapes suivantes.

L'épreuve finale consiste à saisir une réponse précise via l'interface prévue à cet effet. Le nombre de tentatives n'est pas limité. Une réponse approchante mais incorrecte peut donner lieu à une indication.

ARTICLE 5 Comportements interdits

Sont strictement interdits, et entraînent la disqualification immédiate et définitive du participant :

- la création ou l'utilisation de plusieurs identités, adresses électroniques ou comptes en vue de multiplier les participations ou les tentatives ;
- le recours à tout procédé automatisé de participation, de soumission de réponses ou d'extraction de données ;
- toute tentative d'accès non autorisé aux systèmes d'information de l'Organisateur, de contournement des mécanismes de validation ou d'altération du déroulement du jeu ;
- l'obtention d'une réponse par un moyen étranger à la résolution personnelle des épreuves, notamment la reprise d'une solution communiquée par un tiers ;
- la publication délibérée des solutions avant la clôture du jeu, lorsqu'elle a pour effet de priver les autres participants de l'expérience.

L'Organisateur se réserve le droit d'écarter toute participation qu'il estime frauduleuse, sans avoir à en justifier.

ARTICLE 6 Sécurité des participants

Aucune étape du jeu ne requiert de pénétrer dans un lieu privé, de se rendre physiquement en un lieu déterminé, de contacter une personne réelle en dehors des adresses expressément fournies par l'Organisateur, ni d'engager la moindre dépense.

Toute démarche de cette nature entreprise par un participant relèverait de sa seule initiative et de sa seule responsabilité, et ne saurait engager celle de l'Organisateur.

ARTICLE 7 Caractère fictif des contenus

L'ensemble des personnages, entités, documents, communications, références administratives et événements présentés dans le cadre du jeu est purement fictif et relève de la création artistique.

Certains lieux et noms réels peuvent apparaître dans les contenus au titre du décor narratif. Aucune organisation, entreprise ou personne réelle n'est associée au jeu, n'y participe, ni n'est visée par son intrigue. Aucun agissement décrit dans le jeu ne correspond à des faits réels, et aucun des événements dépeints ne s'est déroulé dans les lieux représentés.

Les participants sont invités à ne contacter, sous aucun prétexte et à aucun moment, une entité réelle dont le nom apparaîtrait dans les contenus du jeu.

ARTICLE 8 Désignation du gagnant

L'épreuve finale consiste à identifier un élément précis à partir des indices collectés au fil du parcours. La soumission d'une réponse exacte via l'interface prévue est horodatée par les serveurs de l'Organisateur ; cet horodatage, et lui seul, détermine l'ordre dans lequel les participations sont examinées.

La désignation du gagnant n'est toutefois acquise qu'après validation, par l'Organisateur, du cheminement complet du participant. Chaque participant ayant soumis une réponse exacte est invité, à l'adresse électronique indiquée, à exposer la démarche l'ayant conduit de la première à la dernière étape et à établir le lien entre les indices. Est déclaré gagnant le participant dont le cheminement est validé le premier dans l'ordre des horodatages de résolution. Une participation dont le parcours ne peut être établi de manière cohérente, ou dont la réponse n'a pas été obtenue par une résolution personnelle des épreuves, est écartée, et l'examen se poursuit avec la participation suivante.

Cette validation par le récit constitue le mécanisme de désignation et non une simple formalité de contrôle : elle garantit que le lot revient au premier participant ayant réellement résolu le jeu.

Le participant examiné dispose d'un délai de **30 jours calendaires** à compter de l'envoi de la notification pour fournir les éléments demandés. À défaut de réponse dans ce délai, ou en cas d'explication ne permettant pas d'établir un parcours cohérent, il est réputé renoncer au lot, et l'examen se poursuit avec la participation suivante dans l'ordre des horodatages.

Si, au terme du jeu, aucune participation valide n'a été établie, le lot est attribué au participant ayant atteint l'étape la plus avancée et, à égalité, à celui qui l'a atteinte le premier selon l'horodatage des serveurs.

ARTICLE 9 Achèvement du parcours par les autres participants

Le jeu peut être mené à son terme par un nombre indéterminé de participants. Le fait qu'un participant parvienne à la bonne réponse après qu'un gagnant a été désigné ne lui ouvre aucun droit au lot, mais n'affecte pas la reconnaissance de son parcours.

À l'issue de l'épreuve finale, chaque participant est informé de l'achèvement de son parcours et, à titre indicatif, de son rang de complétion. Ce rang est distinct du rang retenu pour l'attribution du lot, lequel n'est arrêté qu'après validation des cheminements dans les conditions de l'article 8.

L'Organisateur peut publier, sous une forme anonyme ne comportant pas de données identifiantes, la liste des participants ayant achevé le jeu, désignés par leur identifiant de jeu. Cette publication est purement honorifique et n'emporte aucune attribution de lot.

ARTICLE 10 Lot

Le lot mis en jeu consiste en une somme de **200 euros**, attribuée en une seule fois au gagnant unique du concours.

Le lot est versé par virement bancaire, sur présentation par le gagnant d'un relevé d'identité bancaire à son nom, dans un délai de **trente jours** suivant la confirmation de sa désignation. Lorsque le gagnant est mineur, le virement est effectué au bénéfice de son représentant légal. Les frais liés à un virement hors zone SEPA sont à la charge du gagnant.

Le lot ne peut faire l'objet d'aucun échange, d'aucune cession à un tiers, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit. Aucune valeur de substitution ne sera proposée.

Le gagnant fait son affaire personnelle de toute obligation déclarative ou fiscale qui pourrait résulter, dans son pays de résidence, de la perception du lot.

Le gagnant accepte, sauf opposition de sa part, que son prénom, l'initiale de son nom ou un pseudonyme de son choix soient rendus publics à l'occasion de l'annonce des résultats.

ARTICLE 11 Données personnelles

Les données collectées dans le cadre du jeu — adresse électronique, progression, horodatage des soumissions, récit du cheminement transmis pour la validation et, le cas échéant, coordonnées nécessaires au versement du lot — sont traitées par l'Organisateur, responsable du traitement, aux seules fins d'organiser le jeu, d'identifier le gagnant et de lui remettre son lot.

La base légale du traitement est l'exécution du présent règlement, auquel le participant adhère par le fait même de sa participation.

Le participant peut en outre, par un consentement distinct, demander à être informé par courrier électronique de l'ouverture de chaque étape. Il peut retirer ce consentement à tout moment par le lien de désinscription figurant dans chaque message ou à l'adresse de contact.

Les données sont conservées pendant la durée du jeu, puis **douze mois** après sa clôture, à l'exception des données nécessaires au respect des obligations comptables et fiscales, conservées pour la durée légale applicable. Elles ne font l'objet d'aucune cession à des tiers à des fins commerciales.

Les données sont hébergées par des prestataires techniques (**Vercel Inc.**, **Supabase Inc.**) susceptibles de les traiter en dehors de l'Union européenne dans le cadre de garanties appropriées.

Conformément au règlement (UE) 2016/679 et à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et d'opposition, ainsi que d'un droit à la portabilité de ses données. Ces droits s'exercent auprès de l'Organisateur à l'adresse **contact@midnightexpress.fr**. Toute réclamation peut être adressée à la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL).

ARTICLE 12 Responsabilité et modification du jeu

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un dysfonctionnement du réseau internet, d'une défaillance des serveurs d'hébergement ou d'acheminement des messages, ni d'une incompatibilité du matériel ou des logiciels du participant, empêchant ou retardant sa participation.

L'Organisateur se réserve la faculté d'écourter, de prolonger, de suspendre, de modifier ou d'annuler le jeu si les circonstances l'exigent, notamment en cas de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté compromettant l'intégrité du concours. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

En cas de suspicion sérieuse d'atteinte à l'équité du concours, l'Organisateur peut suspendre temporairement le jeu, le temps de procéder aux vérifications nécessaires.

ARTICLE 13 Acceptation et droit applicable

La participation au jeu emporte acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement. Toute participation incomplète, erronée ou contraire au règlement est considérée comme nulle.

Le règlement est accessible gratuitement pendant toute la durée du jeu à l'adresse **<https://midnightexpress.fr>**. Il peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de contact de l'Organisateur.

Toute modification du règlement fait l'objet d'une nouvelle version datée, publiée à la même adresse, et prend effet à compter de sa mise en ligne.

Le présent règlement est soumis au droit français. Toute contestation relative à son interprétation ou à son application fera l'objet d'une tentative de résolution amiable préalable. À défaut d'accord, le litige sera porté devant les juridictions françaises compétentes.

Fait à **Marseille**, le **05/09/2026**.

T7W Records — L'Organisateur