

RÈGLEMENT DU CONCOURS
« Concours de création d'un trophée Krosmaga »
DU 15 FEVRIER AU 1^{er} MARS 2018

1. PRESENTATION

La Société ANKAMA GAMES sise 75 Boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix - France (ci-après « l'Organisateur ») immatriculée au RCS de Lille métropole sous le numéro 492 360 730, organise du 15 février au 1^{er} mars 2018 – 23h59 (heure de Paris - France) un concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « Concours de création d'un trophée Krosmaga » (ci-après « le Concours ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Le Concours et sa promotion ne sont pas gérés ou sponsorisés par Twitter ni par Facebook. Dans ce cadre, l'Organisateur décharge Twitter ainsi que Facebook de toute responsabilité concernant tous les éléments en lien avec le Concours. Les Participants fournissent les informations à l'Organisateur et non à Facebook ou Twitter.

2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT

La participation au Concours implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du Participant du présent règlement, du principe du Concours, des conditions générales d'utilisation du site et du forum du jeu en ligne Krosmaga (<https://www.krosmaga.com/fr/cgu>), des conditions générales de vente du jeu en ligne Krosmaga (<https://www.krosmaga.com/fr/cgv>), ainsi que des conditions générales d'utilisation de Twitter, des conditions générales d'utilisation de Facebook et des règles de déontologie en vigueur sur Internet. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent 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.

3. QUI PEUT PARTICIPER ?

Le Concours est ouvert à toute personne physique du monde entier, à l'exception des personnes qui ont participé à la mise en œuvre du présent Concours, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs) (« le Participant »).

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 peut à ce titre demander au Représentant Légal de fournir une photocopie du livret de famille ou de la déclaration légale de tutelle afin de vérifier le lien entre ledit Représentant Légal et l'enfant. En cas d'absence de justificatif ou de conflit, l'Organisateur pourra disqualifier le Participant. L'Organisateur pourra également, le cas échéant, annuler toute inscription qui n'aurait pas été effectuée par un Représentant Légal ayant atteint l'âge de la majorité légale dans son pays de résidence.

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 de création d'un trophée Krosmaga est un concours artistique invitant les participants à créer un dessin ou une illustration représentant un trophée pour le jeu en ligne Krosmaga, c'est-à-dire un élément graphique venant se placer devant le socle du personnage d'un joueur lorsqu'il a remporté un certain nombre de matchs ou effectué certaines actions. Le plus beau trophée sera intégré dans le jeu Krosmaga.

5. COMMENT PARTICIPER ?

La participation ne peut se faire que par Internet.

Pour participer au Concours, les Participants sont invités à réaliser un dessin ou une illustration représentant un trophée Krosmaga (élément graphique venant orner le socle d'un personnage dans le jeu en ligne Krosmaga) (ci-après « la Contribution »).

La Contribution doit être publiable (sont donc exclus les animations, fichiers musicaux, planches de bande dessinée, etc.), au format JPG de préférence, et l'image doit être de forme carrée.

Le Participant devra alors envoyer sa Contribution à l'Organisateur en utilisant l'un des moyens suivants :

- En la postant sur Twitter, obligatoirement accompagnée du hashtag « #krosmagaFanArt » ;

- En la postant sur Facebook, sur la page <https://www.facebook.com/Krosmaga> :
 - o Soit en téléchargeant sa Contribution en commentaire public de la publication désignée comme celle du Concours ;
 - o Soit en envoyant sa Contribution par messagerie privée Facebook.
- En la postant sur le sujet unique consacré au Concours sur le forum Krosmaga francophone (<https://www.krosmaga.com/fr/forum>). Les communautés anglophones et hispanophones participant au Concours pourront poster leurs Contributions sur le sujet unique consacré au Concours sur le forum Krosmaga anglophone (<https://www.krosmaga.com/en/forum>).

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

Le Participant doit faire parvenir sa Contribution **avant le jeudi 1^{er} mars 2018 à 23h59** (heure de Paris - France). Toute participation postérieure à ces date et heure ne sera pas prise en compte.

UNE SEULE PARTICIPATION PAR PERSONNE EST POSSIBLE ET AUTORISEE, c'est-à-dire qu'un Participant ne peut pas envoyer plusieurs Contributions, ni envoyer la même Contribution plusieurs fois. En cas d'envois multiples, l'Organisateur, à sa discrétion, ne pourra en retenir qu'un seul ou pourra tout simplement écarter l'ensemble des envois de ce Participant.

Toute Contribution d'une qualité d'image insuffisante sera disqualifiée. De même que toute Contribution jugée hors sujet, hors de propos, incompréhensible, vulgaire ou à caractère pornographique, raciste ou homophobe ou de manière générale contraire aux lois et aux bonnes mœurs sera immédiatement disqualifiée.

De manière générale, la Contribution envoyée à l'Organisateur ne devra pas contenir de marques de fabrique, logos, photographies, illustrations, extraits littéraires, musique, motifs, designs, reproduction de tout ou partie d'une œuvre déjà existante ni aucun autre type de propriété intellectuelle appartenant à des tiers, hors du cadre fixé par le présent règlement.

Ainsi, chaque Participant s'interdit formellement d'envoyer dans le cadre du Concours un élément empruntant ou utilisant tout élément protégé par des droits de propriété intellectuelle ou industrielle appartenant à des tiers dont il n'aurait pas obtenu l'autorisation préalable et certaine.

Aucun élément visuel portant atteinte à la vie privée ou au droit à l'image de tiers, ne doit figurer dans les éléments envoyés dans le cadre d'une participation. Si ces éléments représentent d'autres personnes, les Participants doivent obtenir l'autorisation de ces personnes.

Le fait de s'inscrire sous une fausse identité ou avec l'identité d'une autre personne ou de communiquer de fausses informations ou encore de s'inscrire sous plusieurs identités entraînera l'annulation de la participation.

Toute participation incomplète, reçue hors délai, frauduleuse et/ou non conforme au présent règlement ne pourra être prise en compte et entraînera la nullité de la participation. 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 Participants, pouvant limiter cette vérification au(x) gagnant(s) du Concours. Tout Participant ainsi disqualifié ne pourra prétendre à aucun gain. L'Organisateur se réserve le droit de réattribuer le lot qui lui aurait été indûment attribué.

SOUS RESERVE DE RESPECTER L'ENSEMBLE DES CONDITIONS ENONCEES PRECEDEMMENT, LES CONTRIBUTIONS ENVOYEEES PAR LES PARTICIPANTS POURRONT ÊTRE MISES EN LIGNE DANS UN ALBUM DEDIE AU CONCOURS (disponible notamment sur le site <https://www.facebook.com/Krosmaga>). **LES CONTRIBUTIONS POURRONT EGALEMENT ETRE MISES EN LIGNE ET/OU REPRODUITES INTEGRALEMENT OU PAR EXTRAITS SUR L'UN OU PLUSIEURS DES SITES INTERNET DU GROUPE ANKAMA, SUR LES PAGES OFFICIELLES, SUR LES RESEAUX SOCIAUX ET SITES DE DIFFUSION EN LIGNE, ET/OU SUR L'UNE DES CHAINES YOUTUBE ET/OU TWITCH DU GROUPE ANKAMA DES LEUR TRANSMISSION A L'ORGANISATEUR CE QUE CHACUN DES PARTICIPANTS (ET LEUR REPRESENTANT LEGAL S'ILS SONT MINEURS) ACCEPTE(NT) EXPRESSEMENT.**

LA CONTRIBUTION DU GAGNANT SERA QUANT A ELLE INTEGREE PAR ANKAMA GAMES AU JEU EN LIGNE KROSMAGA.

A CES FINS, LES DROITS SUR LES CONTRIBUTIONS SERONT CEDES A L'ORGANISATEUR CONFORMEMENT AUX DISPOSITIONS DE L'ARTICLE 11 CI-DESSOUS.

LES CONTRIBUTIONS NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE RENVOYEEES AUX PARTICIPANTS.

6. QUE PEUT-ON GAGNER ?

6.1 Description des lots

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

Lot 1 : 1 (un) Artbook « 10 ans DOFUS », d'une valeur commerciale unitaire de 34,90 euros + 1 (un) Artbook « The Art of WAKFU Saison 3 », d'une valeur commerciale unitaire de 25,90 euros + 1 (une) peluche Tofu Yugo, d'une valeur commerciale unitaire de 9,90€ + 2900 kamas à utiliser pour le jeu en ligne Krosmaga**, d'une valeur commerciale de 24,99€ + l'intégration dans le jeu Krosmaga de la Contribution du gagnant***.
Valeur totale : 95,69 euros.
Nombre de gagnant : 1 (un)

Lot 2 : 1 (un) manga « Radiant – Tome 8 », d'une valeur commerciale unitaire de 7,95€ + 1 (une) peluche Tofu Yugo, d'une valeur commerciale unitaire de 9,90€ + 1700 kamas** à utiliser pour le jeu en ligne Krosmaga, d'une valeur commerciale de 17,99€.
Valeur totale : 35,84 euros.
Nombre de gagnant : 1 (un)

Lot 3 : 1 (une) peluche Tofu Yugo, d'une valeur commerciale unitaire de 9,90€ + 1700 kamas** à utiliser pour le jeu en ligne Krosmaga, d'une valeur commerciale de 17,99€.
Valeur totale : 27,89 euros.
Nombre de gagnant : 1 (un).

*** Les lots à gagner 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(des) gagnant(s) 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.

Le lot ne comprend que ce qui est spécifiquement décrit et aucune allocation n'est accordée.

Aucune compensation ne pourra être réclamée par le(s) gagnant(s) le jour où le jeu en ligne KROSMAGA cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme.

**** La remise des kamas au gagnant nécessite que ce dernier dispose d'un compte Ankama. Pour créer un compte Ankama, il peut se rendre sur <https://account.ankama.com/fr/creer-un-compte> et devra ensuite indiquer un nom de compte, un mot de passe et une adresse email valide. Un pseudonyme devra être associé au compte Ankama. A défaut pour le gagnant de communiquer à l'Organisateur le pseudonyme de son compte Ankama dans les quinze jours suivant la prise de contact par l'Organisateur (suite à l'annonce des gagnants), les kamas ne seront pas remis et aucun autre lot ne sera envoyé en compensation, ce que les participants reconnaissent et acceptent.**

***** LE GAGNANT (ET SON REPRESENTANT LEGAL S'IL EST MINEUR) RECONNAIT(SSENT) ET ACCEPTE(NT) EXPRESSEMENT QUE SA CONTRIBUTION FASSE L'OBJET DE MODIFICATIONS ET ADAPTATIONS, POUR DES MOTIFS TECHNIQUES ET/OU ARTISTIQUES (SI L'ORGANISATEUR LE JUGE NECESSAIRE) ET QU'ELLE SOIT TRAVAILLEE GRAPHIQUEMENT AVANT SA DIFFUSION. LE NOM DU GAGNANT POURRA APPARAÎTRE A PROXIMITE AVEC LA MENTION « GAGNANT DU CONCOURS DE CRÉATION DE TROPHEE KROSMAGA » OU AUTRE MENTION SIMILAIRE.**

6.2 Modalités d'attribution des lots/désignation des gagnants

Dans les jours suivant la fin du Concours, un jury composé de membres du personnel de l'Organisateur, (« le Jury ») sélectionnera les 3 (trois) Contributions les plus réussies parmi l'ensemble des participations valides, en se basant sur des critères tels que son originalité, la qualité technique du dessin et le respect du thème. En fonction de ces critères, le jury établira un classement des Contributions et attribuera les lots en fonction de ce classement.

Le 1^{er} gagnant, qui aura réalisé la meilleure Contribution, remportera le **Lot 1**. Le gagnant arrivé en deuxième place remportera le **Lot 2** et celui arrivé en troisième place remportera le **Lot 3**.

Le gagnant du **Lot 1** verra sa Contribution intégrée dans le jeu en ligne Krosmaga, après adaptation par l'Organisateur (délai de réalisation non défini). L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les modifications nécessaires pour l'intégration de la Contribution dans le jeu en ligne Krosmaga.

La liste des gagnants, accompagnée ou non des Contributions correspondantes, sera communiquée dans les quinze jours suivant la fin du Concours, sur la ou les pages Facebook et Twitter de l'Organisateur et/ou du Concours, et éventuellement sur les sites de l'Organisateur (tel que <https://www.krosmaga.com/fr>).

L'Organisateur se réserve le droit de contacter les gagnants par messagerie sur le compte Facebook utilisé à l'occasion de la participation au Concours, par message privé sur Twitter, ou via l'Ankabox, afin d'obtenir leur nom, prénom, adresse postale, adresse mail et pseudonyme de compte Ankama. Par contre, il ne sera adressé aucun message aux Participants qui n'auront pas gagné.

Les lots physiques seront envoyés aux gagnants par La Poste, ou tout autre transporteur au choix de l'Organisateur, à l'adresse postale qu'ils auront communiquée en répondant par message à l'Organisateur lors de sa prise de contact sur la messagerie Facebook, Twitter ou Ankabox du gagnant.

Les kamas seront crédités directement sur le compte Ankama utilisé par le Participant lors de sa participation au Concours (c'est-à-dire le compte Ankama correspondant au pseudo Ankama indiqué lors de la participation au Concours sur le forum Krosmaga) ou communiqué à l'Organisateur lors de la prise de contact.

L'Organisateur n'est pas responsable des erreurs ou omissions des Participants s'agissant des informations demandées lors 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, ni des retards ou pertes du fait de La Poste ou de tout autre transporteur choisi pour l'envoi des lots le cas échéant.

7. 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.

Le lot (en tout ou partie) n'est soumis à aucune garantie et le gagnant s'engage à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne le lot (en tout ou partie) notamment sa qualité ou toute conséquence engendrée par la possession d'un lot (en tout ou partie).

L'Organisateur ne saura être tenu responsable pour tous les incidents/accidents et/ou préjudice de toute nature pouvant survenir en raison de la jouissance ou à l'occasion de l'utilisation du lot (en tout ou partie), ce que le gagnant (et son Représentant Légal s'il est mineur) reconnaît(ssent) expressément.

Le lot (en tout ou partie) retourné pour toute difficulté ne sera ni réattribué ni renvoyé et restera la propriété de l'Organisateur. Le gagnant perd alors le bénéfice de sa dotation sans que la responsabilité de l'Organisateur ne puisse être engagée.

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). L'Organisateur s'engage néanmoins à remplacer tout ou partie du lot qu'il aura été dans l'impossibilité de fournir par un lot d'une valeur commerciale au moins équivalente, sauf si cette impossibilité est due à un cas de force majeure ou au fait du Participant.

8. COMMUNICATION DU REGLEMENT

Le règlement est disponible gratuitement à l'adresse http://staticns.ankama.com/comm/news/akiba-manga/www/02_2018/reglement-concours-creation-de-trophee-krosmaga-pour-mise-en-ligne-fr.pdf, accessible notamment depuis le site Internet Krosmaga (<http://www.krosmaga.com>).

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'Organisateur et publié en ligne sur le site Internet <http://www.krosmaga.com>. 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 de création d'un trophée Krosmaga »
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 présent règlement.

9. 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, 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.

En cas de participation par courrier, les frais d'affranchissement liés à l'envoi de la Contribution et du formulaire de participation seront remboursés selon les mêmes modalités et sous les mêmes conditions que celles visées ci-dessus.

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

10. DISPOSITIONS CNIL

Les informations personnelles qui peuvent être demandées par l'Organisateur, à savoir adresse email, nom, prénom, âge, numéro de téléphone ou adresse postale, 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. Ces informations sont destinées à l'Organisateur et au groupe Ankama.

Conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978, art. L.27., chaque Participant a un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant, sur simple demande formulée par écrit adressée à l'Organisateur à l'adresse indiquée à l'article 8, en ajoutant la mention « Informations Personnelles » au niveau de l'adresse figurant sur l'enveloppe.

11. CESSION DROITS D'AUTEUR / DROITS VOISINS / DROIT A L'IMAGE & GARANTIES DU PARTICIPANT

En participant au présent Concours, chaque Participant (et son Représentant Légal s'il est mineur) accepte(nt) par avance que sa Contribution puisse être reproduite et diffusée, à titre gracieux, par l'Organisateur et/ou l'une des entités du groupe Ankama, sur leurs supports de communication tels que page Facebook, Twitter, Youtube, Twitch, Dailymotion, sites Internet, forums, blogs, plateformes d'échanges ou autres réseaux sociaux créés ou animés par l'Organisateur et/ou l'une des entités du groupe Ankama, pendant toute la durée du Concours et après, sans que cette utilisation puisse conférer aux Participants un droit à rémunération ou un avantage quelconque. Il est précisé que compte tenu des spécificités de l'Internet, les Contributions resteront en ligne et accessibles après la fin du Concours, mais l'Organisateur et/ou l'une des entités du groupe Ankama ne fera pas de nouvelles publications. Ces derniers ne sont pas responsables des publications qui ne sont pas de son fait mais qui sont le résultat du fonctionnement des réseaux sociaux, ce que le Participant (et son Représentant Légal s'il est mineur) reconnaît(ssent) et accepte(nt). L'Organisateur et/ou les entités du groupe Ankama ne sont pas responsables des commentaires des internautes sur les Contributions diffusées dans le cadre du Concours.

A ce titre, les Participants (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs) cèdent à titre gratuit à l'Organisateur et à toute entité du groupe Ankama le droit de reproduire, représenter et diffuser publiquement, sur tout support papier et/ou numérique et sur Internet, tout ou partie des Contributions réalisées dans le cadre du Concours, pour la durée maximale de la propriété littéraire et artistique d'après les législations tant françaises qu'étrangères et les conventions internationales actuelles ou futures, y compris les prolongations qui pourraient être apportées à cette durée et pour le monde entier.

EN PARTICULIER, LE GAGNANT (ET SON REPRESENTANT LEGAL S'IL EST MINEUR) CEDE(NT) A TITRE GRATUIT A L'ORGANISATEUR LE DROIT DE REPRODUIRE (ET FAIRE REPRODUIRE), REPRESENTER (ET FAIRE REPRESENTER), DIFFUSER (ET FAIRE DIFFUSER) PUBLIQUEMENT ET DISTRIBUER (ET FAIRE DISTRIBUER), A DES FINS D'EXPLOITATION COMMERCIALE OU NON, LA CONTRIBUTION REALISEE DANS LE CADRE DU CONCOURS, SUR LE SITE ET DANS LE JEU EN LIGNE KROSMAGA, POUR LA DUREE MAXIMALE DE LA PROPRIETE LITTERAIRE ET ARTISTIQUE D'APRES LES LEGISLATIONS TANT FRANÇAISES QU'ETRANGERES ET LES CONVENTIONS INTERNATIONALES ACTUELLES OU FUTURES, Y COMPRIS LES PROLONGATIONS QUI POURRAIENT ETRE APORTEES A CETTE DUREE ET DANS LE MONDE ENTIER. ETANT PRECISE QUE LA PRESENTE CESSION INCLUT LE DROIT D'ADAPTER ET MODIFIER TOUT OU PARTIE DE LA CONTRIBUTION, PAR TOUT CHANGEMENT DE MEDIA ET SOUS TOUTE FORME MODIFIEE POUR DES MOTIFS TECHNIQUES ET/OU ARTISTIQUES SOUS RESERVE DU RESPECT DU DROIT MORAL DE L'AUTEUR.

La Contribution du gagnant, telle qu'intégrée au jeu en ligne KrosMaga par l'Organisateur, pourra ainsi être mise à disposition des joueurs de KrosMaga. Ces derniers auront en effet la possibilité, après avoir effectué certaines actions en jeu, d'ajouter la Contribution au socle de leur personnage.

Les Participants, incluant le gagnant, devront par ailleurs demander l'approbation expresse de l'Organisateur avant toute utilisation, commerciale ou non, des Contributions réalisées dans le cadre du Concours et ce même postérieurement à la fin de celui-ci.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure du Concours tout Participant qui aurait contrevenu aux dispositions du présent règlement.

Du seul fait de leur participation au Concours, les Participants, incluant le gagnant, (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 ainsi que les Contributions réalisées dans le cadre du Concours, incluant la Contribution 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.

En participant à ce Concours, chaque Participant, incluant le gagnant, (et son Représentant Légal s'il est mineur) garantit(ssent) et fait(ont) valoir par la présente que (a) il est propriétaire de l'intégralité des droits sur la Contribution envoyée à l'Organisateur ; que (b) cette Contribution constitue une œuvre originale réalisée par sa personne et qu'elle n'a pas fait l'objet de copies d'autres œuvres, que ce soit en partie ou en totalité, et qu'elle ne viole, ne détourne ou n'enfreint aucun droit d'auteur, marque de fabrique, droit à l'image ou autre droit de propriété appartenant à une personne ou entité tierce (sauf dans la mesure où elle comporte des contenus, marques de fabrique ou logos dont l'Organisateur ou une entité du groupe Ankama est propriétaire) ou qu'il a obtenu, le cas échéant, toutes les autorisations nécessaires et notamment celles pour filmer ou reproduire l'image des lieux privés, publics et/ou monuments ou des personnes autres que le Participant lui-même ou qu'il respecte strictement les conditions légales de la parodie le cas échéant; et que (c) cette Contribution ne porte pas atteinte aux lois et aux bonnes mœurs et n'est pas diffamatoire.

Tous les Participants, incluant le gagnant, (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs) garantissent à l'Organisateur et aux entités du groupe Ankama la jouissance et l'exercice paisible de tous les droits attachés aux Contributions.

Le Participant, incluant le gagnant, (et son Représentant Légal s'il est mineur) garantit(ssent) l'Organisateur de tout recours d'un plaignant ayant participé à la réalisation de la Contribution. Le Participant, incluant le gagnant, (et son Représentant Légal s'il est mineur) est(sont) seul(s) et entièrement responsable(s) de tout envoi de Contribution. Le Participant, incluant le gagnant, s'engage à ce que sa Contribution soit dénuée de:

- représentation à caractère raciste, xénophobe, révisionniste ou pédopornographique;
- représentation portant atteinte à la dignité humaine ;
- contenu à des fins de réclame, de propagande, de prosélytisme.

Le Participant, incluant le gagnant, (et son Représentant Légal s'il est mineur) garantit(ssent) à l'Organisateur que la Contribution est libre de tout droit, le cas échéant.

Le Participant, incluant le gagnant, ne doit utiliser qu'une Contribution qu'il a réalisée personnellement ou pour laquelle il a obtenu l'accord de l'auteur.

Chaque Participant, incluant le gagnant, (et son Représentant Légal s'il est mineur) garantit(ssent) à l'Organisateur que la Contribution n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Le Participant, incluant le gagnant, s'engage également et le cas échéant à ajouter dans sa Contribution tous les crédits requis et appropriés.

A CET EGARD, LE GAGNANT S'ENGAGE EXPRESSEMENT A RETOURNER LE DOCUMENT DE CESSION, ENVOYE PAR L'ORGANISATEUR, DÛMENT COMPLETE ET SIGNE PAR LUI (ET PAR SON REPRESENTANT LEGAL S'IL EST MINEUR). EN CE QUI CONCERNE LE GAGNANT DU 1^{er} LOT, IL EST PRECISE QUE L'ORGANISATEUR SE RESERVE LE DROIT DE NE PAS INTEGRER LA CONTRIBUTION AU JEU EN LIGNE KROSMAGA TANT QUE LE GAGNANT N'AURA PAS RETOURNE LEDIT DOCUMENT DE CESSION DÛMENT SIGNE.

12. LITIGES ET RESPONSABILITES

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue si une Contribution ne lui parvenait pas avant la date et l'heure butoir de participation.

L'Organisateur ne sera en aucun cas tenu responsable en cas de réclamation ou action intentée par toute personne sur un quelconque fondement que ce soit au titre du contenu ou des droits quelconques relatifs aux Contributions envoyées par les Participants dans le cadre du Concours.

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 ou de tout fait dû aux services postaux.

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 Participant 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 de Twitter ou de Facebook empêchant l'accès et/ou la participation au Concours ou son bon déroulement.

L'Organisateur ne garantit pas que ses sites et/ou le site Twitter et/ou le site de Facebook 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 d'erreurs matérielles (notamment d'affichage sur les sites du Concours, d'envoi d'emails erronés aux Participants, d'acheminement des emails), 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 présent règlement prévaut sur tous documents (notamment publicitaires) relatifs au Concours.

La participation à ce Concours implique l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité.

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 présent 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 déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude 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 ayant participé plus d'une fois au Concours ;
- Toute personne ayant violé ou tenté de violer les droits d'auteur ou droit à l'image d'un quelconque tiers dans le cadre de sa participation.

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.

13. DROIT APPLICABLE & REGLEMENT DES DIFFERENTS

Le présent 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 8 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 présent 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.

14. 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.