

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS
« A LA MODE DE CHEZ VOUS »
Du 27 AOÛT AU 6 SEPTEMBRE 2020

1. PRÉSENTATION

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 27 août – 14h00 au 6 septembre 2020 – 23h59 (heure de Paris) (ci-après « **la Durée du Jeu** ») un jeu-concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « **A la mode de chez vous** » (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. Dans ce cadre, l'Organisateur décharge Twitter de toute responsabilité concernant tous les éléments en lien avec le Jeu. Les Participants fournissent les informations à l'Organisateur et non à Twitter.

2. ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT

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. CAPACITÉ ET ÉTENDUE 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 (conjoint, 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'aide d'un dessin ou d'un montage, greffez un chapeau ainsi qu'une paire de lunettes de soleil à l'Ecaflip disponible au lien suivant : <https://static.ankama.com/upload/backoffice/direct/2020-08-03/Ecaflip.png>. Le reste du personnage ne doit pas être retouché.

Deux gagnants par communauté de jeu (francophone, anglophone et hispanophone) seront désignés, l'un par un jury, l'autre par tirage au sort.

5. MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation ne peut se faire que par Internet.

Pour participer au Jeu depuis le site www.dofus-touch.com mais aussi pour pouvoir bénéficier des récompenses, 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.

La participation au Jeu peut se faire sur deux plateformes : le site www.dofus-touch.com et Twitter.

Pour participer au Jeu, les Participants devront, à l'aide d'un dessin ou d'un montage, greffer un chapeau ainsi qu'une paire de lunettes de soleil à l'Ecaflip disponible au lien suivant : <https://static.ankama.com/upload/backoffice/direct/2020-08-03/Ecaflip.png> (ci-après la « **Contribution** »). Le reste du personnage ne doit pas être retouché.

Les Participants pourront choisir d'utiliser des méthodes traditionnelles (crayon, stylo) ou numériques (ordinateur), en noir et blanc ou en couleur. Il est aussi possible de réaliser un montage.

La Contribution devra être publiée, au choix :

- à la suite de la news annonçant le Jeu en suivant le tutoriel disponible au lien suivant : <https://www.dofustouch.com/fr/forum/57-tutoriels/283-comment-poster-image> ;
- sur Twitter en la partageant avec le hashtag #SoleilDT et en taguant @DofusTouch.

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

Le Participant doit poster la Contribution **au plus tard le 6 septembre 2020 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/PAR COMPTE ANKAMA (mêmes nom, prénom et adresse mail) EST POSSIBLE ET AUTORISEE, c'est-à-dire qu'un Participant ne peut pas poster plusieurs Contributions, ni poster la même Contribution plusieurs fois. En cas de posts multiples, l'Organisateur, à sa discrétion, ne pourra en retenir qu'un seul ou pourra tout simplement écarter l'ensemble des participations de ce Participant. En tout état de cause, le cas échéant, un Participant ne pourra gagner qu'un seul lot à l'occasion du Jeu.

Toute Contribution d'une qualité insuffisante et/ou ne respectant pas les critères ci-dessus 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 devra être originale et créée uniquement pour le Jeu 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.

Ainsi, chaque Participant s'interdit formellement de poster dans le cadre du Jeu 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 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.

LES CONTRIBUTIONS POSTEES PAR LES PARTICIPANTS POURRONT ETRE MISES EN LIGNE DANS UNE GALERIE DEDIEE AU JEU 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 MISE EN LIGNE PAR LE PARTICIPANT CE QUE CHACUN DES PARTICIPANTS ACCEPTE EXPRESSEMENT. A CETTE FIN, 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 RENVOYEES AUX PARTICIPANTS.

6. DOTATIONS

6.1 *Description des lots*

Les dotations* à gagner dans le cadre du Jeu sont les suivants : un (1) cadeau cosmétique Prestige au choix d'une valeur de 30,00 € TTC maximum + une (1) attitude « Peindre » d'une valeur indicative unitaire de 10,00 € TTC (ci-après, ensemble, le « **Lot** »)

Valeur globale maximale du Lot : 40,00 € TTC

Nombre de gagnants : deux (2) par communauté de jeu, soit six (6) au total

** 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 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 les jours suivant la fin du Jeu, deux gagnants par communauté de jeu seront désignés :

- l'un par un jury composé de membres de l'équipe de DOFUS Touch qui sélectionnera la meilleure Contribution en se basant sur des critères tels que l'originalité, la qualité de la réalisation, le respect du thème et des consignes ;
- l'autre par tirage au sort effectué par un représentant de l'Organisateur.

Chacun des gagnants gagnera un Lot.

Le nom des gagnants sera communiqué au plus tard le 11 septembre 2020 sur le site www.dofus-touch.com. Cette annonce pourra être accompagnée de la Contribution des gagnants.

Les gagnants seront contactés par tout moyen par l'Organisateur pour qu'ils lui communiquent les informations nécessaires à l'attribution de son lot. En revanche, il ne sera adressé aucun message aux Participants qui n'auront pas gagné.

Pour les gagnants ayant participé depuis le site www.dofus-touch.com, les items virtuels composant les lots seront crédités directement sur le compte Ankama utilisé par le Participant pour sa participation au Jeu.

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, ni des dysfonctionnements informatiques pour le transfert du lot le cas échéant.

7. RÉCLAMATIONS

Le lot (en tout ou partie) n'est ni remboursable, ni remplaçable, ni échangeable, aucune contre-valeur 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 RÈGLEMENT

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
A la mode de chez vous 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. CESSION DROITS D'AUTEUR / DROITS VOISINS / DROIT A L'IMAGE & GARANTIES DU PARTICIPANT

Les Participants (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs ou sous tutelle) accordent à l'Organisateur le droit de reproduire, représenter et diffuser publiquement, et à titre non commercial les Contributions réalisées dans le cadre du Jeu, 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, et notamment de reproduire la Contribution sur le site <http://www.dofus-touch.com>, les réseaux sociaux, la chaîne Youtube et/ou sur tout autre site du groupe Ankama. Les Participants devront par ailleurs demander l'approbation expresse de l'Organisateur avant toute utilisation, commerciale ou non, des Contributions réalisées dans le cadre du Jeu 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 les Contributions réalisées dans le cadre du Jeu avant la fin de celui-ci, sous réserve des dispositions relatives aux modalités de participation. 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 diffuser 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 ainsi que les Contributions réalisées 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.

En participant à ce Jeu, chaque Participant (et son Représentant Légal s'il est mineur ou sous tutelle) garantit et fait valoir par la présente que (a) il est propriétaire de l'intégralité des droits sur la Contribution postée dans le cadre du Jeu ; 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 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 (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs ou sous tutelle) garantissent l'Organisateur et les entités du groupe Ankama la jouissance et l'exercice paisible de tous les droits attachés aux Contributions.

Le Participant (et son Représentant Légal s'il est mineur ou sous tutelle) garantit l'Organisateur de tout recours d'un plaignant présent contre sa volonté dans une Contribution. Le Participant (et son Représentant Légal s'il est

mineur ou sous tutelle) est seul et entièrement responsable de tout envoi de Contribution. Le Participant 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 (et son Représentant Légal s'il est mineur ou sous tutelle) garantit à l'Organisateur que sa Contribution est libre de tout droit, le cas échéant.

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

Chaque Participant (et son Représentant Légal s'il est mineur ou sous tutelle) garantit à l'Organisateur que sa 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 s'engage également et le cas échéant à ajouter dans sa Contribution tous les crédits requis et appropriés. Le cas échéant, les Participants (et leur Représentant Légal s'ils sont mineurs ou sous tutelle) garantissent l'Organisateur contre tout recours intenté par un organisme de perception des droits en cas de diffusion de la Contribution à l'occasion et pour les besoins du Jeu.

12. LITIGES ET RESPONSABILITÉS

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue si Twitter 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 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 & RÈGLEMENT DES DIFFÉRENTS

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 PROPRIÉTÉ LITTÉRAIRE 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.