



RÈGLEMENT

LA GAME CUP 2022

Mise à jour du règlement le 7 juin 2022

ARTICLE 1. ORGANISATION DU CONCOURS

L'entité organisatrice du concours est :

KissKissBankBank & Co, société par actions simplifiée, au capital de 24 604 542 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

En partenariat avec :

- **La Banque Postale**, société anonyme, au capital de 6 585 350 218 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 Malesherbes 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
- **Eurekatech**, L'association Eurekatech 70 Rue Jean Doucet, 16470 Saint-Michel Représentée par M. Yannick Conseil en sa qualité de Directeur, SIREN 835 093 758

KissKissBankBank (ci-après "l'Organisateur") et les entités partenaires susvisées (ci-après les "Partenaires"), 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.

Il est précisé, pour la compréhension des présentes, que les termes en majuscule non définis au sein du présent règlement ont la signification qui leur est donnée dans les Conditions Générales d'utilisation du site KissKissBankBank en vigueur au moment du présent règlement (ci-après les "Conditions Générales").

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 lundi 4 avril au 29 septembre 2022 selon les modalités et les conditions décrites ci-après.

Le calendrier de La Game Cup est le suivant :

1. Phase des candidatures : du **4 avril 2022, 00h01** au **19 juin 2022, 23h59**
2. Phase de présélection des (huit) projets des catégories Newbie Magélis-Région Nouvelle-Aquitaine et Boss La Banque Postale : **29 juin 2022**

3. Phase de sélection et désignation des deux projets de la catégorie Booster Cnam-Enjmin-Eurekatech par le Jury : 29 juin 2022
4. Phase des votes du public sur internet pour les catégories Newbie Magélis-Région Nouvelle-Aquitaine et Boss La Banque Postale: du 18 juillet 2022, 00h01 au 31 juillet 2022, 23h59 et du 12 septembre 2022, 00h01 au 25 septembre 2022 23h59
5. Votes finaux et cérémonie finale de remise des prix : le 29 septembre 2022 au Cnam-Enjmin, 138 Rue de Bordeaux, 16000 Angoulême. Il est précisé que les conditions de déroulement de la Cérémonie Finale telle que décrite à l'article 5 du présent règlement seront régies dans un deuxième règlement.

La Game Cup attribuera des prix tels que détaillés ci-après aux candidats répartis en 3 (trois) catégories (2 (deux) gagnants par catégorie) :

- *La catégorie "Newbie- Magélis- Région Nouvelle-Aquitaine"* : 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 deux ans le jour de la candidature ; et
- *La catégorie "Boss- La Banque Postale"* : sont concernés par cette catégorie l'ensemble des Candidats dont les projets sont issus d'entreprises créées depuis deux ans ou plus à la date de dépôt de la candidature ; et
- *La catégorie "Booster- Cnam-Enjmin- Eurekatech"* : 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 date de création date de moins de deux ans le jour de la candidature et qui ont la volonté de poursuivre le développement de leur projet sur le territoire d'Angoulême.

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.

L'Organisateur se réserve 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 par la suppression 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, l'Organisateur se réserve le droit d'annuler le concours.

L'Organisateur se réserve 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 majeure (18 ans ou plus) et toute personne morale sont autorisées 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 bénéficier du lot relatif à la dotation financière, conformément à l’article 3.2 du présent règlement et respecter les Conditions Générales.

Le Concours n’est pas ouvert aux collaborateurs et agents des Organisateur ou de leurs sociétés affiliées, aux membres de leur famille et plus largement à toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou l’organisation du Concours.

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 l’Organisateur comme un seul et même Candidat. Le projet qu’elles proposent sera également considéré par l’Organisateur 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 4 avril 2022, 00h01 au 19 juin 2022, 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 ;

- la catégorie dans laquelle il postule ;
- 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 de 15 pages maximum incluant :
 - le plan financier précisant la durée du développement et l'état des dépenses du projet ; et
 - le calendrier de production
- une vidéo de présentation du projet d'une durée maximale de 2 minutes.

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

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 de l'Organisateur se verra exposée à d'éventuelles poursuites judiciaires.

L'Organisateur se réserve 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.

Le Candidat s'engage à fournir uniquement des informations exactes, à jour et complètes. L'Organisateur se réserve 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, pourra entraîner son élimination ou l'élimination de l'ensemble de l'équipe qu'il représente.

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 de l'Organisateur de la Game Cup (ci-après le "Jury").

Le Jury se réunira **le 29 juin 2022** afin de présélectionner **huit** (8) Candidats des catégories Boss La Banque Postale et Newbie Magélis- Région Nouvelle-Aquitaine (ci-après les "Finalistes") et désignera les **deux** (2) Gagnants de la catégorie Booster Cnam-Enjmin- EurekaTech 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.

L'Organisateur se charge de prévenir tous les Candidats des résultats du Jury via l'adresse mail communiquée lors de l'inscription.

ARTICLE 5. DÉSIGNATION DES LAURÉATS PAR CATÉGORIES

1. Désignation des Lauréats catégories “BOSS La Banque Postale” et “NEWBIE Magé-lis-Région Nouvelle-Aquitaine”

Afin de déterminer les **quatre** (4) projets Gagnants du concours tels que définis ci-après, les **huit** (8) Finalistes seront départagés par le public qui votera pour l'un ou plusieurs des projets présélectionnés pour la finale.

Pour chacune des deux catégories telles que définies à l'article 2 du règlement, les votes s'organiseront en trois phases :

- 1) **Du 18 juillet 2022 00h01 au 31 juillet 2022, 23h59, et du 12 septembre 2022, 00h01 au 25 septembre 2022 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 site <https://www.lagamecup.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 29 septembre 2022 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 l'outil dédié mis à sa disposition pour son projet préféré. Les conditions et modalités de déroulement de la Cérémonie Finale feront l'objet d'un deuxième règlement qui sera mis en ligne sur le site www.lagamecup.com ainsi que communiqué aux Finalistes.

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.

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 6 ci-après (ci-après les “**Gagnants n°1**”) ;
- Les 2 projets arrivés en deuxième position du classement des votes dans leur catégorie remporteront les prix mentionnés à l'article 6 ci-après (ci-après les “**Gagnants n°2**”).

(ci-après, ensemble, “**les Gagnants**”).

En cas d'*ex-aequo*, les Finalistes ayant obtenu le même nombre de voix seront départagés au moyen d'une nouvelle session de votes organisée pendant la Cérémonie Finale.

2. Désignation des Lauréats catégories “BOOSTER Cnam-Enjmin - EurekaTech”

À la suite du dépôt de leurs candidatures sur la Plateforme, les Projets Gagnants seront sélectionnés par le jury au regard des critères suivants :

- le caractère innovant et la pertinence du Projet ;
- la motivation pour intégrer une incubation sur le territoire d'Angoulême telle que proposée par le Cnam-Enjmin et Eurekatech
- la qualité de la présentation.

Afin de déterminer les **deux** (2) projets Gagnants du concours tels que définis ci-après, les Finalistes seront départagés par le Jury le 29 juin 2022.

Les deux **Gagnants** seront contactés avant le 15 juillet et seront invités à venir présenter leur projet au public lors de la Cérémonie Finale le 29 septembre 2022 au Cnam-Enjmin-138 Rue de Bordeaux, 16000 Angoulême-, pendant l'évènement de clôture du concours et de remise des prix.

ARTICLE 6. PRIX PAR CATÉGORIES

Les Gagnants de la Game Cup bénéficieront des lots détaillés ci-dessous en fonction de leurs catégories.

1. Prix "BOSS La Banque Postale" et "NEWBIE Magélis- Région Nouvelle-Aquitaine"

Chacun des deux Gagnants n°1 des catégories Newbie Magélis-Région Nouvelle-Aquitaine et Boss La Banque Postale bénéficieront des quatre lots suivants :

- 1) Une campagne publicitaire d'une valeur de 45 000 € (quarante mille euros) offerte par Jeux Vidéo Magazine.
- 2) Une vidéo dédiée de 8 min aux projets des deux lauréats tournée par la rédaction de Jeux Vidéo Magazine et diffusée sur leur chaîne Youtube.
- 3) Une dotation financière de la part de La Banque Postale de 25 000 € (vingt-cinq mille euros) euros qui sera versée sous la forme d'un abondement à la campagne de financement participatif du jeu des Gagnants n°1, sur la plateforme KissKissBankBankBank.

La dotation susvisée ne sera accordée aux Gagnants n°1 que si l'ensemble des conditions suivantes sont cumulativement réunies : (i) qu'ils procèdent chacun à une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif www.kisskissbankbank.com ; (ii) que leur collecte ait atteint 100 % de son Objectif de Levée des Dons conformément aux Conditions Générales ; et (iii) que leur collecte de fonds commence au plus tard le 31 décembre 2023.

Conformément aux Conditions Générales, si le Projet est annulé pour quelque raison que ce soit, après atteinte de l'Objectif de Levée des Dons OU si l'Objectif de Levée des Dons n'est pas atteint à 100% au terme de la Période de Collecte des Dons, aucun des Gagnants n°1 ne pourra bénéficier de la dotation financière susvisée.

En outre, conformément aux Conditions Générales, KissKissBankBank facturera sur le montant validé des collectes de financement participatif des Gagnants n°1, lequel comprendra la dotation financière des Partenaires, sa commission de 5% TTC (cinq pour cent toutes taxes comprises) au titre de ses frais de service et la commission de 3% TTC (trois pour cent toutes taxes comprises) au titre des frais de transaction bancaire. Le montant validé des collectes de financement participatif sera donc facturé d'un total de 8% TTC (huit pour cent toutes taxes comprises) par KissKissBankBank.

- 4) Un accès privilégié aux plateaux techniques du Cnam-Enjmin d'une valeur de 8000 euros (huit mille euros) offert par le Cnam-Enjmin
 - 10 jours de Studio Motion Capture (valorisé à 5000 euros)
 - 10 jours de Studio Son (valorisé à 2000 euros)
 - 10 jours de Salle de Tests (valorisé à 1000 euros)

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

- 1) une campagne publicitaire d'une valeur de 35.000 € (trente cinq mille euros) offerte par Jeux Vidéo Magazine.
- 2) une dotation financière de la part des Partenaires Magelis et la Région Nouvelle-Aquitaine de 7.000 € (sept mille euros) qui sera versée sous la forme d'un abondement à la campagne de financement participatif du jeu des Gagnants n°2, sur la plateforme KissKissBankBank.

Cette dotation ne sera accordée respectivement aux Gagnants n°2 que si l'ensemble des conditions suivantes sont cumulativement réunies : (i) qu'ils procèdent chacun à une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif www.kisskissbankbank.com ; (ii) que leur collecte ait atteint 100 % de son Objectif de Levée des Dons conformément aux Conditions Générales ; et (iii) que leur collecte de fonds commence au plus tard le 31 décembre 2023.

Conformément aux Conditions Générales, si le Projet est annulé pour quelque raison que ce soit, après atteinte de l'Objectif de Levée des Dons OU si l'Objectif de Levée des Dons n'est pas atteint à 100% au terme de la Période de Collecte des Dons, aucun des Gagnants n°2 ne pourra bénéficier de la dotation financière susvisée.

En outre, conformément aux Conditions Générales, KissKissBankBank facturera sur le montant validé des collectes de financement participatif des Gagnants n°2, lequel comprendra la dotation financière des Partenaires, sa commission de 5% TTC (cinq pour cent toutes taxes comprises) au titre de ses frais de service et la commission de 3% TTC (trois pour cent toutes taxes comprises) au titre des frais de transaction bancaire. Le montant validé des collectes de financement participatif sera donc facturé d'un total de 8% TTC (huit pour cent toutes taxes comprises) par KissKissBankBank.

- 3) Un accès privilégié aux plateaux techniques du Cnam-Enjmin d'une valeur de 4000 euros (quatre mille euros) offert par le Cnam-Enjmin
 - 5 jours de Studio Motion Capture (valorisé à 2 500 euros)
 - 5 jours de Studio Son (valorisé à 1000 euros)
 - 5 jours de Salle de Tests (valorisé à 500 euros)

2. Prix “BOOSTER Cnam-Enjmin- EurekaTech”

Le jury départagera les candidatures de cette catégorie en s'appuyant sur les 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 ;

Le premier Gagnant désigné par le jury bénéficiera du lot suivant :

1. Un accès privilégié aux plateaux techniques du Cnam-Enjmin d'une valeur de 7 500 euros (sept-mille-cinq-cent euros) offert par le Cnam-Enjmin
 - 10 jours de Studio Motion Capture (valorisé à 5 000 euros)
 - 10 jours de Studio Son (valorisé à 2 000 euros)
 - 5 jours de Salle de Tests (valorisé à 500 euros)
2. Un hébergement d'un an sur le campus du Cnam- Enjmin d'une valeur de 7 500 euros (sept mille cinq cents euros) offert par le Cnam-Enjmin
 - un local d'environ 15m², équipé de mobilier (table et chaises), réseau internet, charges comprises (valorisé à 2 500€ par an)
 - 5 PCs gamers fournis en leasing (valorisé à 5 000€ par an)
3. Un accompagnement commun offert par le Cnam-Enjmin et EurekaTech comprenant :
 - Un plan de communication (valorisé à 7 500€) incluant :
 - Présence sur le stand des Incubés des programmes cités ci-dessus à la Paris Games Week et à la Game Connection
 - Relai de communication sur les réseaux sociaux Cnam-Enjmin et EurekaTech
 - Participation au programme d'incubation All4Games (valorisé à 10 000€) incluant :
 - Conseils des enseignants professionnels
 - Participation au programme d'accélération de SpielFabrique
 - Aide à l'écriture de dossier CNC
 - Ateliers organisés par EurekaTech

Le deuxième Gagnant bénéficiera du lot suivant :

1. Un accès privilégié aux plateaux techniques du Cnam-Enjmin d'une valeur de 7 500 euros (sept-mille-cinq-cent euros) offert par le Cnam-Enjmin
 - 10 jours de Studio Motion Capture (valorisé à 5 000 euros)
 - 10 jours de Studio Son (valorisé à 2 000 euros)
 - 5 jours de Salle de Tests (valorisé à 500 euros)

2. Une place dans l'incubateur Wizz d'une valeur de 7000 euros (sept mille euros) offert par Eurekatech comprenant :
 - Un espace de coworking équipé de mobilier (table et chaises), réseau internet, charges comprises
 - Une communication sur l'ensemble de nos outils et réseaux
 - Un programme d'accompagnement incluant :
 - Atelier de sensibilisation autour de la création d'entreprise notamment dans le secteur des industries culturelles
 - La participation à des évènements de networking et de valorisation des projets
 - Accompagnement individuel de la part d'un chef de projet Eurekatech
 - Participation à des masterclass
 - Mentoring

3. Un accompagnement commun du Cnam-Enjmin et Eurekatech comprenant :
 - Un plan de communication (valorisé à 7 500€) incluant :
 - Présence sur le stand des Incubés des programmes cités ci-dessus à la Paris Games Week et à la Game Connection
 - Relai de communication sur les réseaux sociaux Cnam-Enjmin et Eurekatech
 - Participation au programme d'incubation All4Games (valorisé à 10 000€) incluant :
 - Conseils des enseignants professionnels
 - Participation au programme d'accélération de SpielFabrique
 - Aide à l'écriture de dossier CNC
 - Ateliers organisés par Eurekatech

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.

À ce titre, le Candidat qui aurait violé les droits d'un tiers s'engage à garantir l'Organisateur et les Partenaires 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 l'Organisateur et ses Partenaires.

À ce titre :

- Le Candidat concède à l'Organisateur et à ses Partenaires une licence gratuite et non exclusive sur le projet réalisé, à des fins éditoriales et promotionnelles, pour la durée du concours telle que 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 l'Organisateur et ses Partenaires à reproduire les projets présélectionnés et à les présenter dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires, brochures, et/ou tous documents et actions de communication et promotion de la Game Cup.
- L'Organisateur et ses Partenaires 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.

L'Organisateur se réserve 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 de l'Organisateur et de ses Partenaires 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.

L'Organisateur et ses Partenaires 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.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable 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, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable 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.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa 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 l'Organisateur et les Partenaires. 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 et de gestion 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 personnelles des Candidats seront conservées pendant une durée de 2 ans à compter de la fin du concours.

Les données personnelles seront communiquées à l'Organisateur et ses 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.

Le règlement peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande auprès de KissKissBankBank sur l'adresse mail lgamecup@kisskissbankbank.com. Une seule demande par Candidat (même nom, même adresse) sera prise en compte.

Toute modification du présent règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne sur le site Internet www.lgamecup.com

ARTICLE 11. DROIT APPLICABLE

Le concours et son règlement sont soumis à la loi française.

Les éventuels litiges nés de La Game Cup seront soumis, à défaut de résolution amiable, aux juridictions françaises compétentes.

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 (quinze) jours à partir de la date de clôture de La Game Cup, le cachet de la poste faisant foi.

L'Organisateur se réserve le droit d'effectuer des ajouts, modifications, changements ou améliorations aux conditions de La Game Cup, notamment par 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 l'Organisateur.

Le présent accord ne crée pas de relation d'agence, de partenariat, de coentreprise ou de franchise entre l'Organisateur et les Candidats. Aucun Candidat n'est ou ne devient employé de l'Organisateur 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 7 juin 2022