

AVENANT N°2
AU RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS
« L'Orfèvre Impérial »
DU 21 NOVEMBRE AU 11 DECEMBRE 2018

La société ANKAMA GAMES, sise 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix - France, (ci-après l' « **Organisateur** » ou « **nous** ») immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 21 novembre au 11 décembre 2018 – 08h00 (heure de Paris - France) un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « L'Orfèvre Impérial » avec phase de pré-inscription (ci-après le « **Concours** »).

1. OBJET DU PRESENT AVENANT

Le présent avenant a pour objet de modifier certains termes du Règlement, tel que modifié par l'Avenant n°1 en date du 16 novembre 2018, conformément à son article 9, et notamment les modalités de participation, eu égard au succès rencontré par le Concours, à savoir :

- La date de lancement de l'Etape 3 et le nombre d'objets imposés par l'Organisateur.

Le Règlement complet du Concours doit donc être modifié en conséquence, conformément à ce qui précède.

2. MODIFICATIONS

→ L'Article **5. COMMENT PARTICIPER ?** est modifié comme suit :

Au lieu de lire :

« ETAPE 3 : Phase finale du 04 décembre 2018 au 11 décembre 2018 – 8h00 (heure de Paris – France) :

Les 10% (dix pour cent) des participants sélectionnés lors de la phase de qualification devront alors atteindre des jets précis (du moins au plus près possible) fixés par l'Organisateur sur 3 (trois) objets qui seront annoncés après la phase de qualification.

Les 3 (trois) meilleurs Forgemages, c'est-à-dire les 3 (trois) participants s'étant rapproché au plus près des jets fixés par l'Organisateur sur les 3 objets imposés seront déclarés vainqueurs. »

Lire :

« ETAPE 3 : Phase finale du 05 décembre 2018 – 10h00 (heure de Paris – France) au 11 décembre 2018 – 8h00 (heure de Paris – France) :

Les 10% (dix pour cent) des participants sélectionnés lors de la phase de qualification devront alors atteindre des jets précis (du moins au plus près possible) fixés par l'Organisateur sur 2 (deux) objets qui seront annoncés après la phase de qualification.

Les 3 (trois) meilleurs Forgemages, c'est-à-dire les 3 (trois) participants s'étant rapproché au plus près des jets fixés par l'Organisateur sur les 2 objets imposés seront déclarés vainqueurs. »

→ L'Article **7.2 Modalités d'attribution des lots/désignation des gagnants** est modifié comme suit :

Au lieu de lire :

« A l'issue de la phase finale, les 3 (trois) participants ayant réalisé les jets les plus précis sur les 3 objets imposés par l'Organisateur seront déclarés meilleurs Forgemages du Concours et remporteront les lots attribués à leur place dans le classement (cf. Article 7.1 ci-dessus). »

Lire :

« A l'issue de la phase finale, les 3 (trois) participants ayant réalisé les jets les plus précis sur les 2 objets imposés par l'Organisateur seront déclarés meilleurs Forgemages du Concours et remporteront les lots attribués à leur place dans le classement (cf. Article 7.1 ci-dessus). »

3. DATE D'EFFET DE L'AVENANT

Le présent avenant entre en vigueur à compter de sa publication sur le site <https://www.dofus-touch.com>.

Conformément au Règlement complet du Concours, tel que modifié par l'Avenant n°1 en date du 16 novembre 2018, le présent avenant est soumis au droit français. Toutes les autres dispositions du Règlement non affectées par le présent avenant restent en vigueur et applicables aux présentes.

Fait à Roubaix, le 29 novembre 2018.

AVENANT N°1
AU RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS
« L'Orfèvre Impérial »

La société ANKAMA GAMES, sise 75 boulevard d'Armentières 59100 Roubaix - France, (ci-après l' « **Organisateur** » ou « **nous** ») immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 21 novembre au 11 décembre 2018 – 08h00 (heure de Paris - France) un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « L'Orfèvre Impérial » avec phase de pré-inscription (ci-après le « **Concours** »).

1. OBJET DU PRESENT AVENANT

Le présent avenant a pour objet de modifier certains termes du Règlement, conformément à son article 9, et notamment les modalités de participation, eu égard au succès rencontré par le Concours, à savoir :

- Le nombre de pré-inscriptions retenues pour la participation au Concours.

Le Règlement complet du Concours doit donc être modifié en conséquence, conformément à ce qui précède.

2. MODIFICATIONS

L'Article **5. COMMENT PARTICIPER ?** est modifié comme suit :

Au lieu de lire :

« La participation au Concours est ouverte à tout participant issu de la communauté de DOFUS TOUCH, dans la limite de 200 (deux cents) participants. »

Lire :

« La participation au Concours est ouverte à tout participant issu de la communauté de DOFUS TOUCH, dans la limite de 250 (deux cent cinquante) participants. »

Au lieu de lire :

« La participation au Concours est limitée à 200 (deux cents) participants.

Les 200 (deux cents) premiers participants à avoir **validé** leur inscription seront sélectionnés pour participer au Concours. Les autres participants seront classés en liste d'attente dans l'ordre chronologique de validation de leur inscription, du plus ancien au plus récent ; en cas de disqualification ou de désinscription d'un participant avant le début du Concours, le premier participant inscrit sur la liste d'attente sera sélectionné et ainsi de suite. »

Lire :

« La participation au Concours est limitée à 250 (deux cent cinquante) participants.

Les 250 (deux cent cinquante) premiers participants à avoir **validé** leur inscription seront sélectionnés pour participer au Concours. Les autres participants seront classés en liste d'attente dans l'ordre chronologique de validation de leur inscription, du plus ancien au plus récent ; en cas de disqualification ou de désinscription d'un participant avant le début du Concours, le premier participant inscrit sur la liste d'attente sera sélectionné et ainsi de suite. Il est précisé que si la limite du nombre d'inscrits telle que définie ci-dessus est atteinte, l'Organisateur pourra procéder à la clôture des inscriptions avant la date de fin de la phase de pré-inscription. ».

3. DATE D'EFFET DE L'AVENANT

Le présent avenant entre en vigueur à compter de sa publication sur le site <https://www.dofus-touch.com>.

Conformément au Règlement complet du Concours, le présent avenant est soumis au droit français. Toutes les autres dispositions du Règlement non affectées par le présent avenant restent en vigueur et applicables aux présentes.

Fait à Roubaix, le 16 novembre 2018.

RÈGLEMENT COMPLET DU JEU-CONCOURS « L'Orfèvre Impérial »

1. PRESENTATION

La Société ANKAMA GAMES sise 75 Boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix - France (ci-après l' « **Organisateur** » ou « **nous** ») immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 21 novembre au 11 décembre 2018 – 08h00 (heure de Paris - France) un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « L'Orfèvre Impérial » avec pré-inscription du 15 novembre 2018 – 14h00 (heure de Paris – France) au 18 novembre 2018 – 23h59 (heure de Paris – France) (ci-après le « **Concours** ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT

La participation au Concours implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du participant du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »), du principe du Concours, des conditions générales d'utilisation de DOFUS TOUCH (<https://www.dofus-touch.com/fr/cgu>) ainsi que des règles de déontologie en vigueur sur Internet. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du Règlement, des conditions et règles susvisées sera privé de la possibilité de participer au Concours, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

L'Organisateur peut à tout moment modifier le Règlement en informant les participants via le site <https://www.dofus-touch.com/> dans les plus brefs délais.

3. QUI PEUT PARTICIPER ?

La participation au Concours est ouverte sous réserve des dispositions de l'article 2 du Règlement aux personnes physiques sur tous les territoires sur lesquels le jeu vidéo DOFUS TOUCH est accessible ayant au moins 13 (treize) ans révolus, disposant d'un accès à Internet et possédant un compte de jeu Ankama, à l'exclusion des personnes qui ont participé à la mise en œuvre du présent Concours, des membres du personnel de l'Organisateur, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).

Le Concours étant ouvert aux mineurs, **L'INSCRIPTION DOIT OBLIGATOIREMENT ETRE EFFECTUEE PAR UN PARENT TITULAIRE DE L'AUTORITE PARENTALE OU TUTEUR** (le « **Représentant Légal** »).

L'ORGANISATEUR SE RESERVE LE DROIT DE DEMANDER, A TOUT MOMENT, AUX PARTICIPANTS TOUT JUSTIFICATIF ET SPECIFIQUEMENT DEMANDER A TOUT PARTICIPANT MINEUR DE JUSTIFIER DE L'AUTORISATION SUSVISEE, ET DE PROCEDER A TOUTES VERIFICATIONS A CET EFFET, AINSI QUE DE DISQUALIFIER TOUT PARTICIPANT QUI NE REMETTRAIT PAS LE JUSTIFICATIF DEMANDE IMMEDIATEMENT, OU EVENTUELLEMENT DANS LE DELAI QUI LUI SERAIT IMPARTI.

En outre, l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du Règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque, sans toutefois qu'il ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations enregistrées.

4. EN QUOI CELA CONSISTE ?

Le Concours consiste en un concours de Forge magie ouvert à l'ensemble des serveurs de DOFUS TOUCH.

5. COMMENT PARTICIPER ?

La participation ne peut se faire que par Internet.

La participation au Concours est ouverte à tout participant issu de la communauté de DOFUS TOUCH, dans la limite de 200 (deux cents) participants.

Pour s'inscrire, chaque joueur doit posséder un compte Ankama **certifié à son nom** et être connecté au site www.dofus-touch.com. Si l'Organisateur constate au moment des qualifications ou de la finale qu'un participant utilise un compte qui n'est pas certifié à son nom (ou qu'il a participé avec plusieurs comptes Ankama), il sera disqualifié et remplacé par le meilleur participant suivant. Si vous avez des questions concernant la certification de compte, veuillez-vous rendre sur le site du Support : <https://support.ankama.com/>.

ETAPE 1 : pré-inscription du 15 novembre 2018 – 14h00 (heure de Paris – France) au 18 novembre 2018 – 23h59 (heure de Paris – France) :

Le participant doit se rendre sur la page d'inscription afin de compléter le formulaire dédié. Il devra :

- Indiquer son nom de compte Ankama
- Indiquer le nom de son personnage en jeu DOFUS TOUCH
- Indiquer le nom du serveur de jeu

- Accepter l'ensemble des termes du Règlement
- Puis confirmer son inscription.

Pour être prise en compte, **l'inscription au Concours doit être effectuée entre le 15 novembre 2018 – 14h00 (heure de Paris – France) et le 18 novembre 2018 - 23h59 (heure de Paris – France).**

!/! Aucune notification ne sera envoyée par message Ankabox, restez vigilants et préservez-vous des tentatives de phishing !/!

Un participant est considéré inscrit lorsqu'il a correctement confirmé son enregistrement.

Il demeure possible pour le participant d'annuler son inscription au Concours. Toute annulation s'opère via le même lien que celui utilisé pour l'inscription et peut intervenir jusqu'à la date limite d'inscription pour le Concours.

Nous n'autorisons qu'une seule et unique inscription par compte et par personne.

Si un joueur est surpris d'avoir inscrit plusieurs personnages via plusieurs comptes, toutes ses inscriptions seront **disqualifiées** de plein droit et le joueur sera sanctionné sur l'ensemble de ses comptes, y compris si la triche n'est repérée qu'après le lancement du Concours.

La participation au Concours est limitée à 200 (deux cents) participants.

Les 200 (deux cents) premiers participants à avoir **validé** leur inscription seront sélectionnés pour participer au Concours. Les autres participants seront classés en liste d'attente dans l'ordre chronologique de validation de leur inscription, du plus ancien au plus récent ; en cas de disqualification ou de désinscription d'un participant avant le début du Concours, le premier participant inscrit sur la liste d'attente sera sélectionné et ainsi de suite.

Les noms de compte Ankama et de personnage doivent respecter les règles énoncées à l'article 4.2.2 des [Conditions Généales d'Utilisation](#) sous peine de voir son inscription **disqualifiée** par l'Organisateur sans possibilité de se réinscrire.

ETAPE 2 : Phase de qualification du 21 novembre 2018 au 27 novembre 2018 – 8h00 (heure de Paris – France) :

Pour se qualifier pour la suite du Concours le participant devra réaliser les jets (c'est-à-dire les caractéristiques de l'objet) les plus parfaits possibles sur la ceinture séculaire avec un exo obligatoire de 3% Résistance Terre (l'exo consiste à ajouter un effet à l'objet). Par « réaliser les jets les plus parfaits possibles » il faut entendre atteindre la meilleure balance entre les différentes caractéristiques.

Chaque participant disposera d'une seule ceinture séculaire qui sera dotée des mêmes jets de départ pour l'ensemble des participants. Le participant découvrira les jets en question au moment de sa participation à la phase de qualification.

Ce sont les meilleures caractéristiques finales de l'objet qui compteront.

Le score de chaque participant sera calculé en additionnant le poids total de toutes les lignes caractéristiques de l'objet (par exemple : si le participant atteint 49/50 Sagesse, cela rapportera 147 points sur 150 possibles).

A noter que seuls 10% (dix pour cent) des participants à la phase de qualification seront sélectionnés pour la phase finale, en fonction de leur classement (soit par exemple 20 (vingt) participants sélectionnés pour la phase finale pour 200 (deux cents) participants à la phase de qualification ou 18 (dix-huit) participants sélectionnés pour la phase finale pour 180 (cent quatre-vingt) participants à la phase de qualification, etc.).

ETAPE 3 : Phase finale du 04 décembre 2018 au 11 décembre 2018 – 8h00 (heure de Paris – France) :

Les 10% (dix pour cent) des participants sélectionnés lors de la phase de qualification devront alors atteindre des jets précis (du moins au plus près possible) fixés par l'Organisateur sur 3 (trois) objets qui seront annoncés après la phase de qualification.

Les 3 (trois) meilleurs Forgemages, c'est-à-dire les 3 (trois) participants s'étant rapproché au plus près des jets fixés par l'Organisateur sur les 3 objets imposés seront déclarés vainqueurs.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

Le fait de s'inscrire sous une fausse identité (notamment si votre compte n'est pas certifié à votre nom) ou avec l'identité d'une autre personne ou de communiquer de fausses informations ou encore de s'inscrire sous plusieurs identités entraînera la **disqualification** de toutes les inscriptions et participations. Ainsi, si l'Organisateur constate (en particulier au moment ou à l'issue de la phase finale) qu'un participant a utilisé un compte qui n'est pas certifié à son nom ou qu'il a utilisé plusieurs comptes, il disqualifiera ledit participant et attribuera sa place au participant suivant dans le classement.

D'une manière générale, toute participation non conforme au Règlement entraînera des sanctions pouvant aller jusqu'à la disqualification de plein droit du participant, et il ne pourra prétendre à un quelconque gain ou à une quelconque indemnité. L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification du respect du Règlement à tout moment, sans obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des joueurs, l'Organisateur pouvant notamment limiter cette vérification aux gagnants du Concours. L'Organisateur se réserve le droit de remettre en jeu les lots ou de retirer ceux qui auraient été attribués au participant avant sa disqualification.

6. PARTICULARITES

Le Concours se déroule sur un serveur spécifique ouvert pour l'occasion et fermé aux spectateurs (hors autorisations spéciales).

Les personnages importés sur le serveur du Concours sont des copies nues des personnages originaux ; seuls le nom, la classe, le sexe et l'apparence sont conservés. Ils sont donc totalement neufs et déséquipés.

Ces personnages seront dotés de métiers particuliers fixés par l'Organisateur. L'Organisateur fournira également les objets tels que la ceinture séculaire, les objets de la phase finale, des runes et kamas.

Tous les participants disposeront des mêmes éléments et équipements de base.

Tous les ajouts, modifications et toutes autres actions réalisés sur le serveur spécifique n'auront aucun impact sur les serveurs classiques de jeu.

7. QUE PEUT-ON GAGNER ?

7.1 Description des lots

Les lots* à gagner dans le cadre du Concours sont les suivants :

Première place :

- 20 000 (vingt mille) Goultines (valeur commerciale de 29 (vingt-neuf) euros)
- 3 (trois) mois de Bonus Pack (valeur commerciale de 13,25 (treize virgule vingt-cinq) euros)
- 1 (un) bouclier de l'Orfèvre Impérial qui débloque le titre « Orfèvre Impérial » une fois équipé (valeur indicative de 10 (dix) euros)
- 1 (un) familier Gerbouille (valeur indicative de 5 (cinq) euros)
- 1 (un) focus sur le site officiel

Deuxième place :

- 10 000 (dix mille) Goultines (valeur commerciale de 14,50 (quatorze virgule cinquante) euros)
- 1 (un) bouclier de l'Orfèvre Impérial qui débloque le titre « Orfèvre Impérial » une fois équipé (valeur indicative de 10 (dix) euros)
- 2 (deux) mois de Bonus Pack (valeur commerciale de 8,83 (huit virgule quatre-vingt-trois) euros)
- 1 (un) familier Gerbouille (valeur indicative de 5 (cinq) euros)

Troisième place :

- 1 (un) bouclier de l'Orfèvre Impérial qui débloque le titre « Orfèvre Impérial » une fois équipé (valeur indicative de 10 (dix) euros)
- 5 000 (cinq mille) Goultines (valeur commerciale de 7,25 (sept virgule vingt-cinq) euros)
- 1 (un) familier Gerbouille (valeur indicative de 5 (cinq) euros)
- 1 (un) mois de Bonus Pack (valeur commerciale de 4,41 (quatre virgule quarante-et-un) euros)

Pour les 10% (dix pour cent) de participants ayant passé la phase de qualification :

- 1 (un) parchemin de titre « Forgemage talentueux » (valeur indicative de 5 (cinq) euros).

** Les lots sont attachés à la personne même des gagnants et ne pourront par conséquent pas être vendus, échangés, prêtés, cédés ou transférés ni bénéficier à un quelconque tiers, ascendant, descendant, ayant-droit ou autre personne, et ce pour quelques raisons que ce soit, sauf mentions contraires de l'Organisateur. Les lots crédités sur le compte Ankama du gagnant ne pourront en aucun cas être transférés sur un autre compte Ankama appartenant ou non à ce même gagnant, sauf mentions contraires de l'Organisateur.*

L'Organisateur se réserve le droit de suspendre, annuler ou supprimer tout lot (en tout ou partie) s'il soupçonne la réalisation ou une tentative de réalisation d'une action telle que visée ci-dessus, et ce pendant toute la durée de vie du lot. Aucune compensation ne pourra être réclamée par le gagnant le jour où le MMORPG DOFUS TOUCH cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme.

7.2 Modalités d'attribution des lots/désignation des gagnants

A l'issue de la phase finale, les 3 (trois) participants ayant réalisé les jets les plus précis sur les 3 objets imposés par l'Organisateur seront déclarés meilleurs Forgemages du Concours et remporteront les lots attribués à leur place dans le classement (cf. Article 7.1 ci-dessus).

L'ensemble des 10% (dix pour cent) de participants ayant passé l'étape des qualifications se verra attribuer chacun un parchemin de titre « Forgemage talentueux ».

Les lots seront crédités sur les comptes Ankama des gagnants renseignés lors de la phase d'inscription.

La liste des gagnants sera communiquée dans la semaine suivant la fin du Concours via une news sur le site officiel de DOFUS TOUCH (<https://www.dofus-touch.com/fr>).

L'Organisateur se réserve le droit de contacter les gagnants par tous moyens à sa disposition. En revanche, il ne sera adressé aucun message aux participants qui n'auront pas gagné.

L'Organisateur n'est pas responsable des erreurs ou omissions des participants s'agissant des informations demandées lors de l'inscription ou de la participation, ni du défaut de réponse du gagnant à la demande d'informations de l'Organisateur, le cas échéant, ni des dysfonctionnements informatiques.

8. RECLAMATIONS

Le lot (en tout ou partie) n'est ni remboursable, ni remplaçable, ni échangeable, aucune contrevaletur en espèces ne sera accordée, pour quelques raisons que ce soit, même en cas de force majeure. Le lot (en tout ou partie) ne peut être transmis à des tiers.

L'Organisateur ne pourrait être tenu responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, l'opération, ses modalités et/ou les prix devaient être en partie ou en totalité reportés, modifiés ou annulés.

REMARQUE GENERALE : en cas d'indisponibilité d'un lot (en tout ou partie), la responsabilité de l'Organisateur ne pourra aucunement être engagée, et ce peu important la raison de la non disponibilité de ce lot (en tout ou partie).

9. COMMUNICATION DU REGLEMENT

Le Règlement est disponible gratuitement sur le site <https://www.dofus-touch.com>.

Le Règlement peut être modifié à tout moment par l'Organisateur et publié en ligne sur le site Internet dédié au Concours. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours.

Une copie de ce Règlement peut être adressée gratuitement à toute personne qui en fait la demande. Cette demande doit être adressée par courrier postal uniquement à l'adresse suivante : ANKAMA GAMES, Service Jeu / Concours – Règlement, Concours « L'Orfèvre Impérial », 75 Boulevard d'Armentières BP 60403, 59057 Roubaix Cedex 1, France.

Les frais d'affranchissement liés aux demandes de Règlement seront remboursés sous réserve que ces demandes soient formulées sur papier libre adressé à l'Organisateur, en n'omettant pas de préciser ses coordonnées complètes (nom, prénom, adresse, code postal, ville), au plus tard 15 (quinze) jours suivant la date de fin du Concours (cachet de La Poste faisant foi). Le tout dans la limite d'une demande de même nature par foyer (même nom, même adresse postale). Ces frais sont remboursés sur la base du tarif lent moins de 20 g en vigueur au jour du Règlement.

10. REMBOURSEMENT DES FRAIS DE CONCOURS

Pour les participants utilisant une connexion Internet faisant l'objet d'une facturation à la durée de connexion, la connexion Internet pour la participation à ce Concours sera remboursée sur simple demande écrite sur la base d'un montant équivalant à cinq minutes de connexion. Le timbre sera remboursé dans les mêmes conditions énoncées ci-dessus.

L'auteur de la demande devra indiquer son nom, prénom et adresse, copie de la facture de son fournisseur d'accès ainsi que le nom du Concours et devra joindre un relevé d'identité bancaire pour permettre à l'Organisateur de procéder au remboursement desdits frais. Le timbre utilisé pour envoyer la demande de remboursement sera également remboursé sous forme de timbre-poste ou toute autre méthode de paiement, sur la base du tarif lent en vigueur. Etant précisé que la demande de remboursement devra être effectuée au plus tard dans un délai de 15 (quinze) jours à compter de la réception par le participant de la facture de son fournisseur d'accès, la date indiquée sur ladite facture faisant foi. Passé ce délai, aucune demande de remboursement ne sera plus prise en compte.

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, les participants sont informés que tout accès au Concours s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL, fibre, etc.) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, au motif que l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans cette hypothèse contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site Internet de l'Organisateur et de participer au Concours ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Une seule demande de remboursement de la participation par participant sera prise en compte.

11. DISPOSITIONS CNIL

Les informations personnelles qui peuvent vous être demandées ou qui sont collectées par l'Organisateur, à savoir, le cas échéant, adresse e-mail, nom, prénom, adresse postale ou adresse IP, sont nécessaires à la prise en compte de la participation, à la détermination des gagnants, à la communication, le cas échéant, avec les participants, à l'attribution des lots et à la vérification du respect des règles de participation mais également pour satisfaire aux obligations légales et réglementaires. La base légale du traitement est l'intérêt légitime (cf. article 6.1.f du Règlement européen sur la protection des données). Ces informations sont destinées à l'Organisateur et au groupe Ankama.

Vous pouvez accéder et obtenir copie des données vous concernant, vous opposer au traitement de ces données, les faire rectifier ou les faire effacer. Vous disposez également d'un droit à la limitation du traitement de vos données (cf. [cnil.fr](https://support.ankama.com/) pour plus d'informations sur vos droits). Vous pouvez exercer vos droits soit via le site du Support Ankama (<https://support.ankama.com/>), soit en écrivant à l'adresse indiquée à l'article 9, en ajoutant la mention « Infos personnelles » au niveau de l'adresse figurant sur l'enveloppe. Dans un souci de confidentialité et de protection de vos données personnelles, nous devons nous assurer de votre identité avant de répondre à votre demande. Aussi, toute demande tendant à l'exercice de vos droits devra être accompagnée de la copie d'un titre d'identité signé.

Pour toute question ou réclamation relative au traitement de vos données, vous pouvez prendre contact avec nous par courrier postal selon les mêmes modalités que celles visées au paragraphe précédent ou par email à l'adresse privacy@ankama.com. Vous pouvez également contacter notre délégué à la protection des données aux mêmes adresses. Si toutefois vous considérez que nous n'avons pas répondu à vos attentes, vous avez la possibilité d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle compétente de protection des données.

12. DROIT A L'IMAGE

Du seul fait de leur participation au Concours, les participants, incluant les gagnants, (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs) autorisent l'Organisateur à diffuser leurs noms et/ou leurs images dans le cadre du Concours, notamment à des fins d'annonce des gagnants.

La diffusion du nom et/ou de l'image des participants et du gagnant n'ouvre droit, dans les conditions susvisées à aucun droit ou contrepartie financière à leur profit, autre que le lot pouvant être gagné.

13. SECURITE

Les participants sont responsables de la sécurité et de la stabilité de leur connexion internet. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des dommages causés par un problème de connexion ou une attaque externe.

Nous déconseillons fortement l'utilisation de logiciels de communication vocale directs de client à client (comme Skype), qui permettent à des personnes mal intentionnées de récupérer facilement votre adresse IP. Préférez des logiciels passant par l'intermédiaire d'un serveur (Discord, TeamSpeak, Mumble), en choisissant bien sûr minutieusement votre serveur.

14. LITIGES ET RESPONSABILITES

L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Concours, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique.

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques ou limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau. Il appartient dès lors à chaque joueur de prendre les mesures nécessaires à la protection de ses données.

L'Organisateur ne sera pas responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet ou d'attaques externes empêchant l'accès au Concours ou son bon déroulement.

L'Organisateur ne garantit pas que ses sites fonctionnent sans interruption ou qu'ils ne contiennent pas d'erreurs informatiques quelconques.

Si l'Organisateur met tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou des outils disponibles et vérifiés, il ne saurait cependant être tenu pour responsable des erreurs matérielles (notamment d'affichage sur les sites du Concours), d'absence de disponibilité des informations et/ou de présence de virus sur le site dédié au Concours, de destructions des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à l'Organisateur .

En cas de virus informatique, d'attaque extérieure, de fraude, de défaillance technique, l'Organisateur se réserve le droit discrétionnaire d'annuler ou de modifier les termes du Concours, sans que les participants ne puissent rechercher sa responsabilité. Il se réserve le droit, dans cette hypothèse, de ne pas attribuer les dotations et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

En cas d'incohérence, le Règlement prévaut sur tous documents (notamment publicitaires) relatifs au Concours.

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif au Concours et à son Règlement. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique concernant l'interprétation ou l'application du Règlement, les mécanismes et modalités du Concours ou l'attribution des lots.

L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler le présent Concours. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'Organisateur se réserve également la possibilité de prolonger la durée du Concours et de reporter toute date annoncée.

L'Organisateur se réserve en particulier le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie du Concours s'il apparaît que des fraudes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit. Toute fraude au Règlement entraînera la disqualification du participant. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de bloquer l'accès, de ne pas attribuer le lot au fraudeur et/ou de poursuivre en justice tout participant qui aurait fraudé ou tenté de le faire. De façon non limitative, est considérée comme fraudeur :

- Toute personne s'étant inscrite sous une fausse identité ;
- Toute personne ayant inscrit une tierce personne ;
- Toute personne s'étant inscrite plus d'une fois au Concours (avec un même compte et/ou avec différents comptes);

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les participants ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle nature que ce soit.

15. DROIT APPLICABLE & REGLEMENT DES DIFFERENTS

Le Règlement est soumis exclusivement à la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative à ce Concours devra être formulée par écrit et adressée à l'adresse visée à l'article 9 et ne pourra être prise en considération au-delà d'un délai d'un (1) mois à compter de la clôture du Concours.

Tout litige né de l'exécution ou de l'interprétation du Règlement relèvera des tribunaux compétents de Lille métropole et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie.

16. DROITS DE PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE ET MARQUES

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique et les marques, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le Concours sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.