REGLEMENT DU JEU
« KROSMONOTE 2022 »
28 OCTOBRE 2022

1. PRÉSENTATION

La Société Ankama Games sise 75 Boulevard d'Armentières, 59100 Roubaix - France immatriculée au RCS de Lille Métropole sous le numéro 492 360 730 (ci-après l'« **Organisateur** »), organise le vendredi 28 octobre 2022 de 17h00 à 21h00 (heure de Paris – France) un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Krosmonote 2022 » (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.

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, ainsi que des conditions générales d'utilisation de Twitter 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 18 (dix-huit) ans résidant en France Métropolitaine disposant d'un accès à Internet ainsi que d'un compte Twitter, 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 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. PRINCIPE DU JEU

A l'occasion de la Krosmonote 2022, l'Organisateur organise un jeu sur Twitter permettant aux participants de tenter de gagner des cadeaux. Pour participer, il suffit de retweeter la publication relative au Jeu sur l'un ou plusieurs des comptes Twitter participants : @DOFUSfr / @AnkamaGames / @Wakfu_FR / @DOFUSTouch / @AnkamaEditions / @WavenFR. 6 (six) gagnants, par tirage au sort.

5. MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu ne peut se faire que sur Internet.

Pour participer, les Participants doivent se connecter sur Twitter et remplir les étapes suivantes :

1. S'abonner sur un ou plusieurs des comptes Twitter suivants : @DOFUSfr (https://twitter.com/dofusfr) / @AnkamaGames (https://twitter.com/AnkamaGames) / @Wakfu_FR (https://twitter.com/wakfu_fr) / @DOFUSTouch (https://twitter.com/DofusTouch) / @AnkamaEditions (https://twitter.com/ankamaeditions) / @WavenFR (https://twitter.com/wavenfr).
2. Retweeter le tweet désigné comme celui du Jeu publié sur le(s) compte(s) au(x)quel(s) le Participant est abonné

Toute participation devra intervenir le 28 octobre 2022 entre 17h00 et 21h00 (heure de Paris). Toute participation postérieure à ces date et heure ne sera pas prise en compte.

Chaque Participant peut participer sur chacun des comptes Twitter listés à l'article 4 ci-dessus, à condition d'être abonné à chacun d'eux, mais ne pourra participer qu'une seule fois par compte. En cas de participations multiples, l'Organisateur, à sa discrétion, ne pourra en retenir qu'une seule ou pourra tout simplement écarter l'ensemble des participations de ce Participant.

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 sur une même plateforme sous plusieurs identités pourra entraîner l'annulation de la participation.

Tout commentaire illisible entraînera l'annulation pure et simple de la participation, de même que toute participation inexacte, incomplète, reçue hors délai, frauduleuse et/ou non conforme au présent règlement pourra ne pas être prise en compte et entraîner la nullité de la participation. Tout commentaire jugé vulgaire ou à caractère pornographique, raciste ou homophobe ou de manière générale contraire aux lois et aux bonnes mœurs sera immédiatement disqualifié. 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 Jeu. 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.

Aucun autre mode de participation ne sera accepté.

6. DOTATIONS

6.1 Description du lot

Les dotations à gagner sont les suivantes (ci-après le « **lot** ») : un (1) pin's Cire Momore d'une valeur commerciale unitaire de 5,95 € TTC + un (1) porte-clés Cire Momore d'une valeur indicative unitaire de 5,00 € TTC + une (1) peluche Créature Forgelance d'une valeur indicative unitaire de 13,90 € TTC + un (1) croquis DOFUS MMO d'une valeur symbolique de 1,00 € TTC + un (1) croquis WAKFU MMO d'une valeur symbolique de 1,00 € TTC

Nombre de gagnants : un (1) gagnant par compte Twitter participant, soit six (6) au total - un (1) lot par gagnant
Valeur totale du lot : 26,85 € TTC

6.2 Modalités d'attribution des lots/désignation du gagnant

Un tirage au sort sera effectué par un représentant de l'Organisateur le 28 octobre 2022 vers 21h30 parmi tous les Participants ayant suivi les modalités de participation décrites ci-dessus avant la date et l'heure butoirs pour désigner un (1) gagnant, et ce pour chaque compte Twitter participant.

Chacun des gagnants remportera le lot visé à l'article 6.1.

Le nom des gagnants sera communiqué via Twitter à la suite du tirage au sort.

Les gagnants seront contactés par message privé sur Twitter ou tout autre moyen à sa disposition par l'Organisateur pour qu'il lui communique les informations nécessaires à l'expédition du lot. En revanche, il ne sera adressé aucun message aux Participants qui n'auront pas gagné.

S'il s'avère qu'un gagnant ne répond pas aux critères de participation au Jeu précisés dans le présent règlement, l'Organisateur procèdera à un tirage au sort parmi les Participants restants et la dotation sera attribuée au Participant qui sera ainsi tiré au sort.

Les lots seront envoyés aux gagnants à l'adresse postale qu'ils auront communiquée à l'Organisateur à la suite de la prise de contact de ce dernier.

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, 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. RÉCLAMATIONS

L'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu responsable en cas de perte et/ou de détérioration du (des) lot(s) ou en cas de fonctionnement défectueux.
Sous réserve de dispositions contraires prévues dans le présent règlement, les lots (en tout ou partie) ne sont ni remboursables, ni remplaçables, ni échangeables, aucune contrevaleur 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 le gagnant s'engage 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 décline toute responsabilité pour tous les incidents ou préjudices de toute nature qui pourraient survenir en raison de la jouissance du lot attribué et/ou du fait de son utilisation, ce que le gagnant reconnaît expressément.

Les dotations retournées pour toute difficulté ne seront ni réattribuées ni renvoyées 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, les modalités et/ou les lots 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 RÈGLEMENT

Le lien du règlement est disponible sur le tweet désigné comme celui du Jeu.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'Organisateur. 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
Krosmonote 2022
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. UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES / DROIT À L'IMAGE

Du seul fait de leur participation au Jeu, les Participants autorisent l'Organisateur à utiliser leurs nom et prénom dans les diverses activités d'information du public, sans que cette utilisation puisse conférer aux Participants un droit à rémunération ou un avantage quelconque.
De manière générale, les Participants concèdent, en outre, sans aucune contrepartie financière ou autre à l'Organisateur et à toute entité du groupe Ankama le droit de publier, diffuser et reproduire leur image/photo sur Internet et de les utiliser à toutes fins promotionnelles.

12. LITIGES ET RESPONSABILITÉS

La responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue si Twitter décidait de supprimer respectivement un commentaire posté sur son site Internet ou un tweet ou retweet.

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 ou de Twitter 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 et la participation des Participants au Jeu se fait sous leur entière responsabilité.

L'Organisateur tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à son règlement. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite 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. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

L'Organisateur se réserve également la possibilité 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 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 s'étant inscrite sous une fausse identité ; - Toute personne ayant inscrit une tierce personne.
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 leur propriétaire respectif.