

RÈGLEMENT DU CONCOURS
« FÊTE DE LA FANFON 2016 - WAKFU »
DU 22 JUIN 2016 AU 06 JUILLET 2016

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 22 juin 2016 au 06 juillet 2016 – 23h59 (heure de Paris - France) un concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « Fête de la Fanfon 2016 – WAKFU » (ci-après « le Concours ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Le Concours et sa promotion ne sont pas gérés ou sponsorisés par Youtube. Dans ce cadre, l'Organisateur décharge Youtube de toute responsabilité concernant tous les éléments en lien avec le Concours.

2. ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT

La participation au Concours implique et emporte l'acceptation sans aucune réserve du Participant du présent règlement, et du principe du Concours, ainsi que des conditions générales d'utilisation de Youtube et des règles de déontologie en vigueur sur Internet. Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent règlement sera privé de la possibilité de participer au Concours, mais également du lot qu'il aura pu éventuellement gagner.

3. CAPACITE ET ENTENDUE TERRITORIALE

Le Concours est ouvert à toute personne physique du monde entier, à l'exclusion des membres du personnel de l'Organisateur, ainsi qu'aux membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs) (« le Participant »).

L'Organisateur attire l'attention sur le fait que toute personne mineure participant au Concours 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 d'en demander la justification écrite à tout moment, et de procéder à toutes vérifications, ainsi que de disqualifier tout mineur participant qui ne la remettrait pas immédiatement, ou éventuellement dans le délai qui lui serait imparti.

4. PRINCIPE DU CONCOURS

Le Concours consiste en un concours de clips musicaux sur le thème du MMORPG WAKFU. Composez une chanson en groupe ou en solo, envoyez votre vidéo et tentez de remporter l'un des lots mis en jeu !

5. MODALITES DE PARTICIPATION

La participation ne peut se faire que par Internet.

Ainsi, pour participer au Concours, les Participants devront disposer d'un compte Ankama. Si le Participant ne dispose pas de compte Ankama, il devra en créer un sur <https://account.ankama.com/fr/creer-un-compte> (ou toute autre extension de cet URL accessible depuis le pays de résidence du Participant) en indiquant un nom de compte, un mot de passe et un email.

Les Participants doivent composer une musique, avec ou sans paroles, autour du MMORPG WAKFU (ci-après la « Chanson ») et l'interpréter. L'interprétation de la Chanson devra impérativement être filmée ou mise en images (ci-après l'« Œuvre »).

Deux catégories sont proposées :

- catégorie groupe ;
- catégorie individuelle.

Il n'est possible de participer que dans l'une ou l'autre catégorie. Le Participant devra indiquer le choix de la catégorie lors de l'envoi de sa participation à l'Organisateur, sur le forum du MMORPG WAKFU.

La bande musicale de la Chanson pourra être composée par le Participant. La Chanson peut également être une parodie, telle que permise par le code de la propriété intellectuelle, d'une chanson existante.

La parodie doit impérativement respecter les lois du genre et notamment remplir les conditions de validité suivantes :

- 1. absence de confusion avec l'œuvre originale ;**
- 2. intention humoristique ;**
- 3. absence d'intention de nuire.**

L'Œuvre doit respecter les critères suivants :

- Thème : illustrer un donjon en chanson / MMORPG WAKFU ;
- Être une composition originale ou respecter les conditions de la parodie telles que visées ci-dessus en cas de reprise d'une chanson existante ;
- La Chanson doit être mise en images (pas d'écran noir) ou son interprétation doit être filmée ;
- Si la Chanson comporte des paroles, celles-ci doivent être dans la langue nationale du Participant.

L'Œuvre devra être hébergée sur le site Internet Youtube (www.youtube.com).

Le Participant devra ensuite envoyer l'URL de l'Œuvre hébergée sur le site Internet Youtube sur le forum du MMORPG WAKFU (<http://forum.wakfu.com/>).

Le Participant devra alors indiquer, outre l'URL de l'Œuvre, la catégorie dans laquelle il concourt (groupe ou individuelle) et son pseudo Ankama, ainsi que, le cas échéant les pseudos Ankama des membres de son groupe. Le titre du post devra se présenter comme suit : « [Pseudo Ankama] – Concours Fête de la Fanfon 2016 - WAKFU ».

A noter que le pseudo Ankama correspond au nom du compte Ankama utilisé pour participer au Concours.

ATTENTION, AUCUNE INFORMATION PERSONNELLE NE DOIT ETRE COMMUNIQUEE SUR LE FORUM.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

Le Participant devra impérativement envoyer son Œuvre à l'Organisateur avant le 06 juillet 2016 – 23h59 (heure de Paris - France). Toute participation postérieure à ces date et heure ne sera pas prise en compte.

Toute Œuvre inaudible ou d'une qualité d'image insuffisante ne sera pas retenue. De même que toute Œuvre 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 même, toute participation n'ayant pas respecté l'ensemble des conditions prévues au présent règlement pourra être rejetée par l'Organisateur.

Il est précisé que toute musique utilisée dans l'Œuvre devra être soit une composition originale du Participant interprétée par ce dernier, soit provenir d'un produit de l'Organisateur ou d'une des entités du groupe Ankama, soit avoir fait l'objet d'une autorisation en bonne et due forme, soit être libre de tous droits, soit avoir respecté les conditions de la parodie. De manière générale, l'Œuvre envoyée à l'Organisateur devra être l'œuvre originale du Participant et 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. Aucun élément visuel portant atteinte à la vie privée, au droit à l'image et/ou à un quelconque droit de propriété intellectuelle de tiers, ne doit figurer dans l'Œuvre.

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

UNE SEULE PARTICIPATION PAR PERSONNE ET PAR COMPTE ANKAMA, TOUTES CATEGORIES CONFONDUES, EST POSSIBLE ET AUTORISEE, c'est-à-dire qu'un Participant ne peut pas utiliser un même compte Ankama pour envoyer plusieurs Œuvres ni utiliser ses différents comptes Ankama, le cas échéant, pour envoyer la même Œuvre, ni utiliser ses différents comptes Ankama, le cas échéant, pour envoyer différentes Œuvres, ni participer à la fois dans la catégorie groupe et dans la catégorie individuelle. Une seule adresse email par Participant sera acceptée. En cas d'envois multiples, l'Organisateur, à sa discrétion, ne pourra en retenir qu'un seul toutes catégories confondues ou pourra tout simplement écarter l'ensemble des envois de ce Participant. Le cas échéant, un Participant ne pourra gagner qu'un seul lot, toutes catégories confondues, à l'occasion du Concours.

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 gagnant du Concours. Tout Participant ainsi disqualifié ne pourra prétendre à aucun gain. L'Organisateur se réserve le droit de remettre en jeu le lot qui lui aurait été indûment attribué.

LES OEUVRES ENVOYEEES PAR LES PARTICIPANTS POURRONT ETRE MISES EN LIGNE DANS UNE GALERIE DEDIEE AU CONCOURS 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 DU GROUPE ANKAMA DES LEUR TRANSMISSION A L'ORGANISATEUR CE QUE CHACUN DES PARTICIPANTS ACCEPTE EXPRESSEMENT. A CETTE FIN, LES DROITS SUR LES OEUVRES SERONT CEDES A L'ORGANISATEUR CONFORMEMENT AUX DISPOSITIONS DE L'ARTICLE 11 CI-DESSOUS. LES OEUVRES NE POURRONT EN AUCUN CAS ÊTRE RENVOYEEES AUX PARTICIPANTS.

6. DOTATIONS

6.1 Description des lots

Les lots* mis en jeu sont les suivants :

- **les Lots catégorie groupe** se composent de :**

- **Lot A :**

- 1 (un) Booster pack de 6 (six) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 50 euros ;
- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 51 euros

Nombre de gagnants : 1 groupe

Chaque personne composant ce groupe gagnant recevra un Lot A, **dans la limite de 3 (trois) personnes.**

- **Lot B :**

- 1 (un) Booster pack de 3 (trois) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 27 euros ;
- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 28 euros

Nombre de gagnants : 1 groupe

Chaque personne composant ce groupe gagnant recevra un Lot B, **dans la limite de 3 (trois) personnes.**

- **Lot C :**

- 1 (un) Booster pack de 1 (un) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 10 euros ;

- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 11 euros

Nombre de gagnants : 1 groupe

Chaque personne composant ce groupe gagnant recevra un Lot C, **dans la limite de 3 (trois) personnes.**

- **les lots catégorie individuelle se composent de :**

- **Lot 1:**

- 1 (un) pack Blu-ray WAKFU contenant les saisons 1 et 2 de la série WAKFU, un épisode spécial, les épisodes de Mini Wakfu, l'OAV « La Légende d'Ogrest » ainsi que des bonus d'une valeur unitaire de référence de 50 euros ;
- 1 (un) Booster pack de 6 (six) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 50 euros ;
- 1 (un) Pack figurines Confrérie du Tofu d'une valeur commerciale unitaire de 35 euros ;
- 1 (un) CD OST « Dofus Livre I : Julith » d'une valeur commerciale unitaire de 9,90 euros ;
- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 145,90 euros

Nombre de gagnants : 1 (un)

- **Lot 2:**

- 1 (un) pack Blu-ray WAKFU contenant les saisons 1 et 2 de la série WAKFU, un épisode spécial, les épisodes de Mini Wakfu, l'OAV « La Légende d'Ogrest » ainsi que des bonus d'une valeur unitaire de référence de 50 euros ;
- 1 (un) Pack figurines Confrérie du Tofu d'une valeur commerciale unitaire de 35 euros ;
- 1 (un) Booster pack de 3 (trois) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 27 euros ;
- 1 (un) CD OST « Dofus Livre I : Julith » d'une valeur commerciale unitaire de 9,90 euros ;
- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 122,90 euros

Nombre de gagnants : 1 (un)

- **Lot 3:**

- 1 (un) pack Blu-ray WAKFU contenant les saisons 1 et 2 de la série WAKFU, un épisode spécial, les épisodes de Mini Wakfu, l'OAV « La Légende d'Ogrest » ainsi que des bonus d'une valeur unitaire de référence de 50 euros ;
- 1 (un) Booster pack de 3 (trois) mois + 2 (deux) héros d'une valeur commerciale unitaire totale de 27 euros ;
- 1 (une) Emote Mika El-Jacq Son d'une valeur unitaire de référence de 1 euro.

Valeur totale : 78 euros

Nombre de gagnants : 1 (un)

**** 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 items virtuels composant 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 WAKFU cesse d'être édité et/ou distribué dans sa forme actuelle ou sous toute autre forme.

*****Pour les lots de la catégorie groupe, chaque personne faisant partie du groupe gagnant recevra un lot (le lot dépendant du classement au Concours) dans la limite de 3 (trois) personnes maximum par groupe, et ce même si le groupe gagnant est composé de plus de 3 (trois) personnes.***

6.2 Modalités d'attribution des lots/désignation des gagnants

Dans la semaine suivant la fin du Concours, un jury composé des membres du personnel de l'Organisateur élira les 3 (trois) meilleures Œuvres, en se basant sur l'humour, la réalisation, le respect du thème et l'originalité, dans chacune des catégories suivantes :

- catégorie groupe ;
- catégorie individuelle.

A noter que l'Organisateur se réserve le droit de sélectionner une Œuvre qui ne remplirait pas forcément toutes les conditions visées ci-dessus, dans la mesure où il n'y aurait pas assez de gagnants ayant respecté l'ensemble des critères de participation.

Dans la catégorie groupe, les lots seront attribués comme suit :

- le 1^{er} groupe gagnant se verra attribuer un **Lot A** (un **Lot A** par personne faisant partie du groupe dans la limite de 3 personnes) ;
- le 2^{ème} groupe gagnant recevra un **Lot B** (un **Lot B** par personne faisant partie du groupe dans la limite de 3 personnes) ;
- le 3^{ème} groupe gagnant aura un **Lot C** (un **Lot C** par personne faisant partie du groupe dans la limite de 3 personnes).

Dans la catégorie individuelle, les lots seront attribués comme suit :

- Le 1^{er} gagnant individuel se verra attribuer un **Lot 1** ;
- Le 2^{ème} gagnant individuel recevra un **Lot 2** ;
- Le 3^{ème} gagnant individuel aura un **Lot 3**.

La liste des gagnants sera communiquée via une news sur le site WAKFU (www.wakfu.com) à partir du 11 juillet 2016. Cette annonce pourra être accompagnée de la diffusion des Œuvres des gagnants.

L'Organisateur se réserve également le droit de contacter les gagnants par email et/ou par courrier et/ou via l'Ankabox, grâce aux informations renseignées par ces derniers dans le compte Ankama utilisé pour participer au Concours.

Les items virtuels composant les Lots (à savoir les Booster packs, les héros et les Emotes Mika El-Jacq Son) 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.

Les lots physiques composant les Lots (à savoir les packs Blu-ray WAKFU, CD OST « Dofus Livre I : Julith » et packs Figurines Confrérie du Tofu) seront envoyés aux gagnants par La Poste ou tout autre transporteur choisi par l'Organisateur à l'adresse postale qu'ils auront indiquée lors de la création du compte Ankama correspondant au pseudo Ankama indiqué lors de la participation au Concours.

Il ne sera adressé aucun courrier électronique aux Participants qui n'auront pas gagné ou aux gagnants ayant laissé des coordonnées incomplètes ou inexploitables.

L'Organisateur n'est pas responsable des erreurs ou omissions des Participants s'agissant des informations demandées (nom/prénom/adresse email/adresse postale/pseudo Ankama) lors de la participation, ni du défaut de réponse des gagnants à l'email de demande d'informations et/ou au message via l'Ankabox envoyé par 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.

7. RECLAMATIONS

Les lots (en tout ou partie) ne sont ni remboursables, ni remplaçables, ni échangeables, aucune contre-valeur en espèces ne sera accordée, pour quelques raisons que ce soit, même en cas de force majeure. Les lots (en tout ou partie) ne peuvent être transmis à des tiers.

Les lots (en tout ou partie) ne sont soumis à aucune garantie et les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne les lots notamment leurs qualités ou toute conséquence engendrée par la possession d'un lot.

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

Les lots retournés pour toute difficulté ne seront ni réattribués ni renvoyés et resteront 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 importe 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 : http://staticns.ankama.com/comm/news/wakfu/www/06_2016/reglement-concours-fanfou-2016.pdf.

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 Concours (<http://www.wakfu.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 la Fête de la Fanfon 2016 - WAKFU
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 pourra être remboursé dans les mêmes conditions, 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.

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, à savoir adresse email, nom, prénom 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, à la vérification du respect des règles de participation et à la gestion du Concours 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

Les Participants accordent à l'Organisateur le droit de reproduire, représenter et diffuser publiquement, et à titre non commercial les Œuvres 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.

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

Les Participants s'engagent également à ne pas diffuser, sous quelque forme que ce soit (notamment par l'intermédiaire d'Internet, réseaux sociaux, sites de partages en ligne, etc.) - hors Youtube - les Œuvres réalisées dans le cadre du Concours avant 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 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 ainsi que les Œuvres réalisées dans le cadre du Concours n'ouvre droit, dans les conditions susvisées à aucun droit ou contrepartie financière à leur profit, autre que les lots pouvant être gagnés.

En participant à ce Concours, chaque Participant garantit et fait valoir par la présente que (a) il est propriétaire de l'intégralité des droits sur l'Œuvre envoyée à l'Organisateur ; que (b) cette Œuvre 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 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 Œuvre ne porte pas atteinte aux lois et aux bonnes mœurs et n'est pas diffamatoire.

Tous les Participants garantissent l'Organisateur et les entités du groupe Ankama la jouissance et l'exercice paisible de tous les droits attachés aux Œuvres.

Le Participant garantit l'Organisateur de tout recours d'un plaignant présent contre sa volonté sur une Œuvre. Le Participant est seul et entièrement responsable de tout envoi d'Œuvre. Le Participant s'engage à ce que son Œuvre 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 garantit à l'Organisateur que son Œuvre est libre de tout droit, le cas échéant.

Le Participant ne doit utiliser qu'une Œuvre qu'il a réalisée personnellement ou pour laquelle il a obtenu l'accord de l'auteur.

Chaque Participant garantit à l'Organisateur que son Œuvre 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 s'engage également et le cas échéant à ajouter dans son Œuvre tous les crédits requis et appropriés.

Les Participants garantissent l'Organisateur contre tout recours intenté par un organisme de perception des droits en cas de diffusion de l'Œuvre à l'occasion et pour les besoins du Concours.

12. LITIGES ET RESPONSABILITES

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue si Youtube décidait de supprimer une Œuvre de son site internet.

L'Organisateur ne sera en aucun cas tenu responsable en cas de réclamation ou action intentée par toute personne sur quelque fondement que ce soit au titre du contenu ou des droits quelconques relatifs aux Œuvres que l'Organisateur aura pu publier ou diffuser.

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 Youtube, empêchant l'accès au Concours ou son bon déroulement.

L'Organisateur ne garantit pas que le site Youtube 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 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 les 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 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 violé ou tenté de violer les droits d'auteur ou droits voisins ou droit à l'image d'un quelconque tiers dans le cadre de sa participation ;
- Toute personne ayant participé plus d'une fois au Concours (en dehors des cas permis par le présent règlement, le cas échéant).

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 (France) et ce, même en cas de pluralité de défendeurs, de demande incidente ou d'appel en garantie, seulement après avoir tenté de résoudre tout différend à l'amiable.

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 leur propriétaire respectif.