

REGLEMENT DU TOURNOI MONDIAL

« Ticket to Ride - 20th Anniversary World Tournament »

ARTICLE 1 – ORGANISATION ET DUREE

La société ASMODEE GROUP, Société par Actions Simplifiée à Associé Unique, au capital de 155.440.330,15 euros, dont le siège social est 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, 78280 Guyancourt, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Versailles sous le numéro 399 899 806, (ci-après dénommée « ASMODEE » ou « la Société Organisatrice »), organise, dans les conditions définies ci-après, un jeu-concours-tournoi gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Ticket to Ride - 20th Anniversary World Tournament » (« ci-après le « **Tournoi Mondial** »).

Le Tournoi Mondial est composé de plusieurs phases :

- une phase qualificative en élimination directe sur la plateforme Board Game Arena du 1^{er} décembre 2024 au 15 janvier 2025 (ci-après la « **Phase Qualificative** »),
- une phase de demi-finales en rondes suisses sur la plateforme Board Game Arena du 25 janvier 2025 au 1^{er} mars 2025 incluses (ci-après la « **Demi-Finale** »),
- une grande finale en présentiel à Paris dans le courant du mois de mai (date précise et informations complémentaires communiquées ultérieurement) (ci-après la « **Finale** »).

ARTICLE 2 – PARTICIPANTS

Le Tournoi Mondial est exclusivement ouvert aux personnes physiques majeures à la date de l'inscription au Tournoi Mondial (ci-après les « **Participants** ») disposant:

- d'une connexion internet
- d'un compte sur la plateforme Board Game Arena
- d'un score minimum de 100 ELO et de 50 de karma à la date de l'inscription au Tournoi Mondial

La Finale du Tournoi Mondial se déroulant en présentiel à Paris, chaque Participant doit également :

- pouvoir se rendre disponible dans le courant du mois de mai 2025
- avoir la capacité de voyager en avion
- disposer de documents de voyages valides à la date de la Finale

Sont exclues du Tournoi Mondial les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, ainsi que les membres du personnel de la Société Organisatrice et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du Tournoi Mondial ainsi que leur conjoint (mariage, PACS, concubinage) et les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs, frères et sœurs ou tout autre parent vivant sous leur toit.

La Société Organisatrice se réserve le droit de demander à tout Participant de justifier du respect des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions, ou refusant de les justifier, sera exclue du Tournoi Mondial et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

Il n'est autorisé qu'une seule participation par personne (mêmes nom et prénom, même compte Board Game Arena). La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect de cette règle. Dans le cas où un Participant aurait participé plusieurs fois, la Société

Organisatrice se réserve le droit de refuser aux Participants concernés l'accès à la Demi-Finale et leur éligibilité au lot.

La participation au Tournoi Mondial implique l'entière acceptation et sans réserve du présent règlement (ci-après le « **Règlement** ») ainsi que des lois et règlements en vigueur sur le territoire français.

La Société Organisatrice pourra annuler le Tournoi Mondial s'il apparaît que des fraudes portant une atteinte grave à la fiabilité et à la pérennité de l'ensemble du Tournoi Mondial sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment par des procédés informatiques dans le cadre de la participation au Tournoi Mondial tels que des automates de participation, des programmes élaborés pour des participations automatisées, etc. Sera notamment considéré comme un cas de fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Tournoi Mondial sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant s'inscrire et participer au Tournoi Mondial sous son propre et unique nom.

La Société Organisatrice se réserve, en tout état de cause, le droit d'exclure du Tournoi Mondial les fraudeurs, de ne pas leur attribuer les dotations et/ou de les poursuivre devant les juridictions compétentes. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

En tout état de cause, le non-respect du présent Règlement entrainera l'invalidation de la participation du Participant et de l'attribution éventuelle d'un lot.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

3.1 Annonce du Tournoi Mondial

L'annonce du Tournoi Mondial est faite sur les réseaux sociaux et le site de Days of Wonder ainsi que la plateforme Board Game Arena.

3.2 Mécanique des phases du Tournoi Mondial

A) Phase Qualificative

Les Participants du Tournoi Mondial s'affrontent lors de tournois multiples (ci-après les « **Tournois Multiples** ») organisés sur des créneaux horaires différents, chacun accessible dans un fuseau horaire unique (ci-après les « **Fuseaux Horaires** ») :

- Heure d'Europe centrale (CET)
- Heure normale de Chine (CST)
- Heure de l'Est (EST)
- Heure du Pacifique (PST)

Chaque Tournoi Multiple peut accueillir un minimum de 33 Participants et un maximum de 512 Participants. Dans le cas où un Tournoi Multiple contient moins de 33 Participants, celui-ci est annulé.

Les Participants s'affrontent entre 10h00 et 22h00 (heure du Fuseau Horaire concerné) (ci-après les « **Heures Officielles** »).

Il est rappelé ici que les Participants ne peuvent s'inscrire que dans un seul Tournoi Multiple.

Le lancement des Tournois Multiples de la Phase Qualificative est fixé au 1^{er} décembre 2024.

La clôture des Tournois Multiples de la Phase Qualificative est fixée au 15 janvier 2025.

Chaque partie est en élimination directe, 1 contre 1, en tour par tour, sur une période fixe de 5 jours. À la fin de cette période, si aucun Participant n'a remporté la partie, le Participant avec la plus grande réserve de temps restante sera déclaré vainqueur. Les Participants reçoivent une notification à chaque tour et disposent d'une réserve de temps de 30 heures pour jouer leur coup. Cette réserve de temps diminue dès que l'adversaire termine son tour, mais uniquement pendant les Heures Officielles. Si la réserve de temps d'un Participant est entièrement épuisée, son adversaire peut expulser ce joueur de la partie, ce qui entraîne une défaite automatique.

Selon le nombre de Participants dans chaque Tournoi Multiple, les derniers Participants en lice (dans une limite de 8 Participants maximum) seront qualifiés pour la Demi-Finale. Le nombre de Participants qualifiés est déterminé comme suit (ci-après les « **Qualifiés** »):

- Entre 257 et 512 Participants : 8 Qualifiés
- Entre 129 et 256 Participants : 4 Qualifiés
- Entre 65 et 128 Participants : 2 Qualifiés
- Entre 33 et 64 Participants : 1 Qualifié
- En-dessous de 32 Participants, le Tournoi Multiple n'est pas lancé

B) Demi-Finale

Les Qualifiés s'affrontent lors d'un tournoi de demi-finale (ci-après le « **Tournoi de Demi-Finale**») organisé sur un seul Fuseau Horaire qui sera déterminé par la Société Organisatrice.

Le lancement de la phase de Demi-Finale est fixé au 25 janvier 2025.

La clôture de la phase de Demi-Finale est fixée au 1^{er} mars 2025.

Les Qualifiés accèdent à la Demi-Finale, pour jouer jusqu'à 7 matchs en rondes suisses, 1 contre 1, en tour par tour, chacun durant une période de 5 jours. À la fin de cette période, si aucun Participant n'a remporté la partie, le Participant avec la plus grande réserve de temps restante sera déclaré vainqueur du match. Les Participants reçoivent une notification à chaque tour et disposent d'une réserve de temps de 30 heures pour jouer leur coup. Cette réserve de temps diminue dès que l'adversaire termine son tour, mais uniquement pendant les heures du Tournoi de Demi-Finale qui seront déterminées par la Société Organisatrice. Si la réserve de temps d'un Participant est entièrement épuisée, son adversaire peut expulser ce joueur de la partie, ce qui entraîne une défaite automatique.

A l'issue de chaque match, un classement provisoire est établi. Les matchs suivants sont définis en fonction du classement des matchs précédents. A l'issue du dernier match, un classement final est établi pour déterminer les 8 finalistes qui s'affronteront en personne à Paris en mai 2025 (ci-après les « **Finalistes** »).

C) La Finale

La Finale, se déroulant en présentiel, fera l'objet d'un règlement séparé.

3.3 Gestion des égalités

A) Phase Qualificative

En cas d'égalité lors d'un match, le Participant qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, le Participant qui a le chemin le plus long remporte la partie.

B) Demi-Finale

En cas d'égalité lors d'un match, le Participant qui a complété le plus de cartes Destination remporte la victoire. Si l'égalité persiste, le Participant qui a le chemin le plus long remporte la partie.

En ce qui concerne les égalités de classement à l'issue de la Demi-Finale, le cumul des scores des Participants affrontés sera utilisé pour départager. En cas d'égalité persistante, c'est le cumul des scores ELO des Participants affrontés qui sera pris en considération.

3.4 Inscription

Pour participer au Tournoi Mondial, chaque Participant devra :

- Se connecter sur son compte Board Game Arena ;
- Disposer au minimum d'un score de 100 ELO et de 50 en karma ;
- Rechercher le tournoi 20thAnniversary World Tournament pour Les Aventuriers du Rail / Ticket to Ride ;
- Procéder à une inscription unique dans le Tournoi Multiple du Fuseau Horaire adapté.

3.5 Conditions de validité de la participation au Tournoi Mondial

Les participations comportant des informations incomplètes, fausses ou erronées ne pourront être prises en compte.

Dans le cas où le Tournoi Mondial requiert une contribution du Participant (photographie, vidéo, dessin, ...) (ci-après la « **Contribution** ») ou commentaire sous le post annonçant le Tournoi Mondial, la Société Organisatrice se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier les Participants dont la Contribution ou le commentaire contiendrait des éléments ou des propos qui :

- présenteraient un caractère manifestement illicite ;
- seraient à caractère pornographique, pédophile, raciste ou xénophobe ;

- seraient diffamatoires ou susceptibles de porter atteinte de quelque manière que ce soit à l'image, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation et/ou à la considération de toute personne physique ou morale ;
- inciteraient au crime, à la haine, à la violence, au suicide ;
- seraient accompagnés de propos calomnieux, dénigrants, injurieux, offensants ou dégradants;
- ne respecteraient pas l'ordre public ;
- porteraient atteinte à un droit d'autrui, y compris, sans s'y limiter, à un droit d'auteur, à un brevet ou une marque de commerce ou tout autre droit de propriété intellectuelle ;
- seraient contraires aux bonnes mœurs ;
- seraient non conformes à la réglementation et à la législation en vigueur ;
- seraient susceptibles de nuire à l'image de la Société Organisatrice, des sociétés prestataires ou partenaires.

Cette liste n'est pas exhaustive.

Par ailleurs, chaque Participant garantit que sa Contribution pourra être utilisée dans les conditions visées à l'article 8 ci-dessous et garantit la Société Organisatrice contre tout recours à cet égard.

ARTICLE 4 – DOTATIONS

Le Participant vainqueur de chaque Tournoi Multiple de la Phase Qualificative (ci-après les « **Participants Vainqueurs** ») remportera la dotation suivante :

- 1 lot de produits (jeux et/ou accessoires) les Aventuriers du Rail pour un montant total de 100 € (prix de vente conseillé par le fabricant) à la date du présent Règlement, en fonction des disponibilités dans le pays du Participant)

Les billets d'avions et frais d'hôtel des Finalistes pour la Finale qui se tiendra à Paris en mai 2025 (date et informations précises communiquées ultérieurement) seront intégralement pris en charge par la Société Organisatrice (sous réserve de disponibilité des billets d'avion).

La valeur de la dotation est fournie à titre indicatif et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation.

Tout coût additionnel nécessaire à l'entrée en possession et la jouissance des dotations, à l'exception des frais d'envoi tels que stipulés à l'article 5 ci-dessous, est à l'entière charge des Participants Vainqueurs sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à la Société Organisatrice, ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Les Participants Vainqueurs s'engagent à accepter les lots tels que proposés sans possibilité d'échange notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit, ni transfert du bénéfice à une tierce personne. De même, ces lots ne pourront faire l'objet de demandes de compensation.

La Société Organisatrice se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement présentant les caractéristiques de la force majeure, notamment du fait de ses fournisseurs, de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente. Les Participants Vainqueurs seront tenus informés des éventuels changements et renoncent par avance à toute réclamation à ce titre.

A toutes fins, il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation, ni garantie liée à l'utilisation des lots.

ARTICLE 5 – ENVOI / REMISE DES DOTATIONS

Les Participants Vainqueurs recevront leur lot par la poste, aux frais de la Société Organisatrice, sous 10 semaines à compter de la communication de l'adresse de livraison par le Participant Vainqueur.

Tout lot qui serait retourné à la Société Organisatrice par la poste ou par le prestataire en charge du transport, pour quelque raison que ce soit (par exemple : « n'habite plus à l'adresse indiquée ») sera considéré comme abandonné par le Participant Vainqueur, sans que ce dernier ne puisse formuler aucune revendication à ce titre. Ce lot pourra alors être librement récupéré par la Société Organisatrice, sans que celle-ci ne puisse voir sa responsabilité engagée de ce fait. La Société Organisatrice restera libre d'en disposer comme elle le souhaite.

Dans l'hypothèse où le Participant Vainqueur ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, prendre possession ou bénéficier de tout ou partie du lot gagné dans les conditions décrites dans le présent Règlement, il sera considéré comme ayant renoncé au bénéfice complet dudit lot et ne pourra prétendre à une quelconque indemnisation ou contrepartie de la part de la Société Organisatrice à ce titre.

Aucun message ne sera adressé aux Participants qui n'auront pas gagné.

ARTICLE 6 – RESPONSABILITE

La responsabilité de la Société Organisatrice est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés. Elle ne pourra en aucun cas être responsable d'un quelconque dommage lié à la jouissance des lots et/ou du fait de leur utilisation, ce que les Participants acceptent expressément en validant leur participation au Tournoi Mondial.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si, pour tout événement présentant les caractéristiques de la force majeure, le Tournoi Mondial devait être interrompu, annulé, prolongé, écourté, reporté ou modifié ou si une modification des conditions d'accès et/ou des modalités de fonctionnement devait être opérée. Cette décision sera prise sans préavis et la Société Organisatrice en informera les Participants par tout moyen de son choix.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers (expédition des lots), ni du manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux et de gestion. La Société Organisatrice ne pourra être tenue pour responsable de l'envoi du lot à une adresse inexacte du fait de la négligence du Participant.

En tout état de cause, la Société Organisatrice ne saurait non plus être tenue pour responsable et aucun recours ne pourra être engagé contre elle en cas de survenance d'événements présentant les caractères de la force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les Participants de la possibilité de participer au Tournoi Mondial et/ou les Participants Vainqueurs du bénéfice de leurs gains.

La Société Organisatrice, ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol des dotations par les bénéficiaires dès lors que les Participants Vainqueurs en auront pris possession.

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Par conséquent, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable :

- d'un dysfonctionnement du réseau Internet, de la plateforme Board Game Arena, ou de l'équipement informatique (matériels et/ou logiciels et/ou bases de données et/ou données de quiconque) d'un Participant 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 Internet, aux systèmes des terminaux des Participants ;
- de l'intrusion d'un tiers au compte Board Game Arena du Participant, ainsi que de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser la plateforme Board Game Arena ;
- de toute détérioration ou virus qui pourrait infecter l'équipement informatique du Participant et/ou de la Société Organisatrice ou tout autre bien.

Plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques ou terminaux et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

De manière générale, la Société Organisatrice décline toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, de la plateforme Board Game Arena ou du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Tournoi Mondial.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à se connecter à la plateforme Board Game Arena ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique.

La Société Organisatrice fera des efforts pour permettre un accès au Tournoi Mondial à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société Organisatrice pourra, à tout moment, pour motif légitime (notamment pour des raisons techniques) interrompre l'accès au Tournoi Mondial. La Société Organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

ARTICLE 7 – GRATUITE DE LA PARTICIPATION

A titre d'information, les Participants ont recours à des fournisseurs d'accès intégrant forfaitairement au regard des offres et des services actuels les connexions téléphoniques et internet, de sorte que la participation au Tournoi Mondial est par nature gratuite. Les Participants au Tournoi Mondial déclarent donc avoir déjà à leur disposition une connexion Internet pour leur usage propre.

ARTICLE 8 – PROPRIETE INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE

8.1 Cession des droits de propriété intellectuelle relatifs à la Contribution du Participant

Dans le cas où la participation au Tournoi Mondial requiert une quelconque Contribution des Participants, ces derniers cèdent par le simple fait de leur participation, à titre gratuit et non exclusif, à la Société Organisatrice ou à tout tiers qui lui serait substitué les droits de propriété intellectuelle associés à la Contribution, en ce compris le droit de :

- reproduire et utiliser, par tout procédé technique connu ou inconnu à ce jour, tout ou partie de la Contribution, sur tous supports connus ou inconnus à ce jour (notamment imprimés, audiovisuels, numériques, électroniques), en tous formats, en utilisant tous rapports de cadrage, sans limitation du nombre de reproductions, et pour toute exploitation y compris sur les réseaux sociaux ;
- représenter, exposer et diffuser la Contribution, par tous moyens, et notamment par transmission numérique en ligne, ou télécommunication, par tout terminal, fixe ou mobile, et par tous procédés de communication, sur tous réseaux et/ou systèmes numériques actuels ou futurs tels que notamment Internet (en ce inclus les réseaux sociaux et les sites de partage), Intranets, Extranets, etc. ;
- modifier et adapter la Contribution, pour les besoins notamment de la mise en réseau sur Internet et sur les réseaux sociaux, sans que cela ne porte atteinte au droit moral de l'auteur.

Compte tenu de la nature interactive d'Internet, le Participant accepte que sa Contribution puisse être présentée dans différents contextes, associée à d'autres œuvres, faire l'objet de liens hypertextes ou d'exploitations partielles.

Cette cession est consentie à titre gratuit, pour le monde entier, et pour une durée de 5 (cinq) ans à compter de la date de première publication de la Contribution.

A ce titre, chaque Participant devra notamment avoir veillé à ce que toute personne ayant participé directement ou indirectement à la réalisation de la Contribution ou pouvant prétendre à un droit quelconque à l'égard de la Contribution et de son exploitation, que ce soit notamment au titre des droits de propriété intellectuelle (droits d'auteurs ou droits voisins, droits des marques...) ou des droits de la personnalité (notamment droit à l'image, droit au respect de la vie privée...), ne puisse venir émettre des revendications au titre des utilisations prévues ci-dessus. Notamment en cas de représentation de personnes mineures au sein de la Contribution, chaque Participant devra disposer de l'ensemble des autorisations parentales ou des titulaires de l'exercice de l'autorité parentale le cas échéant, pour chacun desdits mineurs. De manière générale, toute Contribution pour laquelle une autorisation de droit à l'image est rendue nécessaire (représentation de personnes clairement identifiables, sauf personnages publics) devra être accompagnée de ladite autorisation au jour de la soumission de la participation. Dans l'hypothèse où une telle autorisation ne pourrait être produite, la Société Organisatrice se réserve le droit d'écarter ladite Contribution du Tournoi Mondial, en tant que contrevenant aux droits d'un tiers.

Le Participant déclare détenir la propriété régulière, exclusive, pleine et entière de tous les droits faisant l'objet de la présente cession et pouvoir en conséquence les céder à la Société Organisatrice ou tout tiers qui lui serait substitué, dans les conditions exposées ci-avant sans qu'ils ne soient jamais inquiétés à cet égard.

A ce titre, le Participant garantit la Société Organisatrice ou toute société qui lui serait substituée, contre tout recours amiable ou contentieux exercé par un tiers.

8.2 Propriété de la Société Organisatrice

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Tournoi Mondial, le Règlement compris, sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur tout support de communication relatif au Tournoi Mondial, ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

ARTICLE 9 – OBTENTION DU REGLEMENT

Le Règlement est consultable sur le site internet de Days of Wonder à l'adresse :

<https://www.daysof wonder.com/fr/blog/2024/11/14/les-aventuriers-du-rail-tournoi-20ans/>

Le Règlement peut être adressé à titre gratuit à toute personne qui en fait la demande auprès de la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice prendra toutes décisions qu'elle pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement.

Si une ou plusieurs dispositions du présent Règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

ARTICLE 10 – UTILISATION DES DONNEES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS

Il est rappelé que pour participer à toutes les phases du Tournoi Mondial, les Participants devront nécessairement fournir certaines informations personnelles les concernant (nom d'utilisateur du compte Board Game Arena, prénom, nom, adresse email, numéro de téléphone, numéro de passeport ou carte d'identité).

Asmodee Group, en qualité de responsable du traitement, met en œuvre un traitement de données à caractère personnel en vue de la prise en compte de la participation, la détermination des Gagnants, l'attribution et à l'acheminement des lots, réservation des billets d'avion et hébergements des Finalistes. Les données collectées sont strictement nécessaires à ce traitement, lequel est fondé sur l'exécution du contrat conclu avec les Participants.

Ces informations sont destinées à la Société Organisatrice et pourront uniquement être transmises à des sous-traitants externes qui agissent pour le compte et sur instructions de la Société Organisatrice (notamment prestataires, partenaires techniques à des fins d'acheminement des lots) ou à ses filiales (à des fins d'acheminement des lots).

Dans ce cadre, les données personnelles des Participants peuvent être transférées vers des pays tiers n'offrant pas un niveau de protection équivalent des données personnelles, tels que la Chine, les Etats-Unis, le Canada, etc. En l'absence de décision d'adéquation de la Commission européenne, le transfert de ces données personnelles sera encadré par des mécanismes de transfert prévus par la législation

en vigueur pour la protection adéquate des données personnelles (par exemple, signature des clauses types de la Commission européenne, etc.).

Les données personnelles traitées sont conservées pendant toute la durée du Jeu et feront l'objet d'une suppression définitive à l'issue.

La Société Organisatrice ne réalise aucun traitement ayant pour but de réaliser du profilage ou des prises de décisions automatisées.

En tout état de cause, le traitement de ces données personnelles intervient dans le respect des dispositions légales applicables, notamment s'agissant de leur sécurité.

Les Participants disposent à tout moment des droits d'accès, de rectification et de suppression des données les concernant, de limitation ou d'opposition aux traitements de leurs données personnelles, ainsi que d'un droit de portabilité de leurs données personnelles. Le Participant a aussi le droit de définir des directives (générales ou spécifiques) relatives au sort de ses données personnelles après sa mort. Pour exercer l'ensemble de ses droits, le Participant doit adresser sa demande par écrit au siège social de la Société Organisatrice, en justifiant de son identité par tout moyen, à l'adresse mentionnée à l'Article 1 du Règlement, à l'attention du pôle de protection des données personnelles de la Société Organisatrice ou par e-mail à l'adresse suivante : dpo@asmodee.com.

Les Participants qui exerceront leur droit de suppression des données les concernant avant la désignation des Gagnants seront réputés renoncer à leur participation.

Le Participant a également le droit d'introduire une réclamation directement auprès de l'autorité de contrôle compétente pour la protection des données à caractère personnel : la CNIL (<https://www.cnil.fr>).

ARTICLE 11 – LITIGE ET RECLAMATION

Le présent Règlement est régi par la loi française.

Toute contestation ou réclamation doit être adressée, par écrit au siège social de la Société Organisatrice, tel que précisé à l'Article 1 du présent Règlement, au plus tard dans un délai de 30 (jours) jours après la date de clôture du Tournoi Mondial (cachet de la poste faisant foi).

En cas d'échec de la demande de réclamation auprès de la Société Organisatrice ou en l'absence de réponse de ce service dans un délai de deux (2) mois à compter de la date de réception de la réclamation écrite, le Participant peut saisir gratuitement le médiateur de la consommation dont les coordonnées sont précisées ci-après qui tentera, en toute indépendance et impartialité, de rapprocher les parties en vue d'aboutir à une solution amiable, conformément aux articles L.611-1 et suivants du Code de la consommation.

La saisine du médiateur doit s'effectuer en saisissant un médiateur de la consommation en vue de la résolution amiable du litige. À cet effet, le différend sera soumis à la médiation conformément au règlement de médiation du CMAP - Centre de médiation et d'arbitrage de Paris - près la Chambre de commerce et d'industrie de Paris Ile-de-France.

Le Participant doit introduire sa demande vis-à-vis du médiateur dans un délai inférieur à un (1) an à compter de sa réclamation écrite auprès de la Société Organisatrice.

Le Participant reste libre d'initier, d'accepter ou de refuser le recours à la médiation. En cas de recours à la médiation, le Participant reste libre d'accepter ou de refuser la solution proposée par le médiateur.

En cas d'échec de la médiation ou de tout autre mode de résolution extrajudiciaire, tout litige né à l'occasion du présent Tournoi Mondial sera soumis à la compétence exclusive des tribunaux français désignés en application des règles françaises de procédure.