

REGLEMENT DE JEU

Fan art – L'Atelier des Sorciers – Janvier 2025

ARTICLE I – ORGANISATEUR

PIKA EDITION, Société par Actions Simplifiée au capital de 124.320 euros, dont le siège social est situé au 58 rue Jean Bleuzen – 92170 – Vanves, France, et immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro 428 902 704, (ci-après « l'Organisateur »), organise le présent Jeu Fan Art – L'Atelier des Sorciers – janvier 2025 (ci-après le « Jeu ») régi par le présent règlement (ci-après le « Règlement »).

ARTICLE II – ACCEPTATION

EN PARTICIPANT AU JEU, CHAQUE PARTICIPANT :

- EST REPUTE AVOIR PRIS CONNAISSANCE DU PRESENT REGLEMENT ET EN ACCEPTER PLEINEMENT ET IRREVOCABLEMENT LES DISPOSITIONS,

- EST INFORME QUE TOUT NON-RESPECT DU PRESENT REGLEMENT ENTRAINE SON EXCLUSION DEFINITIVE DU JEU ET LE PRIVE DE TOUT LOT, SANS PREJUDICE DES DOMMAGES ET INTERETS QUE L'ORGANISATEUR PEUT EXIGER.

LE REGLEMENT DU JEU EST DISPONIBLE SUR LE SITE INTERNET [PIKA.FR](https://www.pika.fr) (ci-après le « Site ») SUR LA PAGE DU JEU ACCESSIBLE A L'ADRESSE SUIVANTE : <https://www.pika.fr/jeu/concours> (ci-après la « Page »).

ARTICLE III – PARTICIPATION

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure ou mineure résidant en France métropolitaine, France d'outre-mer, Belgique, Luxembourg, Suisse et /ou Canada à l'exception des mandataires sociaux, représentants, associés, employés (en ce compris les membres de leurs familles) de l'Organisateur et de toutes sociétés ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la promotion du Jeu.

Toute participation d'une personne mineure non émancipée doit se faire avec l'autorisation préalable de ses représentants légaux.

Les participants mineurs devront être autorisés à participer par leurs représentants légaux.

Toute participation d'un mineur non autorisée par courriel par ses représentants légaux n'est pas prise en compte.

Il n'est accepté qu'une seule participation par personne au Jeu, l'Organisateur pouvant procéder à toutes vérifications à cet égard sans avoir à informer les participants de l'exercice de vérifications les concernant et/ou de leur éventuelle exclusion subséquente.

La participation au Jeu est nominative, par conséquent :

- Les participants s'engagent à fournir un justificatif d'identité à première demande de l'Organisateur,
- Toute participation dont les coordonnées sont incorrectes ou incomplètes n'est pas prise en compte,
- Tout usage de procédés permettant de participer au Jeu de façon mécanique est prohibé.

Le Jeu débute le **13 janvier 2025 à 16h00** et s'achève le **13 février à 17h00**.

Les participants peuvent accéder et participer au Jeu via le Site sur la Page indiquée à l'Article II et sous les réserves décrites à l'Article VII du présent Règlement, après avoir complété et envoyé le formulaire de participation.

Seules les dates et heures des connexions des participants enregistrées par les systèmes de l'Organisateur et/ou de ses prestataires techniques font foi.

Toutes les informations demandées au sein du bulletin de participation doivent être obligatoirement complétées par les participants. Toute participation incomplète et/ou non transmise à l'Organisateur conformément au présent Règlement n'est pas prise en compte.

ARTICLE IV – MODALITES

Le Jeu consiste en la réalisation d'un dessin représentant un ou plusieurs personnages issus du manga *L'Atelier des Sorciers* publié par Pika Edition, créés par Kamome Shirahama et revêtus d'une tenue de sorciers aperçue ou

inspirée des tenues présentes dans un ou plusieurs tomes de la série.

Le dessin devra respecter les contraintes suivantes :

- **format A4, format PDF, JPG, JPEG et PNG, pour un poids maximal de 10 Mo ;**
- **orientation portrait ou paysage ;**
- **en noir et blanc ou en couleurs ;**
- **un ou plusieurs personnages revêtus d'une tenue de sorciers inspirée des tenues inspirées des tomes de la série tout en étant originale ;**
- **texte interdit.**

Le dessin devra être original et non une reproduction facsimilée ou décalquée d'une illustration issue d'un tome du manga, d'une illustration de couverture ou de tous autres illustrations réalisées à titre commercial ou promotionnel.

Les nom et prénom du participant ne devront pas apparaître sur le dessin. La signature du participant devra apparaître en retrait du dessin.

Toute utilisation de l'Intelligence Artificielle (IA) dans la réalisation du dessin est interdite.

Pour participer au Jeu, les Participants doivent :

- 1) Réaliser eux-mêmes leur dessin selon les modalités figurant ci-dessus ;
- 2) Compléter le formulaire de participation et joindre le dessin en suivant les consignes expliquées à l'Article III du présent Règlement ;
- 3) Valider leur participation au Jeu ;

Les participants garantissent que les créations soumises sont originales et ne portent pas atteinte à des droits de tiers : droit d'auteur, droit de marque, droit à l'image et/ou au nom, respect de la vie privée, absence d'injure, de diffamation, etc. et plus généralement tout élément susceptible d'engager la responsabilité de l'Organisateur à l'égard de tout tiers et à quelque titre que ce soit.

Les participants ne pourront revendiquer aucun droit de propriété intellectuelle et/ou industrielle sur les éléments protégés (univers, personnages, marques, noms de collections, titres d'ouvrages, etc..) pouvant figurer au sein de leurs créations et/ou exigés par l'Organisateur pour la participation au Jeu.

Parmi l'ensemble des participations soumises et valides, c'est-à-dire celles des participants ayant dûment complété et envoyé leur bulletin de participation et dont le dessin est conforme aux modalités de réalisation énoncées ci-dessus, quarante (40) gagnants sont désignés par un jury composé de membres de Pika Edition.

Ces quarante (40) gagnants seront choisies dans deux (2) catégories différentes :

1. **vingt (20) dans la catégorie des participants de moins de 15 ans (au moment de la clôture du Jeu),**
2. **vingt (20) dans la catégorie des participants de plus de 15 ans (au moment de la clôture du Jeu).**

Pour chacune des catégories énoncées ci-dessus, un (1) gagnant sera désigné parmi les vingt (20) gagnants par Kamome Shirahama, l'autrice de la série *L'Atelier des Sorciers*.

Les critères permettant de désigner les gagnants sont notamment :

- respect du thème,
- respect de l'univers de l'œuvre,
- originalité,
- qualité graphique,
- qualité technique,
- qualité esthétique,

Un suppléant peut être désigné conformément au présent Règlement pour les cas où un ou plusieurs participants désignés comme gagnants n'ont pas la qualité pour participer, altèrent le bon déroulement du Jeu, ne respectent pas le présent Règlement ou pour tout autre motif entraînant la nécessité d'attribuer le lot à un autre participant.

ARTICLE V – LOTS

Les lots mis en jeu sont pour chaque gagnant par ordre de classement :

Pour la catégorie des participants de moins de 15 ans :

- **Lot n°1 (gagnant désigné par Kamome Shirahama) :**
 - o Une (1) dédicace de Kamome Shirahama sur Shikishi d'une valeur commerciale de cinquante (50) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) set de cartes postales L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de douze euros et quatre-vingt-quinze centimes (12,95) TTC ;
 - o Un (1) tote bag L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de sept (7) euros TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC ;
 - o Trois (3) stickers L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale unitaire de trois (3) euros TTC ; soit une valeur pour les trois (3) stickers de neuf (9) euros TTC.
- **Lots n°2 à n°5 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) set de cartes postales L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de douze euros et quatre-vingt-quinze centimes (12,95) TTC ;
 - o Un (1) tote bag L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de sept (7) euros TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC ;
 - o Trois (3) stickers L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale unitaire de trois (3) euros TTC ; soit une valeur pour les trois (3) stickers de neuf (9) euros TTC.
- **Lots n°6 à n°10 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC.
- **Lots n°11 à n°20 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC.

Pour la catégorie des participants de plus de 15 ans :

- **Lot n°1 (gagnant désigné par Kamome Shirahama) :**
 - o Une (1) dédicace de Kamome Shirahama sur Shikishi d'une valeur commerciale de cinquante (50) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) set de cartes postales L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de douze euros et quatre-vingt-quinze centimes (12,95) euros TTC ;
 - o Un (1) tote bag L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de sept (7) euros TTC ;

- o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC ;
- o Trois (3) stickers L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale unitaire de trois (3) euros TTC ; soit une valeur pour les trois (3) stickers de neuf (9) euros TTC.
- **Lots n°2 à n°5 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) set de cartes postales L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de douze euros et quatre-vingt-quinze centimes (12,95) TTC ;
 - o Un (1) tote bag L'Atelier des sorciers, d'une valeur commerciale de sept (7) euros TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC ;
 - o Trois (3) stickers L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale unitaire de trois (3) euros TTC ; soit une valeur pour les trois (3) stickers de neuf (9) euros TTC.
- **Lots n°6 à n°10 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Art des Sorciers, artbook de la série, d'une valeur commerciale de vingt-cinq (25) euros TTC ;
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC.
- **Lots n°11 à n°20 :**
 - o Un (1) exemplaire de L'Atelier des Sorciers édition grimoire tome 1, d'une valeur commerciale de dix-neuf euros et quatre-vingt-quinze centimes (19,95) TTC ;
 - o Un (1) badge L'Atelier des Sorciers, d'une valeur commerciale de cinq (5) euros TTC.

La valeur commerciale totale des dotations du présent Jeu est de **mille quarante-trois euros et quatre-vingt-quinze centimes (1 043,95) TTC**.

Les valeurs commerciales ci-dessus correspondent aux prix publics toutes taxes comprises couramment pratiqués à la date de rédaction du Règlement, sont indicatives et susceptibles de variation. Les éventuelles différences constatées entre lesdites valeurs et les valeurs réelles des lots à la date de leur réception par les gagnants ne seront pas remboursées. A l'inverse, si la valeur réelle des lots augmente, le gagnant n'a pas à sa charge la différence de prix.

Les lots sont non cessibles, nominatifs, et il n'est pas possible d'obtenir leur contre-valeur en espèce ou de demander un échange.

ARTICLE VI – INFORMATION

L'annonce des gagnants est effectuée par courriel à compter du **15 mars 2025** sur :

- la Page du Site indiqué à l'Article II du présent Règlement ;

Seuls les gagnants sont informés et il n'est adressé aucun courriel, appel téléphonique, courrier postal, message privé ou tout autre message aux participants qui n'ont pas gagné.

Les gagnants sont informés par l'Organisateur par courriel des modalités de remise de leurs lots, et notamment des informations nécessaires à leur réception, à l'adresse électronique renseignée lors de leur participation au Jeu. Si dans un délai de **cinq (5) jours** après l'envoi de ce courriel, les gagnants ne confirment pas par retour leur acceptation (i) du lot et (ii) des modalités précitées, ils sont définitivement considérés comme renonçant à leur lot. De même, tout lot retourné par *La Poste*[®], *Chronopost*[®], *UPS*[®] ou tout autre prestataire de service tiers similaire comme non remis pour quelque raison que ce soit est considéré comme abandonné par le gagnant concerné. Dans ces deux cas, l'Organisateur se réserve le droit d'attribuer les lots concernés à un autre participant désigné conformément au présent Règlement.

Toute modification des coordonnées renseignées au moment de la participation ayant pour conséquence l'impossibilité de contacter le(s) gagnant(s) aux fins de confirmation des dites coordonnées entraîne la perte du lot sans qu'aucune revendication ne puisse être émise à l'encontre de l'Organisateur.

Aux fins du Règlement, les participants font élection de domicile à l'adresse postale indiquée lors de leur inscription au Jeu ou dans leur courriel de confirmation de l'acceptation du lot.

ARTICLE VII – RESPONSABILITES

L'ORGANISATEUR SE RESERVE LE DROIT D'ANNULER, MODIFIER, REPORTER, SUSPENDRE OU PROLONGER LE JEU A TOUT MOMENT ET POUR TOUTE RAISON, SANS QUE SA RESPONSABILITE NE PUISSE ETRE ENGAGEE DE CE FAIT. IL PEUT NOTAMMENT REMPLACER LES LOTS PAR DES LOTS DE NATURE ET DE VALEUR COMMERCIALE SIMILAIRES OU SUPERIEURES.

LA PARTICIPATION AU JEU IMPLIQUE LA CONNAISSANCE ET L'ACCEPTATION DES LIMITES D'INTERNET, NOTAMMENT AU REGARD DES PERFORMANCES TECHNIQUES, TEMPS DE REPOSE, RISQUES D'INTERRUPTION, ET PLUS GENERALEMENT LES RISQUES INHERENTS A TOUTE CONNEXION ET TRANSMISSION SUR INTERNET, L'ABSENCE DE PROTECTION DE CERTAINES DONNEES, LES RISQUES DE CONTAMINATION PAR DES VIRUS, ETC. EN CONSEQUENCE, L'ORGANISATEUR NE PEUT EN AUCUNE CIRCONSTANCE ETRE TENU RESPONSABLE, SANS QUE CETTE LISTE SOIT LIMITATIVE : DE TOUT DYSFONCTIONNEMENT DE RESEAUX ; DE DEFAILLANCE DE MATERIEL, DE COMMUNICATIONS ; DE PERTE DE COURRIER, DE DONNEES ; DU FONCTIONNEMENT DE TOUT LOGICIEL ; DES CONSEQUENCES DE VIRUS, ANOMALIES, DEFAILLANCES TECHNIQUES ; DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT EMPECHANT OU LIMITANT LA PARTICIPATION AU JEU.

L'ORGANISATEUR NE PEUT EN AUCUN CAS ETRE TENU RESPONSABLE DE RETARD, PERTE, VOL, DETERIORATION, NON RECEPTION DES LOTS OU ENCORE DU MANQUE DE LISIBILITE DES CACHETS, DU FAIT DE LA POSTE®, CHRONOPOST®, UPS® OU DE TOUT AUTRE PRESTATAIRE DE SERVICE TIERS SIMILAIRE.

L'ORGANISATEUR DECLINE TOUTE RESPONSABILITE POUR TOUS DOMMAGES QUI POURRAIENT SURVENIR A L'OCCASION DE L'USAGE/DE LA JOUISSANCE DES LOTS ET EXCLUT TOUTE RESPONSABILITE RELATIVE A UNE EVENTUELLE INSATISFACTION DES GAGNANTS CONCERNANT LEURS LOTS.

ARTICLE VIII – DONNEES PERSONNELLES

Les caractéristiques des traitements de données personnelles des participants (ci-après les « Données ») réalisés par l'Organisateur dans le cadre de leur participation au Jeu sont les suivantes :

Finalités de traitement	Données traitées	Bases légales de traitement	Durées maximales de conservation des Données
Participer au Jeu	Nom, prénom, date de naissance, adresse e-mail, pays du participant, date et heure de participation Adresse e-mail du représentant légal si participant mineur	Consentement	Un (1) an après la clôture du Jeu
Annoncer le(s) gagnant(s) du Jeu	Adresse e-mail, nom, prénom par courriel Initial du nom et prénom complet sur le Site		
Envoyer au(x) gagnant(s) du Jeu le(s) lots(s)	Nom, prénom, adresse e-mail, numéro de téléphone portable, adresse postale		

L'Organisateur, destinataire et responsable de traitement, a désigné un Délégué à la Protection des Données personnelles (*Data Protection Officer* ou DPO).

Les Données sont hébergées au sein de l'Union Européenne et/ou dans des pays tiers assurant un niveau de protection adéquat en vertu d'une décision d'adéquation adoptée par la Commission Européenne et/ou conformément aux clauses contractuelles types approuvées par la Commission Européenne.

Certaines Données seront transmises, le cas échéant, à des tiers prestataires techniques sous-traitants de l'Organisateur ou à des partenaires de l'Organisateur pour les seules finalités de traitement listées dans le tableau ci-dessus.

Concernant leurs données personnelles, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression, de portabilité, de limitation et d'opposition qu'ils peuvent exercer selon les modalités précisées au sein de la charte des données personnelles du Site de l'Organisateur visé à l'Article II du présent Règlement.

Les participants peuvent définir des directives quant au sort de leurs Données après leur mort, saisir une autorité de contrôle ou retirer leur consentement au traitement de leurs Données mais acceptent, le cas échéant, que l'Organisateur ne tienne pas compte de leur participation.

Pour en savoir plus sur le traitement de leurs Données et l'exercice de leurs droits, les participants peuvent consulter la [Charte des Données personnelles](#) de l'Organisateur disponible sur le Site (www.pika.fr) visé à l'Article II du présent Règlement.

ARTICLE IX – PROPRIETE INTELLECTUELLE

La reproduction et la représentation totale ou partielle des éléments du Jeu, de l'univers et/ou de l'œuvre faisant l'objet du Jeu ainsi que de toute ou partie de la Page et/ou du Site de l'Organisateur visé(s) à l'Article II du présent Règlement sont interdites.

En validant le formulaire de participation, en accordant leur autorisation parentale ainsi qu'en acceptant le présent Règlement, conditions préalables obligatoires à toute participation au Jeu, les participants/représentants légaux du participant mineur autorisent expressément l'Organisateur à exploiter, à titre gratuit, par extraits ou en totalité, leur/la participation de leur enfant mineur, en ce compris leur/son nom, leur/son prénom, leur/son nom d'utilisateur ainsi que le dessin envoyé sur le Site visé à l'Article II du présent Règlement (ci-après la « Participation »), ainsi qu'à modifier ou ajuster la Participation ou intervenir par tous procédés.

Ladite autorisation est valable pour la reproduction et la représentation de la Participation, dans le monde entier, en toutes langues à titre gracieux, sans contrepartie financière, par l'Organisateur ou tout tiers autorisé par lui, à titre principal et/ou accessoire et à des fins d'information et/ou promotionnelles, sur tous supports, sous toutes formes, par tous procédés de communication existants ou à venir, sur tous réseaux actuels ou futurs, y compris sur les comptes de réseaux sociaux de l'Organisateur (tels que notamment le compte *Facebook® / Instagram® / Twitter® / Tik Tok® / etc.*), ainsi que sur le Site visé à l'Article II du présent Règlement pour toute la durée d'exploitation des supports utilisés, réalisés par l'Organisateur.

Les participants/représentants légaux des participants mineurs déclarent connaître les possibilités/limites d'Internet et acceptent expressément à ce titre que l'Organisateur puisse référencer, indexer, introduire des liens hypertextes ou toute autre forme de consultation interactive concernant la Participation pouvant avoir un but commercial.

ARTICLE X – DROIT APPLICABLE - JURIDICTION COMPETENTE

Le présent Règlement est soumis aux dispositions du droit français.

Toute réclamation doit être adressée par écrit au plus tard quinze (15) jours après la date de clôture du Jeu, seule la date du cachet de la poste faisant foi, à l'adresse postale suivante :

Pika Édition – Service marketing –
CONCOURS fan art – L'Atelier des sorciers – Janvier 2025
Immeuble Louis Hachette
58 rue Jean Bleuzen C70007
92178 -Vanves CEDEX
France

En cas de litige se rapportant au Jeu, les participants/gagnants et l'Organisateur s'engagent à rechercher préalablement et de bonne foi une solution amiable.

A défaut d'accord amiable, tout litige relatif au Jeu sera soumis au tribunal compétent selon les règles légales.