

Règlement du jeu du Roman communautaire « Une aventure du Louise D'Escogriffe » publié sur le site Internet : www.ecrivonsunlivre.com

Article 1 : Organisation

L'association « Art Zen », loi 1901, inscrite au registre des associations depuis le 20 octobre 2016 sous le numéro W604004655, organise un jeu concours gratuit sans obligation d'achat « Une aventure de Louise D'Escogriffe » à compter du 1^{er} novembre 2016 au 31 mars 2017.

Avenant du 30 mai 2017 : Le jeu sera prolongé jusqu'au 31 décembre 2017

Article 2 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux personnes majeures, à la date du début du jeu, résidant en France métropolitaine et inscrites comme membre du site www.ecrivonsunlivre.com.

Sont exclues du jeu les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus ainsi que les membres du personnel de « L'organisatrice », et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu ainsi que leur conjoint, les membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

L'association « Art Zen » se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 : Modalités de participation

Le participant doit se rendre à l'adresse URL suivante :

<http://www.ecrivonsunlivre.com/members/subscribe/> afin de devenir membre du site Internet « www.ecrivonsunlivre.com ».

Les participants doivent choisir le rôle qu'ils tiendront dans le jeu.

Ils pourront être lecteurs, auteurs ou sélectionneurs.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement rendra la participation invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par « L'organisatrice » sans que celle-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue dans le présent règlement sera considérée comme nulle. La même sanction s'appliquera en cas de multi-participation.

Article 5 : Le but du jeu

Le but est d'écrire un livre de façon communautaire de 15 chapitres qui sera écrit par des auteurs différents.

Ce livre sera visible sur le site www.ecrivonsunlivre.com dans un premier temps. Il est possible qu'il soit édité en format papier ou électronique par la suite sous réserve que les dons obtenus par un site de financement participatif tel que "Ulule" pour financer la seconde phase de ce projet soient suffisants.

Si ce livre est édité, les auteurs recevront une participation sur les ventes au titre des droits d'auteurs.

Chaque semaine, des auteurs écriront la suite de l'histoire en un chapitre complet qui sera mis au jugement des sélectionneurs. Le manuscrit ayant reçu le plus de points par les sélectionneurs sera celui qui sera intégré à l'histoire.

Avenant du 30 mai 2017

Un chapitre ne pourra être mis en sélection uniquement lorsque l'organisateur du jeu aura reçu au moins 3 propositions. Les auteurs ayant déjà envoyé leur proposition pourront retravailler leur texte jusqu'à la date de fin de dépôt du chapitre et nous le retourner une seconde fois.

Les auteurs devront écrire tous les 15 jours et non plus toutes les semaines. Durant la semaine intermédiaire, seront publiés sur le site Internet de www.ecrivonsunlivre.com les manuscrits classés en seconde et troisième place lors de la précédente sélection. Ainsi davantage d'auteurs pourront être lus. Ces manuscrits ne seront publiés que sur le site et ne pourront donner lieu à aucune rémunération.

Article 6 : Rôle du lecteur

Tout le monde pourra être lecteur à condition de s'inscrire sur le site www.ecrivonsunlivre.com comme membre du site.

Le lecteur pourra lire tous les chapitres du livre et partagera son avis sur l'écriture et ses idées sur la suite qu'il aimerait donner à l'histoire. Afin que les commentaires soient pris en compte par les auteurs, ils devront être postés sur le site www.ecrivonsunlivre.com du jeudi 14 heures au samedi soir minuit.

A son inscription sur le site, un membre se voit attribué d'office le rôle de lecteur. Un lecteur pourra demander à devenir sélectionneur ou auteur au cours du jeu.

Article 7 : Rôle du sélectionneur

Les sélectionneurs devront juger 3 manuscrits selon les critères suivants :

- Respect des consignes données par l'équipe du site Internet www.ecrivonsunlivre.com qui seront données chaque samedi à 20h par mail durant toute la durée du jeu,
- L'auteur a-t-il pris en compte certains commentaires des lecteurs,
- La qualité de l'écriture,
- L'imagination, l'intrigue, les rebondissements...

Un sélectionneur pourra lire l'histoire mais ne pourra pas la commenter sur le site.

Avenant du 30 mai 2017 :

Les sélectionneurs ne seront plus obligés de se déclarer disponibles. Ils recevront automatiquement les manuscrits par mail. Mais ils devront rendre leur notation avant le jeudi suivant 10 heures sans quoi ils auront été jugés non disponibles. Les notes remis au-delà de ce délai ne seront pas prises en compte.

A compter du 1 juin 2017, toute note rendue par un sélectionneur vaudra acceptation de ce règlement. Il n'y a donc plus obligation de signer ce règlement.

Un sélectionneur ne pourra pas changer de rôle pour passer lecteur ou auteur au cours du jeu. Il devra attendre le second livre.

Les sélectionneurs auront un capital total de 9 points à distribuer sur chacun des manuscrits qu'ils recevront. Par exemple, si un manuscrit leur a particulièrement plu, ils pourront lui attribuer 5 points et le reste des points les attribuer sur les deux autres manuscrits.

Avenant du 30 mai 2017 :

Les manuscrits seront attribués aux sélectionneurs de façon anonyme. Les manuscrits parviendront par mail aux sélectionneurs lorsque au moins trois propositions d'auteur auront été faites avant le dimanche 20 heures précédent. Ensuite, le sélectionneur aura jusqu'au jeudi suivant 10 heures pour nous faire parvenir l'attribution de ses points.

Article 8 : Le rôle d'auteur

Avenant du 30 mai 2017 :

Pour participer, l'auteur devra toutes les deux semaines, se définir comme étant « disponible » avant **le dimanche soir 18h** afin que nous sachions que nous allons recevoir un manuscrit de sa part. Il le fera grâce au formulaire existant sur son profil lors de sa connexion au site. **L'auteur aura alors jusqu'au mardi suivant pour nous faire parvenir sa proposition.**

Un auteur pourra lire l'histoire mais ne pourra pas la commenter sur le site. L'auteur jouera définitivement ce rôle après avoir signé ce règlement et le contrat de droits d'auteur.

Un auteur ne pourra pas changer de rôle pour passer lecteur ou sélectionneur au cours du jeu. Il devra attendre le second livre.

Avenant du 30 mai 2017 :

Les auteurs devront écrire la suite de l'histoire en tenant compte des consignes d'écriture de l'équipe de « Ecrivons un livre » qui seront données durant toute la durée du jeu, ainsi que des commentaires laissés par les lecteurs.

Leur manuscrit parviendra de façon anonyme à au moins 3 sélectionneurs différents pour le jugement du respect des règles, la qualité d'écriture, l'imagination et l'histoire.

Le manuscrit de l'auteur qui comptabilisera le plus de points de la part des sélectionneurs sera celui qui sera intégré à l'histoire.

Si plusieurs manuscrits comptent le même nombre de points, une question sera posée aux lecteurs sous forme de sondage pour délibérer du gagnant, cette question portera sur un fait différent et nouveau propre à chaque manuscrit. Dans cette question ne sera pas porté le nom ou pseudo de l'auteur. L'envoi des prochain manuscrit sera donc retardé d'une semaine jusqu'au résultat du sondage.

Afin de garder l'anonymat des manuscrits jusqu'à la fin de jeu, il est demandé aux auteurs de ne laisser aucun commentaire sur le site qui pourrait les identifier tout au long du jeu.

Avenant du 30 mai 2017 :

Les manuscrits devront nous parvenir avant le mardi 8 heures sur l'interface de chaque auteur en format .doc ou .pdf. Ils devront être écrits en caractères Arial 12, 50 lignes par page et de 8 à 12 pages. Dans le cas ou l'organisatrice ne recevrait pas au moins trois propositions différentes, le jeu sera retardé d'autant. Durant ce temps, les auteurs ayant déjà remis leur manuscrit pourront effectuer d'autres corrections et nous retourner leur écrit avant la sélection.

Important : Si un auteur, se disant disponible, ne nous envoie pas son manuscrit avant la date fixée, il sera jugé comme non fiable et sera rayé de la liste des auteurs.

Les personnages (noms, métiers, histoires), situations, lieux, époques, étant choisis par la communauté, les manuscrits non-sélectionnés ne pourront être édités par les auteurs qu'à la condition que les noms des personnages, les situations et métiers diffèrent de l'histoire qui s'écrira grâce à ce jeu.

L'équipe de « écrivons un livre » corrigera les fautes d'orthographe, de grammaire et de conjugaison avant de dispatcher les manuscrits aux sélectionneurs. Ces corrections seront apportées comme s'il s'agissait de corriger une dictée, c'est-à-dire qu'il ne sera pas touché pas au vocabulaire, au style, ni aux tournures des phrases écrites par les auteurs.

Article 9 : Gain

Les manuscrits sélectionnés par les sélectionneurs paraîtront dans la suite de l'histoire. A l'issue du jeu et après correction d'éventuelles syntaxes ou fautes grammaticales, le livre pourra être publié au format papier ou électronique.

Dans ce cas, les auteurs se partageront les droits d'auteurs sur la vente de l'ouvrage comme stipulé dans leur contrat de cession des droits d'auteurs.

Article 10 : Utilisation des données personnelles des participants

Les informations des participants sont enregistrées et utilisées par l'association « Art Zen » pour mémoriser leur participation au jeu-concours et permettre l'attribution du lot.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce jeu fassent l'objet d'un traitement. Ils disposent également d'un droit d'opposition à ce qu'elles soient utilisées à des fins de prospection commerciale, en dehors de la participation à ce jeu-concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Le/les gagnant(s) autorisent l'association « Art Zen » à utiliser à titre publicitaire ou de relations publiques leurs coordonnées (nom, prénom), sur quelque support que ce soit, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque, autre que l'attribution de leur lot.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, tout participant a le droit d'exiger que soient rectifiées, complétées, clarifiées, mises à jour ou effacées, les informations le concernant qui seraient inexactes, incomplètes, équivoques ou périmées en s'adressant par courrier à « L'organisatrice » dont l'adresse est mentionnée à l'article 1.

Article 11 : Règlement du jeu

L'association « Art Zen » se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

Article 12 : Propriété industrielle et intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, le présent règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site 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. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participants.

Article 13 : Responsabilité

La responsabilité de l'association « Art Zen » ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

L'association « Art Zen » ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux. Elle 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 force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou le gagnant du bénéfice de son gain.

De même l'association « Art Zen » ainsi que ses prestataires et partenaires, ne pourront être tenus pour responsables de la perte ou du vol de la dotation par le bénéficiaire dès lors que le gagnant en aura pris possession. Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession de la dotation est à l'entière charge du gagnant sans que celui-ci ne puisse demander une quelconque compensation à l'association « Art Zen » ni aux sociétés prestataires ou partenaires.

Article 14 : Litige & Réclamation

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'association « Art Zen » se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement,

étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de l'association « Art Zen » ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatives au jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à l'association « Art Zen ». Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée. La participation au jeu entraîne l'entière acceptation du présent règlement.

Article 15 : Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et l'association « Art Zen », les systèmes et fichiers informatiques de l'association « Art Zen » feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans les systèmes informatiques de l'association « Art Zen », dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre l'association « Art Zen » et le participant.

Il est en conséquence convenu que, sauf erreur manifeste, l'association « Art Zen » pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par l'association « Art Zen » notamment dans ses systèmes informatiques.

Les éléments considérés constituent ainsi des preuves et s'ils sont produits comme moyens de preuve par l'association « Art Zen » dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

Les opérations de toute nature réalisées à l'aide de l'identifiant et du code attribués à un participant, à la suite de l'inscription, sont présumées de manière irréfutable, avoir été réalisées sous la responsabilité du participant.

Avenant du 30 mai 2017 :

Toute participation au jeu vaut acceptation de ce règlement.