

RÈGLEMENT

LA GAME CUP 2020

ARTICLE 1. ORGANISATION DU CONCOURS

Les entités organisatrices du concours sont :

- **KissKissBankBank & Co**, société par actions simplifiée, au capital de 5 004 542 euros, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 512 211 004, dont le siège social est situé au 34 rue de Paradis 75010 Paris, intermédiaire en financement participatif, immatriculée à l'ORIAS sous le n° 14 007 218 ;
- **La Banque Postale**, société anonyme, au capital de 4 631 654 325 euros immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 421 100 645 dont le siège social est situé au 115 rue de Sèvres - 75275 Paris Cedex 06 ;
- **LINK DIGITAL SPIRIT**, société par actions simplifiée au capital de 100 000 euros, immatriculée au RCS de Melun sous le numéro de 790 574 404 dont le siège social est situé au 68 boulevard Malessherbes 75008 Paris ;
- **Pôle Image Magelis**, Etablissement Public Administratif, dont le siège est situé au 3, rue de la Charente à Angoulême (16000) ;
- **Région Nouvelle-Aquitaine**, personne morale de droit public, dont le siège social est situé au 14, Rue François de Sourdis 33 077 Bordeaux cedex ; et
- **Ecole nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Cnam-Enjmin), CNAM**, Établissement Public à caractère scientifique, culturel et professionnel, dont le siège social se trouve : 292, rue Saint-Martin 75141 Paris cedex 03, SIRET 197 534 712 000 17 APE 8542Z

Les entités susvisées (ci-après, ensemble « les Organisateurs »), organisent un concours auprès des créateurs indépendants de jeux vidéo intitulé « La Game Cup ».

Le terme indépendant, utilisé dans les présentes ou dans tout élément de communication de La Game Cup est entendu comme étant tout processus ou démarche de création d'un jeu vidéo sans aide, financière ou non financière, des éditeurs de jeux traditionnels.

ARTICLE 2. OBJECTIF DU CONCOURS

La Game Cup vise à récompenser des projets novateurs dans le domaine du jeu vidéo, afin d'encourager la création indépendante des jeunes talents.

La Game Cup se déroulera du 29 octobre 2019 à 15 octobre 2020 selon les modalités et les conditions ci-après.

Le calendrier de La Game Cup est le suivant :

1. Phase des candidatures : du **29 octobre 2019, 00h01** au **16 février 2020, 23h59**

2. Phase de présélection des projets par le Jury : **le 4 mars 2020**
3. Phase des votes du public sur internet : du **9 mars 2020, 00h01** au **31 mars 2020, 23h59**
4. Votes finaux et Cérémonie finale de remise des prix : **le 15 octobre 2020** au **Cnam-Enjmin**,
138 Rue de Bordeaux, 16000 Angoulême.

La Game Cup attribuera des prix tels que détaillés ci-après aux candidats répartis en 2 catégories (2 gagnants par catégorie) :

- *La catégorie “Newbies”* : sont concernés par cette catégorie l’ensemble des Candidats dont les projets ne sont pas rattachés à une entreprise, ou issus d’une entreprise dont la création date de moins de trois ans le jour de la candidature ; et
- *La catégorie “Boss”* : sont concernés par cette catégorie l’ensemble des Candidats dont les projets sont issus d’entreprises créées depuis 3 ans ou plus à la date de dépôt de la candidature.

Les gagnants de La Game Cup bénéficieront de différents lots, selon leur classement, tels que précisés à l’article 6 « Prix » des présentes. En particulier, le versement des prix liés aux lots comprenant une dotation financière, sera soumis à l’organisation d’une campagne de financement participatif par les gagnants sur le site internet de KissKissBankBank dans les conditions mentionnées à l’article susvisé.

Les Organismes se réservent le droit de supprimer l’une ou l’autre des catégories si le nombre de Candidats est insuffisant pour permettre une réelle mise en concurrence, à la date de clôture des candidatures.

Dans ce cas, les Candidats de la catégorie concernée seront intégrés dans l’autre catégorie.

Dans l’hypothèse où le nombre de Candidats dans chacune des deux catégories s’avère insuffisant à la date de clôture des candidatures, les Organismes se réservent le droit d’annuler le concours.

Les Organismes se réservent le droit d’écourter, de proroger, de reporter ou de modifier toutes les dates annoncées et conditions de la Game Cup, auquel cas ces modifications seront communiquées sur le site Internet www.lagamecup.com (ci-après, la “Plateforme”). Leur responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

ARTICLE 3. INSCRIPTION A LA GAME CUP

3.1. CONDITIONS D’INSCRIPTION

Toute personne physique âgée de plus de 18 ans et toute personne morale est autorisée à participer à La Game Cup (ci-après “le Candidat”).

Le Candidat devra disposer d’une adresse électronique valide (email) à laquelle il pourra être contacté pour les besoins de la gestion de La Game Cup.

Par ailleurs, dans l’hypothèse où le Candidat serait amené à gagner le concours, il doit créer un compte Porteur de projet sur la plateforme de financement participatif de KissKissBankBank pour

bénéficiaire du lot relatif à la dotation financière et respecter les conditions générales d'utilisation du site.

La Game Cup n'est ouverte ni aux employés et agents des Organismes ou de leurs sociétés affiliées ni à leur famille immédiate, ni à toute personne professionnellement impliquée dans l'organisation de La Game Cup.

Lorsque plusieurs personnes physiques portent ensemble un même projet, elles désignent, sous leur responsabilité la personne qui sera chargée de les représenter dans le cadre de la Game Cup. Elles sont considérées par les Organismes comme un seul et même Candidat. Le projet qu'elles proposent sera également considéré par les Organismes dans son ensemble sans qu'il soit possible d'attribuer, dans le cadre de La Game Cup un droit particulier sur le projet à une personne ayant participé à sa réalisation. Elles feront par conséquent leur affaire personnelle de tous différends qui pourraient surgir entre elles à l'occasion de la participation au jeu concours ou de ses suites.

3.2. MODALITÉS D'INSCRIPTION

Chaque Candidat souhaitant participer à La Game Cup est tenu de procéder à son inscription sur la Plateforme **entre le 29 octobre 2019, 00h01 et le 16 février 2020, 23h59.**

Après l'heure limite indiquée, aucune candidature ne sera acceptée, peu importe le motif de retard.

Toute inscription doit être effectuée via un formulaire dédié sur la Plateforme en renseignant :

- son identité (nom et prénom du Candidat personne physique ou dénomination sociale du Candidat personne morale) ;
- son adresse électronique valide ;
- le cas échéant, le nom de son studio ; et
- le cas échéant, le numéro SIRET de son entreprise.

La participation du Candidat doit obligatoirement comporter son dossier de candidature, à télécharger sur la page du formulaire d'inscription. Le dossier de candidature doit comporter :

- une présentation détaillée du projet ;
- le plan financier précisant la durée du développement et l'état des dépenses du projet ;
- le calendrier de production ; et
- une vidéo de présentation du projet.

Le dossier de candidature devra être rédigé en français ou en anglais.

Le Candidat s'engage à fournir uniquement des informations exactes, à jour et complètes. Les Organismes se réservent le droit de procéder à la vérification de ces informations à tout moment de la Game Cup. Toute mention inexacte, incohérente ou contraire au présent Règlement figurant dans l'inscription d'un Candidat, ainsi que tout cas de fraude ou de tentative de fraude dûment constatée, pourra entraîner son élimination ou l'élimination de l'ensemble de l'équipe qu'il représente.

Les frais afférents à la présentation des candidatures sont à la charge de chacun des participants. Aucun remboursement ne sera effectué.

3.3. GARANTIES

En participant à ce Concours, le Candidat garantit que le projet soumis respecte les conditions énoncées ci-dessous :

- Le projet ne contient aucun virus, ver, cheval de Troie ou tout autre contenu destructif et préjudiciable.
- Le projet n'est pas obscène ou diffamatoire et ne porte pas atteinte au droit à la vie privée ni à la publicité de tiers.
- Le projet et son utilisation, tels que décrits ci-dessus, ne violent aucune loi ou règlement applicable.
- Toute personne tentant de tricher, ralentir ou détériorer le site Internet www.lagamecup.com et tout autre site Internet des Organisateur se verra exposée à d'éventuelles poursuites judiciaires.

Les Organisateur se réservent le droit de demander des justificatifs pour chacune des déclarations des Candidats.

Sont exclus de La Game Cup les projets qui heurteraient la conscience du Jury de par leur caractère attentatoire aux bonnes mœurs ou à l'ordre public. Dans cette hypothèse, les projets concernés ne seront pas pris en compte.

Tous les participants sont responsables du respect de toutes les lois, règles et règlements, restrictions contractuelles, le cas échéant, relatifs à la participation à La Game Cup ou à l'acceptation des dotations. En participant à La Game Cup, ils confirment avoir obtenu le consentement de leur employeur à participer, si nécessaire.

En cas de fraude ou de tentative de fraude durant La Game Cup sur quelque support que ce soit ou de non-respect du présent règlement, le Candidat responsable sera définitivement exclu de La Game Cup ainsi que l'équipe qu'il représente.

ARTICLE 4. PRÉSÉLECTION DES PROJETS PAR LE JURY

La totalité des candidatures sera examinée par un Jury composé de personnalités de l'univers du jeu vidéo et du monde culturel ainsi que de représentants des partenaires des Organisateur de la Game Cup (ci-après le "Jury").

Le Jury se réunira **le 4 mars 2020** afin de présélectionner **huit** Candidats (les "Finalistes") parmi l'ensemble des candidatures en fonction des critères suivants :

- Le caractère innovant du projet ;
- Les qualités techniques et graphiques du jeu ;
- Le scénario, le game design, le gameplay et l'ambition créative du projet ;
- La qualité de la présentation ;
- La faisabilité financière du projet ; et

- La faisabilité d'un financement du projet via une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif www.kisskissbankbank.com

Les membres du Jury et les personnes qui auront eu connaissance des dossiers de candidature sont tenus à une stricte confidentialité, en particulier quant au contenu des projets. Les dossiers de candidature transmis par les participants au concours ainsi que les délibérations du Jury sont confidentiels, nonobstant toute publication dont le but est la promotion des projets soumis à Candidature.

Les Organisateurs se chargent de prévenir tous les Candidats des résultats du Jury via l'adresse mail communiquée lors de l'inscription.

ARTICLE 5. VOTE DU PUBLIC ET CÉRÉMONIE FINALE

Les Finalistes seront départagés par le public qui votera pour l'un ou plusieurs des projets présélectionnés pour la finale.

Catégorie Boss :

Les votes s'organiseront en deux phases :

- 1) **Du 9 mars 2020, 00h01 au 31 mars 2020, 23h59**, toute personne physique pourra voter pour son ou ses projets préférés via l'outil de vote développé par KissKissBankBank et qui sera disponible sur le blog de KissKissBankBank à l'adresse www.blog.kisskissbankbank.com/
Les Finalistes s'engagent à ne pas utiliser de robot (ou "bot") de génération automatique des votes, sous peine de fraude, entraînant la disqualification de La Game Cup.
- 2) **Le 15 octobre 2020 au Cnam-Enjmin** -138 Rue de Bordeaux, 16000 Angoulême-, pendant l'évènement de clôture du concours et de remise des prix (ci-après, la "Cérémonie Finale"). Suite à la présentation des projets des Finalistes, le public sera invité à voter via un outil spécifique (en cours de définition) mis à sa disposition pour son projet préféré.

Les votes seront décomptés pour chaque phase de vote indépendamment. Les résultats de chaque phase seront pondérés pour que chaque phase de vote compte pour 50% du résultat final.

Catégorie Newbie :

Les votes s'organiseront en une phase unique : **le 15 octobre 2020 au Cnam-Enjmin** -138 Rue de Bordeaux, 16000 Angoulême-, pendant l'évènement de clôture du concours et de remise des prix (ci-après, la "Cérémonie Finale"). Suite à la présentation des projets des Finalistes, le public sera invité à voter via un outil spécifique (en cours de définition) mis à sa disposition pour son projet préféré.

Les projets seront classés selon le nombre de votes obtenus, au sein de leur catégorie respective :

- Les 2 projets ayant recueilli le plus de votes seront élus grands gagnants de leur catégorie et remporteront les prix mentionnés à l'article suivant (ci-après les "Gagnants n°1") ;

- Les 2 projet arrivés en deuxième position du classement des votes dans leur catégorie remporteront les prix mentionnés à l'article suivant (ci-après les "Gagnants n°2").
(ci-après, ensemble, "les Gagnants").

ARTICLE 6. PRIX

Les Gagnants de la Game Cup bénéficieront de chacun des lots détaillés ci-dessous en fonction de leur classement.

Chacun des deux Gagnants n°1 des catégories Newbies et Boss bénéficieront des quatre lots suivants :

1. une campagne publicitaire d'une valeur de 40.000 (quarante mille) euros offerte par Jeux Vidéo Magazine.
2. une prestation de conseil publicitaire et marketing d'une valeur de 15.000 (quinze mille) euros offerte par Link Digital Spirit.
3. une dotation financière de la part des Organiseurs de 25.000 (vingt-cinq mille) euros versée sous la forme d'un abondement à une campagne de financement participatif du jeu sur la plateforme KissKissBankBank.
Cette dotation sera accordée au Gagnant à condition (i) qu'il procède à une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif www.kisskissbankbank.com ; (ii) que celui-ci ait atteint 100 % de son objectif de collecte de dons conformément aux conditions générales d'utilisation de KissKissBankBank ; (iii) qu'un minimum de 25 KissBankers (donateurs) aient contribué financièrement au projet du Gagnant ; et (iv) que la collecte de fonds commence au plus tard le 1er décembre 2020.
Conformément aux conditions générales d'utilisation de la plateforme de financement participatif KissKissBankBank, le montant validé de la collecte tel qu'agrémenté de la dotation financière est soumis à la commission pour frais de service et frais de transaction bancaire de 8%.
4. l'intégration pendant 1 (un) an au sein du programme d'accompagnement Jeux Vidéo du Cnam-Enjmin estimées à hauteur de 50 000 (cinquante mille) euros.
Dans ce cadre, le Gagnant bénéficiera d'un soutien matériel (locaux, machines, services) et de conseils au travers d'ateliers et du programme d'accompagnement de la Technopole du Grand Angoulême et de l'incubateur du Cnam situé à Angoulême. Les modalités du soutien matériel dispensé seront convenues ultérieurement par le Cnam-Enjmin et devront être acceptées par le Gagnant pour pouvoir en bénéficier.

Chacun des deux Gagnants n°2 des catégories Newbies et Boss bénéficieront des deux lots suivants :

1. une campagne publicitaire d'une valeur de 32.000 (trente deux mille) euros offerte par Jeux Vidéo Magazine.
2. une dotation financière de la part des Organiseurs de 7.000 (sept mille) euros versée sous la forme d'un abondement à une campagne de financement participatif du jeu sur la plateforme KissKissBankBank.

Cette dotation sera accordée au Gagnant à condition (i) qu'il procède à une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif www.kisskissbankbank.com ; (ii) que celui-ci ait atteint 100 % de son objectif de collecte de dons conformément aux conditions générales d'utilisation de KissKissBankBank ; (iii) qu'un minimum de 25 KissBankers (donateurs) aient contribué financièrement au projet du Gagnant ; et (iv) que la collecte de fonds commence au plus tard le 1er décembre 2020.

Conformément aux conditions générales d'utilisation de la plateforme de financement participatif KissKissBankBank, le montant validé de la collecte tel qu'agrémenté de la dotation financière est soumis à la commission pour frais de service et frais de transaction bancaire de 8%.

Les quatre Finalistes non gagnants de la Game Cup bénéficieront d'une médiatisation par relais de leurs campagnes de crowdfunding par les partenaires de la Game Cup, et notamment le SNJV, l'AFJV, Magelis, CATS, Bordeaux Games, Game In et East Games.

La valeur des prix est donnée à titre indicatif, les Organismes ne sauraient être tenus responsables d'une mauvaise évaluation financière de la valeur des prix.

ARTICLE 7. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

7.1. GARANTIE

En soumettant son projet, le Candidat s'engage à :

- être titulaire de tous les droits portant sur tout texte, image, photographie et tout autre contenu graphique contenus dans le projet ou à ce que le titulaire desdits droits l'ait autorisé à utiliser ce contenu notamment dans le cadre de La Game Cup ;
- respecter les droits de propriété intellectuelle des tiers et notamment l'ensemble des dispositions et obligations des contrats de licence des environnements de développement qu'il utilise le cas échéant ;
- ce que toute personne dont l'image ou la voix est reproduite dans le projet ait consenti à cette reproduction, notamment, aux fins de distribution, de reproduction et de diffusion publique.

A ce titre, le Candidat qui aurait violé les droits d'un tiers s'engage à garantir un ou plusieurs Organismes de toute condamnation, tout dommage direct ou indirect ou toute conséquence qui pourrait en résulter.

7.2. CONCESSION DE LICENCE

La participation à la Game Cup implique pour le Candidat que son projet puisse faire l'objet d'une communication, notamment par les Organismes et leurs partenaires.

A ce titre :

- Le Candidat concède aux Organismes une licence gratuite et non exclusive sur le projet réalisé, à des fins éditoriales et promotionnelles, pour la durée du Concours définie dans l'article 2 du présent Règlement, prolongée de 12 mois à l'issue de celui-ci, et pour le monde entier. Cette licence autorise les Organismes à reproduire les projets présélectionnés et à les présenter dans tous communiqués et articles de presse,

documents publicitaires, brochures, ou tous documents et actions de communication et promotion de la Game Cup.

- Les Organismes seront donc libres de diffuser tout projet ou élément de projet présélectionné auprès des différents supports de presse écrits ou électroniques, à la télévision ou sur Internet et par tous moyens de communication au public, sous réserve de mentionner le nom du Candidat, et sans que cela ne lui confère un droit à une rémunération ou un avantage.

Les Organismes se réservent la possibilité, à la fin de ladite licence, de se rapprocher des Candidats afin de leur proposer un partenariat selon les modalités et les conditions à définir.

ARTICLE 8. DISPONIBILITÉ ET ACCESSIBILITÉ

La responsabilité des Organismes ne saurait être engagée en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel empêchant le bon déroulement du concours que ce soit au niveau du dépôt des dossiers de candidatures ou lors du déroulement des votes.

Les Organismes déclinent toute responsabilité en cas de défaillance technique, anomalie, matérielle ou logicielle de quelque nature que ce soit (virus, bogue, ...) occasionnée sur le système des Candidats, à son équipement informatique et aux données qui y sont stockées et aux conséquences pouvant en découler sur son activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

Les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables en cas de survenance d'événements présentant le caractère de force majeure privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au concours.

De même, les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables si en cas de force majeure ou de circonstances indépendantes de leur volonté les sessions de vote permettant l'élection des Gagnants devaient être modifiées, suspendues, reportées, prolongées, écourtées ou annulées partiellement ou totalement.

Les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables si, pour des raisons indépendantes de leur volonté ou si les circonstances l'exigent, le présent concours devait être modifié, suspendu, reporté, prolongé, écourté ou annulé partiellement ou totalement. Par conséquent, les cas non prévus par le Règlement seront tranchés par les Organismes sous contrôle de l'huissier de justice dépositaire du présent Règlement. Aucune réparation ne pourra être sollicitée par les participants.

ARTICLE 9. DONNÉES PERSONNELLES

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 telle que modifiée et au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), les Candidats personnes physiques sont informés que les données personnelles renseignées sur le formulaire d'inscription et dans le dossier de candidature sont traitées aux fins d'organisation du présent concours auquel ils ont

consenti à participer. Leurs données personnelles peuvent également être diffusées au public aux fins de communication et de promotion des projets présentés au concours.

Les données susvisées seront conservées pendant une durée de 2 ans à compter de la fin du concours.

Les données personnelles seront communiquées aux Organismes et leurs partenaires, au Jury ainsi qu'aux prestataires techniques et juridiques nécessaires à l'organisation de la Game Cup.

Les éventuels transferts de données effectués vers des pays situés en dehors de l'Union Européenne se font en respectant les règles spécifiques qui permettent d'assurer la protection et la sécurité des données à caractère personnel.

Les Candidats peuvent exercer leurs droits d'accès, de rectification, d'effacement, d'opposition, de limitation et de portabilité conformément à la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles, en adressant leur demande à l'adresse électronique suivante : rgpd@kisskissbankbank.com.

ARTICLE 10. CONSULTATION DU RÈGLEMENT

Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement sur la Plateforme et il peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande auprès de KissKissBankBank sur l'adresse mail lagamecup@kisskissbankbank.com. Une seule demande par Candidat (même nom, même adresse) sera prise en compte. Toute modification entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne sur le site Internet www.lagamecup.com

ARTICLE 11. DROIT APPLICABLE

Ce concours et son règlement sont soumis au droit français et les juridictions françaises seront compétentes pour connaître des litiges nés de La Game Cup.

ARTICLE 12. ACCEPTATION DU PRÉSENT RÈGLEMENT PAR LES PARTICIPANTS

Le fait de participer au concours implique l'acceptation pure et simple de son règlement dans son intégralité et de toutes les modifications qui pourraient y être apportées.

Aucune réclamation ou contestation ne pourra être prise en compte au-delà d'un délai de 15 jours à partir de la date de clôture de La Game Cup, le cachet de la poste faisant foi.

Les Organismes se réservent le droit d'effectuer des ajouts, modifications, changements ou améliorations aux conditions de La Game Cup, notamment le biais d'une modification du Règlement ou de mettre fin à La Game Cup, le tout avec ou sans notification préalable. Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, fera l'objet d'un règlement à l'amiable avec les Organismes.

Le présent accord ne crée pas de relation d'agence, de partenariat, de coentreprise ou de franchise entre les Organismes et les Candidats. Aucun Candidat n'est ou ne devient employé de l'autre partie en vertu de l'existence ou de la mise en œuvre du présent Règlement.
Toute déclaration inexacte ou mensongère ou toute fraude entraînera la disqualification du Candidat ou de l'équipe qu'il représente.

Règlement mis à jour le 16 juillet 2020