

RÈGLEMENT DU JEU
« #JeTouchDOFUS AI Howin »
Du 28 OCTOBRE AU 10 NOVEMBRE 2019

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 28 octobre au 10 novembre 2019 - 23h59 (heure de Paris) (ci-après « la Durée du Jeu ») un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « #JeTouchDOFUS AI Howin » (ci-après le « Jeu ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

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

2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT

La participation au Jeu implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du Participant du présent règlement, et du principe du Jeu, des conditions générales d'utilisation du MMORPG DOFUS Touch 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 Jeu, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

3. CAPACITE ET ENTENDUE TERRITORIALE

Le Jeu est ouvert à toute personne physique âgée d'au moins 13 (treize) ans, résidant dans le monde entier, à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoints, ascendants, descendants, frères et sœurs) (le « Participant »).

L'Organisateur attire l'attention sur le fait que toute personne mineure ou sous tutelle participant au Jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux.

L'Organisateur se réserve le droit de demander aux Participants, à tout moment, tout justificatif écrit, et de procéder à toutes vérifications à cet effet, ainsi que de disqualifier tout Participant qui ne remettrait pas le justificatif demandé immédiatement, ou éventuellement dans le délai qui lui serait imparti.

4. PRINCIPE DU JEU

A l'occasion d'Halloween, l'Organisateur organise un jeu sur Internet permettant aux Participants de tenter de gagner des cadeaux.

Le Jeu consiste en une sélection parmi tous les Participants ayant dûment respecté les modalités de participation ainsi que les termes visés à l'article 2 ci-dessus.

Chaque Participant doit se prendre en photo en train de jouer au jeu DOFUS Touch dans un endroit insolite sur le thème d'Halloween, puis publier cette photo sur Facebook ou Twitter avec le hashtag #JeTouchDOFUS.

Les 3 (trois) photos les plus insolites seront sélectionnées. Les Participants correspondant à ces photos se verront attribuer un lot en fonction de l'originalité de la photo.

5. MODALITES DE PARTICIPATION

La participation ne peut se faire que par Internet.

Pour participer au Jeu, les Participants devront disposer d'un compte Ankama. Si le Participant ne dispose pas de compte Ankama et souhaite en créer un, il doit 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.

Pour participer au Jeu, les Participants devront se prendre en photo en train de jouer à DOFUS Touch dans un endroit insolite sur le thème d'Halloween.

Les Participants devront ensuite publier cette photo sur Twitter en indiquant le hashtag #JeTouchDOFUS et en taguant @DofusTouch.

Les Participants peuvent jouer aussi via Facebook en postant leur photo dans les commentaires publics du post du Jeu sur la page DOFUS Touch de l'Organisateur, ou directement dans les commentaires à la suite de l'article annonçant le Jeu, publié sur le site officiel du jeu DOFUS Touch <https://www.dofus-touch.com/fr>.

La publication de la même photo sur plusieurs médias est inutile. Il est possible par contre de proposer plusieurs photos.

Le jeu DOFUS Touch doit apparaître sur la photo afin que celle-ci soit prise en compte.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté mis à part ceux visés dans le présent règlement.

Toute participation devra intervenir au plus tard le **10 novembre 2019 à 23h59** (heure de Paris). Toute participation postérieure à cette date et heure ne sera pas prise en compte.

Tout commentaire/hashtag du Participant jugé 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 disqualifié.

De manière générale, le commentaire/hashtag publié par le Participant ne devra pas contenir de marques de fabrique, logos, photographies, illustrations, extraits littéraires, musique, 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 de publier dans le cadre du Jeu un commentaire/hashtag 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 publiés 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 aux gagnants du Jeu. 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.

6. DOTATIONS

6.1 Description des lots

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

Lot 1 : 1 (un) « bonus pack 3 ans »** (composé de 1 (un) bonus de 150% d'expérience et obtention de butin et 1 (un) bonus de 50% pour l'expérience sur les métiers) d'une valeur commerciale unitaire de 152,00 € TTC + 10 000 (dix mille) « goultes » d'une valeur commerciale unitaire de 17,00 € TTC + 1 (un) item « Cape Tagrame » d'une valeur commerciale unitaire de 15,00 € TTC.

Soit un lot d'une valeur globale de 184,00 € TTC.

Nombre de gagnant(s) : 1 (un) gagnant.

Lot 2 : 5 000 (cinq mille) « goultes » d'une valeur commerciale unitaire de 9,00 € TTC + 1 (un) item « Cape Tagrame » d'une valeur commerciale unitaire de 15,00 € TTC.

Soit un lot d'une valeur globale de 24,00 € TTC.

Nombre de gagnant(s) : 1 (un) gagnant.

Lot 3 : 1 (un) item « Cape Tagrame » d'une valeur commerciale unitaire de 15,00 € TTC.

Soit un lot d'une valeur globale de 15,00 € TTC.

Nombre de gagnant(s) : 1 (un) gagnant.

*** 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.**

**** Il est précisé que le gagnant du « Bonus pack » ne pourra plus en bénéficier en cas de clôture de son compte, quelle que soit la cause de cette clôture. Les cas de clôture sont précisés dans les conditions générales d'utilisation du MMORPG DOFUS Touch.**

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 les gagnants le jour où le MMORPG DOFUS Touch cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme ou qu'il fait l'objet de modifications ne permettant plus au(x) gagnants de jouir des lots qu'ils auront pu gagner dans le cadre du Jeu. La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être recherchée.

6.2 Modalités d'attribution des lots/désignation des gagnants

Dans la semaine suivant la fin du Jeu, un jury composé des membres du personnel de l'Organisateur procédera à la sélection des gagnants du jeu.

Les trois (3) photos les plus insolites seront choisies.

Les Participants ayant posté ces photos se verront attribuer un lot en fonction d'un classement du jury, de la plus insolite à la moins insolite :

- Le Lot 1 sera attribué au Participant classé 1^{er}
- Le Lot 2 sera attribué au Participant classé 2^{ème}
- Le Lot 3 sera attribué au Participant classé 3^{ème}

Le nom des gagnants sera communiqué au plus tard le 22 novembre 2019 sur le site officiel du jeu DOFUS Touch ainsi que sur les pages Facebook, Twitter et Discord de l'Organisateur. Cette annonce pourra être accompagnée de la publication des photos des gagnants.

L'Organisateur se réserve également le droit de contacter les gagnants par messagerie sur le compte Twitter ou Facebook utilisé à l'occasion de la participation au Jeu, afin d'obtenir leurs noms, prénoms, adresses postales, adresses mails et pseudonymes de compte Ankama. Par contre, il ne sera adressé aucun message aux Participants qui n'auront pas gagné.

Les items virtuels composant les lots seront crédités directement sur le compte Ankama utilisé par le Participant pour sa participation au Jeu, c'est-à-dire le compte Ankama auquel appartient le personnage qui a fait l'objet de la capture d'écran publiée par le Participant.

L'Organisateur n'est pas responsable du défaut de réponse, des erreurs ou omissions, ou de la réponse incomplète du gagnant au message envoyé par l'Organisateur sur sa messagerie Twitter ou Facebook, ni des dysfonctionnements informatiques pour le transfert du lot 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 notamment sa qualité ou toute conséquence engendrée par la possession du lot.

L'Organisateur ne saura être tenue responsable pour tous les incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation du lot (en tout ou partie).

Le lot 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 du 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 sur la page suivante : <https://www.dofus-touch.com/fr>

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 dédié au Jeu. 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 Jeu, 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 Jeu.

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
#JeTouchDOFUS AI Howin
75 Boulevard d'Armentières BP 60403
59057 Roubaix Cedex 1

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 Jeu (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 JEU

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 Jeu 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 Jeu 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, 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 Jeu 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 Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.

Une seule demande de remboursement de la participation par foyer (même nom, même adresse postale) sera prise en compte.

10. DISPOSITIONS CNIL

Les informations personnelles qui peuvent, le cas échéant, vous être demandées par l'Organisateur 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 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 8, 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.

11. DROIT A L'IMAGE & GARANTIES DU PARTICIPANT

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

Du seul fait de leur participation au Jeu, les Participants (et leur représentant légal s'ils sont mineurs ou sous tutelle) autorisent l'Organisateur à reproduire, diffuser et exploiter sur tous supports leurs noms et/ou leurs images dans le cadre du Jeu, notamment à des fins d'annonce des gagnants.

La diffusion du nom et/ou de l'image des Participants dans le cadre du Jeu n'ouvre droit, dans les conditions susvisées, à aucun droit ou contrepartie financière à leur profit, autre que les lots pouvant être gagnés.

12. LITIGES ET RESPONSABILITES

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue si Twitter ou Facebook décidait de supprimer l'image publiée sur son site Internet, le cas échéant.

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 Jeu, 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 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 empêchant l'accès et/ou la participation au Jeu ou son bon déroulement.

L'Organisateur ne garantit pas que le site Twitter ou Facebook fonctionne sans interruption ou qu'il ne contient pas d'erreurs informatiques quelconques.

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 Jeu, 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 Jeu.

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

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu 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 Jeu 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 Jeu ou reporter toute date annoncée. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'Organisateur se réserve en particulier le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie du Jeu 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 ayant communiqué une fausse identité ;
- Toute personne ayant inscrit une tierce personne ;
- Toute personne ayant participé plus d'une fois au Jeu (en dehors des cas permis par le présent règlement) ;
- 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 Jeu 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 Jeu. 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 Jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.