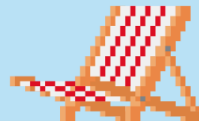
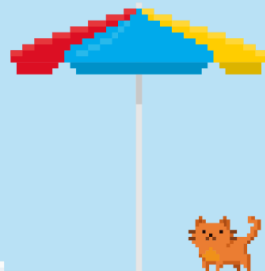


# LA GAME CUP



Fondée par :



En partenariat avec :



## RÈGLEMENT

# LA GAME CUP 5

du 8 avril 2024 au 31 décembre 2024

### ARTICLE 1. ORGANISATION DU CONCOURS

L'entité organisatrice du concours est :

**KissKissBankBank & Co**, société par actions simplifiée, au capital de 22 094 970 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 (ci-après l'“**Organisateur**”),

En partenariat avec les entités listées ci-après (ci-après dénommée individuellement le “**Partenaire**” ou ensemble les “**Partenaires**” :

- **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 7 rue Caillots 93100 Montreuil ;

- **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

L'Organisateur, avec l'accompagnement des Partenaires, organise pour la cinquième édition, le jeu-concours « **La Game Cup** », qui désigne l'appel à projets ouvert à tous les créateurs indépendants de jeux vidéo.

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 8 avril 2024 au 31 décembre 2024 selon les modalités et les conditions décrites ci-après.

Le calendrier de La Game Cup est le suivant :

1. Phase des candidatures : du **8 avril 2024, 00h01** au **9 juin 2024, 23h59**
2. Phase de présélection par le Jury des six projets finalistes des catégories Newbie Magelis-Région Nouvelle-Aquitaine et Boss La Banque Postale : **26 juin 2024**
3. Phase de sélection et désignation des deux projets de la catégorie Booster Cnam-Enjmin-Eurekatech par le Jury : **26 juin 2024**
4. Phase des votes du public sur internet pour les catégories Newbie Magelis-Région Nouvelle-Aquitaine et Boss La Banque Postale : du **3 juillet 2024, 00h01** au **15 juillet 2024, 23h59** et du **18 septembre 2024, 00h01** au **30 septembre 2024 23h59**

5. Votes finaux et cérémonie finale de remise des prix : le 2 octobre 2024 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.

Les participants au concours de la Game Cup sont répartis en 3 catégories :

- **La catégorie “Newbie - Magelis - 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 d'un (1) an à la date de dépôt de la candidature ;
- **La catégorie “Boss - La Banque Postale”** : sont concernés par cette catégorie l'ensemble des Candidats dont les projets sont issus d'entreprises créées depuis un (1) an 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 d'un an au jour du dépôt de la candidature et qui ont la volonté de poursuivre le développement de leur projet sur le territoire d'Angoulême.

Cinq lauréats seront désignés gagnants du concours la Game Cup selon les conditions des articles 4 et 5 ci-après.

Les 5 lauréats 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 une autre catégorie, selon les conditions/critères . 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](http://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.

Le Candidat peut candidater dans la catégorie pour laquelle il remplit les critères d'admission. Il est précisé que le Candidat a la possibilité de candidater à la fois dans la catégorie “*Newbie - Magelis - Région Nouvelle-Aquitaine*” et “*Booster - Cnam-Enjmin - Eurekatech*”. Dans cette hypothèse, les prix ne sont pas cumulatifs. Si le Candidat est sélectionné dans la catégorie “*Booster - Cnam-Enjmin - Eurekatech*”, il ne sera pas retenu dans la catégorie “*Newbie - Magelis - Région Nouvelle-Aquitaine*”.

Le Candidat est informé que les Organismes ont la possibilité de le rediriger dans une autre catégorie sous réserve que le Candidat remplisse les conditions d'admission de la catégorie en cas de déséquilibre significatif de candidature dans une catégorie.

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 d'Utilisation du site internet de l'Organisateur.

Le Concours n'est pas ouvert aux collaborateurs et agents de l'Organisateur et des Partenaires 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 8 avril 2024, 00h01 et le 9 juin 2024, 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 ou les catégorie(s) 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](http://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 26 juin 2024** afin de présélectionner **six** (6) Candidats des catégories Boss La Banque Postale et Newbie Magelis- 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 vidéo ;
- 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](http://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 Magelis-Région Nouvelle-Aquitaine”**

Trois (3) projets gagnants seront désignés pour les deux catégories. Afin de déterminer les 3 projets gagnants, les **six** (6) Finalistes présélectionnés par le Jury, seront départagés par le public qui pourra voter pour un ou plusieurs Finalistes de son choix.

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

- 1) **Du 3 juillet 2024, 00h01 au 15 juillet 2024, 23h59 et du 18 septembre 2024, 00h01 au 29 septembre 2024 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 leur disqualification à la Game Cup.
- 2) **Le 2 octobre 2024 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 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 le “Gagnant 1” et le “Gagnant 2”) ;
- Le projet arrivé en troisième position du classement des votes parmi les deux catégories remportera les prix mentionnés à l'article 6 ci-après (ci-après le “**Gagnant 3**”).

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 du projet.

Afin de déterminer les **deux** (2) projets gagnants de la catégorie “BOOSTER Cnam-Enjmin - EurekaTech” les Finalistes seront départagés par le Jury le **26 juin 2024**.

Les deux **gagnants** seront contactés par l'Organisateur avant le 16 juillet 2024 et seront invités à venir présenter leur projet au public lors de la Cérémonie Finale le 2 octobre 2024 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 5 gagnants** de la Game Cup bénéficieront des lots détaillés ci-dessous en fonction de leurs catégories.

Il est précisé, que l'ensemble des prix définis ci-après seront valables dans les 12 (douze) mois à compter de la finale de la Game Cup. Passé le délai susvisé, les dotations ne seront donc plus disponibles, les gagnants éligibles aux prix ne pourront plus les demander.

### 1. Prix “BOSS La Banque Postale” et “NEWBIE Magelis- Région Nouvelle-Aquitaine”

#### 1.1 définition des prix

Le Gagnant 1 et le Gagnant 2 bénéficieront chacun des trois lots suivants :

- 1) une campagne publicitaire dans le média Jeux Vidéo Magazine, support papier et des relais éditoriaux pour promouvoir les deux jeux vidéo lauréats sur les canaux digitaux JVM. (Les formats des relais digitaux seront définis en fonction des opportunités éditoriales de Jeux Vidéo Magazine et du profil du projet (statut, maturité, etc), d'une valeur de 35 000 € (trente-cinq mille euros).
- 2) Une dotation financière de la part de La Banque Postale de 20 000 € (vingt mille euros) euros qui sera versée sous la forme d'un abondement à la campagne de financement participatif du Gagnant 1 et du Gagnant 2, sur la plateforme KissKissBankBank sous réserve du respect des conditions définis à l'article 1.2 ci-après



- 3) 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 5.000 euros)
  - 10 jours de Studio Son (valorisé à 2.000 euros)
  - 10 jours de Salle de Tests (valorisé à 1.000 euros)

Le gagnant 3 issu de la catégorie Newbie ou Boss, bénéficiera des trois lots suivants :

- 1) une campagne publicitaire dans le média Jeux Vidéo Magazine, support papier et des relais éditoriaux pour promouvoir son jeu vidéo sur les canaux digitaux JVM. Les formats des relais digitaux seront définis en fonction des opportunités éditoriales de Jeux Vidéo Magazine et du profil du projet (statut, maturité, etc), d'une valeur de 25 000 € (vingt-cinq mille euros).
- 2) une dotation financière de la part des Partenaires La Banque Postale, Magelis et la Région Nouvelle-Aquitaine de 5.000 € (cinq mille euros) qui sera versée sous la forme d'un abondement à la campagne de financement participatif du financement du jeu vidéo du Gagnant 3, sur la plateforme KissKissBankBank, sous réserve du respect des conditions définis à l'article 1.2 ci-après.
- 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)

## **1.2 Conditions d'attribution des prix**

L'ensemble des prix susvisés attribuées à chacun des Gagnants 1, 2 et 3 ne leur seront accordés que si les trois gagnants réunissent chacun, l'ensemble des conditions cumulatives suivantes :

(i) qu'ils procèdent chacun à une collecte de fonds sur la plateforme de financement participatif [www.kisskissbankbank.com](http://www.kisskissbankbank.com) ;

(ii) que leur collecte de fonds ait atteint 100 % de leur Objectif de Levée des Dons tel que ce terme est défini dans les Conditions Générales d'Utilisation du site internet de l'Organisateur, et

(iii) que leur collecte de fonds commence au plus tard le 31 décembre 2025.

Conformément aux Conditions Générales d'Utilisation du site internet KissKissBankBank, si le projet d'un gagnant 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, le gagnant ne pourra bénéficier d'aucun des prix qu'il aurait dû recevoir en tant que lauréat du concours. .

En outre, conformément aux Conditions Générales d'Utilisation, KissKissBankBank facturera sur le montant validé des collectes de financement participatif des Gagnants 1, 2 et 3 (montant validé qui le quel comprendra la dotation financière des Partenaires), sa commission au taux en vigueur et indiqué dans les CGU du site internet au moment du lancement de la collecte de financement participatif des gagnants 1, 2 et 3.

## 2. Prix “BOOSTER Cnam-Enjmin- EurekaTech”

Pour élire les 2 gagnants de cette catégorie, 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 vidéo ;
- 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 (1) 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 15m<sup>2</sup>, 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
    - Aide à l'écriture de dossier CNC
    - Ateliers organisés par EurekaTech

Le deuxième 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. Une place dans l'incubateur Wizz d'une valeur de 7.000 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 :
    - Plus d'une centaine d'heures d'accompagnement collectifs (ateliers/masterclass /coaching)
    - La participation à des événements de networking et de valorisation des projets
    - Accompagnement individuel de la part de coaches spécialisés et de la technopole EurekaTech
    - Visites d'entreprises
    - Mise en réseau
    - 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
    - Aide à l'écriture de dossier CNC
    - Ateliers organisés par EurekaTech

## **ARTICLE 7. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

### **7.1. GARANTIE**

En soumettant son projet de jeu vidéo à l'Organisateur, 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 par l'Organisateur 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 deux (2) ans à compter de la fin du concours.

Les données personnelles seront communiquées aux Partenaires, au Jury ainsi qu'aux prestataires techniques et juridiques le cas échéant, auxquels il serait nécessaire de faire appel pour l'organisation et la gestion 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](mailto: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 [lagamecup@kisskissbankbank.com](mailto:lagamecup@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.lagamecup.com](http://www.lagamecup.com)

## **ARTICLE 11. DROIT APPLICABLE**

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

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives à la participation à la Game Cup doivent être formulées au plus tard quinze (15) jours à compter de la clôture du concours, formulées par écrit uniquement et transmises à l'adresse postale de l'Organisateur renseignée à l'article 1 du règlement.

A l'exception des cas de fraude des participants, toute contestation qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du présent règlement se résoudra prioritairement de manière amiable entre l'Organisateur et le participant. A défaut d'accord amiable, tout litige sera porté devant les tribunaux compétents, selon les dispositions de droit commun applicables en vigueur.

## **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 8 avril 2024*