

ORGANISER UN BLINDTEST EN BIBLIOTHÈQUE



CADRE LEGAL

Organiser un blindtest en bibliothèque peut être une activité ludique et conviviale, mais il est crucial de respecter les lois sur la propriété intellectuelle.

En France, les musiques utilisées lors de ces événements sont soumises au code de la propriété intellectuelle, **notamment l'article L. 122-4**, qui stipule que toute représentation ou reproduction d'une œuvre sans autorisation est interdite.

Pour être en règle, il est donc nécessaire de **s'acquitter des droits auprès de la SACEM** (Société des Auteurs, Compositeurs et Éditeurs de Musique).

Contrats de la Mairie et Déclarations

Si la mairie de votre commune compte **moins de 5000 habitants et dispose déjà d'un contrat AMF** (Association des Maires de France), aucune déclaration supplémentaire ne sera nécessaire. La cotisation liée à l'évènement sera incluse dans ce contrat.

En revanche, si la mairie, qu'elle soit de moins ou de plus de 5000 habitants, n'a pas de contrat en place, il est impératif **de faire une déclaration 15 jours avant la manifestation**.

Cette déclaration peut être effectuée directement sur le site de la SACEM via le lien suivant : [Déclaration SACEM](#).

Le montant du forfait applicable pour l'organisation d'un blindtest ponctuel est de **69,10 € TTC**, en fonction des conditions d'organisation (le prix peut différer si l'animation est payante).

Restrictions d'Utilisation des Jeux Vidéo

Il est également important de noter qu'il est interdit d'utiliser des jeux vidéo de type blindtest, comme SONGPOP Party sur la Nintendo Switch, pour des événements publics. Ce jeu est soumis à une licence utilisateur qui stipule que son utilisation est limitée à un cadre familial.

En respectant ces règles, vous pourrez organiser un blindtest en bibliothèque de manière totalement légale.

POUR EN SAVOIR PLUS

Cliquez sur le document pour le consulter

RÈGLES GÉNÉRALES D'AUTORISATION ET DE TARIFICATION

MANIFESTATIONS OCCASIONNELLES CONCERTS, SPECTACLES, SEANCES DANSANTES



DOMAINE D'APPLICATION

Les présentes Règles générales d'autorisation et de tarification s'appliquent aux manifestations au cours desquelles des diffusions musicales attractives sont données à l'occasion des séances suivantes :

- Concerts et spectacles de variété
- Comédies musicales, spectacles musicaux
- Concerts de musique symphonique, folklorique et traditionnelle
- Spectacles d'humour
- Bals, séances dansantes

Sont visées les manifestations payantes comme gratuites, qu'elles génèrent ou non des recettes issues de la vente des entrées et/ou de consommations ou restauration.

Sont exclues les manifestations organisées dans le cadre de la programmation d'une salle de spectacles ou d'un festival, ainsi que les réveillons, qui relèvent des tarifs qui leur sont applicables.

CADRE LÉGAL

L'article L. 122-4 du Code de la Propriété Intellectuelle dispose que la diffusion d'une œuvre nécessite l'autorisation préalable et écrite de l'auteur. Toute diffusion d'une œuvre appartenant au répertoire de la Sacem doit donc être déclarée préalablement et faire l'objet de la signature d'un contrat général de représentation suivant les dispositions de l'article L. 132-18 du Code de la Propriété Intellectuelle.

■ **Tarif général** : Tarif applicable à l'organisateur qui n'a pas procédé à la déclaration préalable des diffusions musicales données par lui, notamment par l'envoi d'une demande d'autorisation complétée ou une déclaration en ligne sur le site www.sacem.fr, et n'a pas conclu, dans les quinze jours calendaires suivant la date de sa présentation, le Contrat général de représentation l'autorisant à procéder à ces diffusions musicales.

■ **Tarif réduit** : Tarif applicable à l'organisateur qui a procédé à la déclaration préalable des diffusions musicales données par lui, notamment par l'envoi d'une demande d'autorisation complétée ou une déclaration en ligne sur le site www.sacem.fr, et a conclu, dans les quinze jours calendaires suivant la date de sa présentation, le Contrat général de représentation l'autorisant à procéder à ces diffusions musicales. Il se traduit par une réduction de 20% sur le Tarif Général.

Diffuseurs occasionnels

Règles générales d'autorisation et de tarification – Concerts, spectacles, séances dansantes

Validité
du 01/01/2020

4/5



DL.CLERMONTFERRAND@SACEM.FR



CLIENTS.SACEM.FR

LOGISTIQUE

L'organisation d'un blind test nécessite une préparation minutieuse pour garantir une animation fluide, dynamique et conviviale. Voici les principaux éléments logistiques à prévoir avant et pendant l'événement.

Matériel et installation

Option 1 – Application à installer

Il convient de choisir une application adaptée (ex. Kahoot, BuzzIn.Live, Slido ou une appli dédiée aux quiz musicaux). Nous vous conseillons d'utiliser **Buzz in live**, une application gratuite en ligne qui ne demande pas d'installation au préalable, juste un code à partager !

En amont :

- Vérifier la compatibilité avec le matériel disponible** : smartphones, tablettes ou ordinateurs portables.
- Tester la connexion Internet** (Wi-Fi stable indispensable pour éviter les déconnexions).
- Prévoir un écran de projection ou un vidéoprojecteur** pour afficher les questions et les scores en direct.
- Créer et tester le quiz à l'avance**, en s'assurant que les extraits musicaux sont de bonne qualité sonore.



Option 2 – Sonnette “recyclage”

Récupérer des sonnettes ou buzzers manuels (par exemple : sonnettes de comptoir, clochettes de vélo, jouets sonores...).

Attribuer une sonnette par équipe pour identifier rapidement qui répond en premier.

Tester le volume sonore pour éviter que certaines sonnettes couvrent les autres.

Prévoir un espace de jeu dégagé, permettant d'entendre clairement les signaux tout en gardant une bonne ambiance.

Prévoir un arbitre pour repérer quelle équipe a buzzé la première.



Option 3 – Buzzers lumineux

Utiliser des buzzers lumineux sans fil (achetés ou empruntés auprès d'un autre service/structure).

Prévoir un branchement électrique ou des piles de rechange.

Tester la visibilité des voyants lumineux selon la luminosité de la salle.

Installer les buzzers avant l'arrivée du public et numéroté les postes si besoin.



LOGISTIQUE

Aménagement de l'espace

Installer les équipes autour de tables ou dans un espace ouvert, selon le nombre de participants.

Prévoir un espace pour l'animateur (ordinateur, platine audio, micro éventuel).

Organiser un coin technique pour le matériel de diffusion (enceintes, câbles, multiprises, rallonges).

Prévoir un espace pour le public s'il y a des spectateurs.



Sonorisation

Vérifier la qualité et le volume des enceintes.

Effectuer un test sonore avec plusieurs extraits pour équilibrer le son.

Prévoir un micro pour l'animateur (sans fil si possible, pour plus de mobilité).



Déroulement et animation

Désigner un animateur principal et un assistant (gestion du score, arbitrage des réponses).

Préparer un déroulé précis : introduction, règles, manches, pauses, finale.

Prévoir un système de points clair et équitable.

Prévoir des récompenses symboliques pour les gagnants (marque-pages, livres, goodies).



Après l'événement

Ranger et vérifier le matériel.

Collecter les retours du public pour améliorer la prochaine édition.

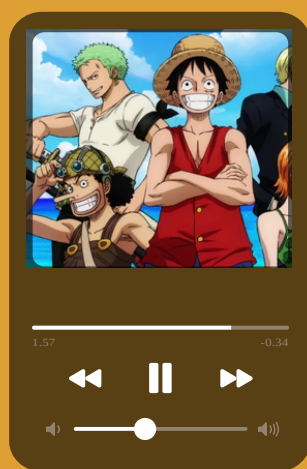
Archiver les playlists et les quiz pour une réutilisation future.



PISTES D'ANIMATION

La mise en place d'un blind test peut être une activité autonome ou un élément d'un projet plus vaste, comme un projet global sur le cinéma. Voici quelques idées de thématiques qui peuvent enrichir l'expérience et accompagner la médiation documentaire.

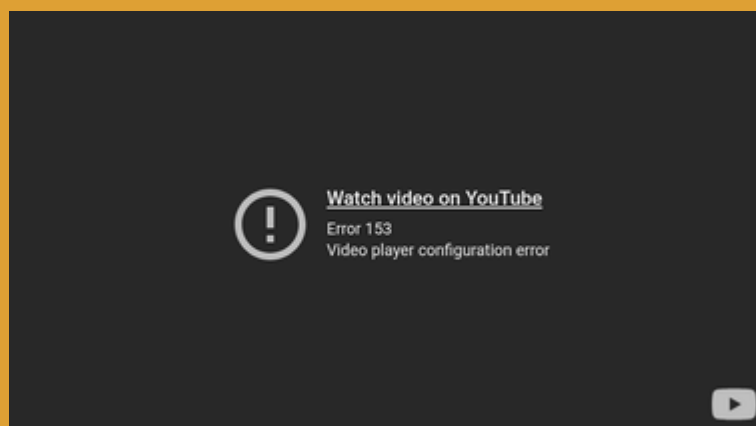
Exemple :



UN BLINDTEST DE
GÉNÉRIQUES D'ANIME
POUR VALORISER SON
FONDS MANGA



On trouve également des reprises de titres modernes réinterprétés dans un autre style, ce qui apporte une touche originale et surprenante au blind test.



UN BLINDTEST CLÉ EN MAIN

Saurez-vous reconnaître ces musiques de films cultes ?
Silence, ça tourne... et ça joue à la bibliothèque !



Cliquez sur la vidéo pour la visionner