

[Concours des 50 000 Likes]

ARTICLE 1 – ORGANISATION DU JEU

Tsume S. A. (ci-après la « société organisatrice ») immatriculée au registre du commerce et des sociétés sous le numéro : B151925 dont le siège social est situé Zone industrielle Rolach, Sandweiler, L-5280, Luxembourg

Organise du 20 avril 2016, 00h01 au 20 mai 2016, 23h59, un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé : « [Concours des 50 000 Likes] » (ci-après dénommé « le Jeu »), selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Cette opération n'est ni organisée, ni parrainée par Facebook, Google, Apple ou Microsoft.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu gratuit est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 13 ans, disposant d'un accès à internet ainsi que d'une adresse électronique valide, à l'exception des personnels de la société organisatrice et de leurs familles, ainsi que de toutes personnes ayant participé à l'élaboration du jeu.

Le jeu est soumis à la réglementation de la loi luxembourgeoise applicable aux jeux et concours. En cas de litige, les tribunaux luxembourgeois seront seuls compétents.

Tout participant mineur doit néanmoins obtenir l'autorisation préalable de l'un de ses deux parents ou de son tuteur légal pour participer au Jeu.

La société organisatrice pourra demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation et, le cas échéant, disqualifier un participant ne pouvant justifier de cette autorisation.

La société organisatrice pourra demander à tout gagnant mineur de justifier de ladite autorisation relative à sa participation au Jeu. La société organisatrice se réserve le droit de tirer au sort un autre gagnant dès lors qu'un gagnant initial, s'il est mineur, n'est pas en mesure d'apporter de preuve suffisante de ladite autorisation.

Le seul fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent règlement.

ARTICLE 3 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

Ce jeu se déroule exclusivement aux dates indiquées dans l'article 1. La participation au jeu s'effectue en prenant part à l'une des trois catégories proposées.

ARTICLE 3.1 :

Catégorie 1 : Mets en valeur ta collection Tsume.

ARTICLE 3.1.1

Chaque participant soumet une photo mettant en avant une ou plusieurs figurines réalisées par Tsume (HQS ou HQF ou Xtra) sur son mur Facebook en taguant « Tsume-Art » et en l'envoyant à l'adresse « contest@tsume-art.com » avec une taille inférieure à 2 Mo avant le 8 mai 2016 à 23h59 avec pour objet du mail : Concours 50K catégorie 1.

ARTICLE 3.1.2

Le jury prendra une journée de délibération et les 5 photos choisies seront postées sur la page Facebook de Tsume du 10 mai 2016, 00h01 au 20 mai 2016, 23h59 pour être soumises au vote du public.

ARTICLE 3.1.3

Les photographies doivent obligatoirement respecter le thème « Mets en valeur ta collection Tsume » et être conformes aux dispositions légales en vigueur. Elles ne doivent notamment pas porter atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs. Dans le cas contraire, les photos seront automatiquement écartées du concours

ARTICLE 3.1.4

Le participant déclare et garantit :

- être l'auteur de la photo postée pour le concours et par conséquent titulaire exclusif des droits de propriété littéraire et artistique à savoir le droit au nom, le droit de reproduction et le droit de représentation au public de la photo.

ARTICLE 3.1.5

Autorisation de publication

Chaque participant en tant qu'auteur de la photo soumise et titulaire des droits de propriété littéraire et artistique attachés à la photo, consent, comme condition de validité de sa participation au concours, à ce que la photo soit publiée sur le mur Facebook de Tsume et s'engage à signer, à première demande de la société organisatrice, une autorisation de publication et d'utilisation de sa photo dans le cadre et pour les besoins du présent concours.

ARTICLE 3.2 :

Catégorie 2 : Le Quizz Tsume.

ARTICLE 3.2.1

Chaque participant répond à un quizz de 15 questions concernant Tsume. Le formulaire est disponible sur le blog HQB by Tsume.

ARTICLE 3.3 :

Catégorie 3 :

Dessine ta HQS Tsume idéale.

ARTICLE 3.3.1

Chaque participant soumet un dessin personnel sur son mur Facebook en taguant « Tsume-Art » et en l'envoyant à l'adresse « contest@tsume-art.com » avec une taille inférieure à 2 Mo avant le 8 mai 2016 à 23h59 avec pour objet du mail : Concours 50K catégorie 3.

ARTICLE 3.3.2

Le jury prendra une journée de délibération et les 5 dessins choisis seront postés sur la page Facebook de Tsume du 10 mai 2016, 00h01 au 20 mai 2016, 23h59 pour être soumises au vote du public.

ARTICLE 3.3.3

Les dessins peuvent être réalisés grâce à des techniques traditionnelles ou 3D.

ARTICLE 3.3.4

En participant à ce concours, l'auteur du dessin accepte le fait que son dessin est un fan art inspiré d'œuvres originales dont il ne détient pas les droits et que les futures productions de Tsume ont une probabilité non nulle de comporter des similitudes avec son dessin. Il s'engage à ne pas poursuivre Tsume pour des questions de droits à l'image.

ARTICLE 3.3.5

Autorisation de publication

Chaque participant en tant qu'auteur du dessin soumis est titulaire des droits de propriété littéraire et artistique attachés à la photo, et consent, comme condition de validité de sa participation au concours, à ce que son dessin soit publié sur le mur Facebook de Tsume et s'engage à signer, à première demande de la société organisatrice, une autorisation de publication et d'utilisation de son dessin dans le cadre et pour les besoins du présent concours.

ARTICLE 3.4

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne -même nom, même prénom, même adresse électronique - par catégorie, pendant toute la période du jeu.

ARTICLE 4 – DESIGNATION DES GAGNANTS

Les gagnants seront désignés comme suit :

Catégorie 1 : Le jury composé des membres du personnel de Tsume choisira 5 photos qui seront ensuite soumises au vote du public sur la page Facebook de Tsume Art. Les lots seront attribués par ordre décroissant de nombre de « j'aime » sur la photo.

Catégorie 2 : 5 gagnants seront tirés au sort fin mai 2016, par la société organisatrice parmi les questionnaires ayant eu 100% de bonne réponse.

Catégorie 3 : Le jury composé des membres du personnel de Tsume choisira 5 dessins qui seront ensuite soumis au vote du public sur la page Facebook de Tsume Art. Les lots seront attribués par ordre décroissant du nombre de « j'aime » sur le dessin.

Les gagnants seront contactés dans les 7 jours suivant l'annonce des résultats, lui confirmant la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 14 jours à compter de l'envoi d'avis de son gain sera réputé renoncer à celui-ci et le lot sera attribué à un nouveau gagnant. L'organisateur s'exonère de toute responsabilité relative à la réception du mail.

ARTICLE 5 – DOTATION

Le jeu est doté des lots suivants, attribués aux participants valides et déclarés gagnants. Chaque gagnant remporte un seul lot.

Liste des lots :

- ❖ Catégorie 1 : Le lot 1 correspond à la photo ayant reçue le plus de « j'aime », le lot 5 à celle ayant reçue le moins de « j'aime » parmi les 5 photos sélectionnées par le jury.
 - Lot 1 : HQS Piccolo Redemption
 - Lot 2 : HQF Lucy et Aquarius
 - Lot 3 : Dextra Orochimaru
 - Lot 4 : Naruto Shippuden le jeu de société
 - Lot 5 : Un polo IKI au choix

- ❖ Catégorie 2 : Les gagnants des différents lots seront désignés par l'organisateur
 - Lot 1 : HQS Nico Robin
 - Lot 2 : HQF Lucy et Aquarius
 - Lot 3 : Dextra Rock Lee
 - Lot 4 : Naruto Shippuden le jeu de société
 - Lot 5 : Un polo IKI au choix

❖ Catégorie 3 : Le lot 1 correspond au dessin ayant reçu le plus de « j'aime », le lot 5 à celui ayant reçu le moins de « j'aime » parmi les 5 dessins sélectionnés par le jury.

- Lot 1 : HQS Goldorak
- Lot 2 : HQF Lucy et Aquarius
- Lot 3 : Dextra Obito Uchiwa
- Lot 4 : Naruto Shippuden le jeu de société
- Lot 5 : Un polo IKI au choix

La société organisatrice se réserve le droit de procéder à la vérification de l'âge de tout gagnant avant remise de son lot. Les dotations ne pourront en aucun cas être échangées contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation. La société organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation ou de la non utilisation, voire du négoce, des lots par les gagnants. En cas de force majeure, la société organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de nature et de valeur équivalente.

ARTICLE 6 – IDENTIFICATION DES GAGNANTS ET ELIMINATION DE LA PARTICIPATION

Les participants autorisent la vérification de leur identité. Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, quelles que soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

Les participants marquent leur accord quant à l'utilisation de leurs données personnelles. Ils disposent cependant, conformément à la loi du 2 août 2002 relative à la protection des données personnelles, d'un droit d'accès, de rectification et de retrait des données les concernant. Toutes les informations collectées dans le cadre du jeu concours ne seront ni vendues, ni cédées à un tiers de quelque manière que ce soit.

ARTICLE 7 – DEPOT DU REGLEMENT

Les participants à ce jeu acceptent l'intégralité du présent règlement qui est déposé auprès de l'étude Carlos CALVO & Frank SCHAAL, 65 rue d'Eich L-1461 Luxembourg. Il peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de la société organisatrice, spécifiée à l'article 1, pendant toute la durée du jeu.

ARTICLE 8 – REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Le remboursement des frais d'affranchissement relatifs à la demande de règlement (timbre au tarif lent en vigueur), peut être obtenu sur simple demande écrite conjointe à l'adresse de la société organisatrice en joignant un R.I.B (ou R.I.P ou R.I.C.E).

ARTICLE 9 – EXONERATION DE RESPONSABILITE

La Société Organisatrice ne saurait être responsable des dommages, directs ou indirects, quelles qu'en soit les causes, origines, natures ou conséquences, quand bien même elle aurait été avisée de la possibilité de tels dommages, provoqués à raison :

- D'un dysfonctionnement du réseau Internet ou de l'équipement informatique, y inclus la Plateforme et l'application (matériels et/ou logiciels et/ou bases de données et/ou données) d'un Participant ou de toute personne ou société liée à l'organisation de la Jeu-Concours ou, plus généralement, de tout autre problème lié aux réseaux, moyens et services de (télé)communications, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, bases de données et données de quiconque ;
- De la véracité des informations données par le Participant, et qu'elle ne pouvait valablement considérer comme ne respectant pas les dispositions du présent règlement et des Conditions d'Utilisation au regard des informations et moyens en sa possession.

La Société Organisatrice décline toute responsabilité pour les dommages occasionnés par des événements indépendants de sa volonté.