

REGLEMENT CONCOURS

Règlement du Concours « **E-SKIPPER ACADEMY** »

Article I : Organisation

La Société SODEBO, Société par Actions Simplifiée au capital de 12 955 694.40 euros, immatriculée au RCS de la Roche-sur-Yon sous le numéro 547 350 249, dont le siège est situé Zone Industrielle du District, Saint-Georges-de-Montaigu, 85600 Montaigu-Vendée. (ci-après « l'Organisateur »)

ET

La société VIRTUAL REGATTA, Société par actions simplifiée au capital de 24 933,00 €, immatriculée au RCS de Lille Métropole sous le numéro 442 178 786, dont le siège social est situé au 28 rue Parmentier 59650 Villeneuve-d'Ascq, (ci-après « l'Éditeur »)

Co-organisent un concours, (ci-après désigné le « Concours »), régit par le présent règlement (ci-après le « Règlement »).

L'Organisateur et l'Éditeur garantissent aux participants leur stricte neutralité, la réalité des gains proposés et leur entière impartialité quant au déroulement du Jeu.

Article II : Participation

La participation à ce Concours est sans obligation d'achat et/ou de paiement.

La participation est ouverte aux personnes répondant cumulativement aux critères suivants :

1. A toute personne physique majeure domiciliée dans tous les pays où la participation à ce Concours est légale et disposant d'une connexion Internet.
2. Acceptant de façon pleine et entière les conditions générales d'utilisation (ci-après « CGU ») de l'application Virtual Regatta « E-Skipper Academy » accessible gratuitement (hors frais de connexion) au téléchargement via l'App Store, Google Play ou autres plateformes (ci-après l'«Application»). Ces CGU sont consultables à tout moment sur le site <https://www.virtualregatta.com/fr/cgu/>.

Exclusion de participation :

1. Les salariés et représentants de la société organisatrice ou de l'Éditeur, des partenaires, des modérateurs ou beta testeurs et des sous-traitants de l'Éditeur et/ou de l'Organisateur, (ainsi que de leurs conseils et des membres de leur famille) ;
2. Tout refus de justificatif demandé par l'Organisateur (identité, âge, lieu de résidence, paiements concernant les options payantes...)
3. Tout formulaire d'inscription au Concours incomplet, illisible, mensongère, envoyé après la date limite ou sous une autre forme que celle demandée ;
4. Tout manquement aux droits des tiers, notamment dans les outils communautaires (diffamation, messages injurieux, contraires aux bonnes mœurs, plagiat...)
5. Toute négligence ou malveillance informatique (virus, hacking, prélèvements et ou injections automatisées de données dans le jeu) de nature à altérer le bon déroulement du Concours ou susceptible de causer des dommages aux personnes ou aux biens et plus particulièrement toute tentative, par quelque procédé que ce soit de modifier le Concours ou ses résultats ;
6. Tout manquement aux lois et règlements de la loi française en général.
7. La multiple inscription, une seule participation (nom et adresse faisant foi) est admise pendant la durée du Concours.
8. Le non-respect du Règlement.

Toute participation entrant dans le cadre des précédentes exclusions ou effectuée en violation des dispositions du présent Règlement fera l'objet d'une suspension ou d'une annulation de compte par l'Organisateur ou d'une suppression du score dans

le Concours ou d'une annulation des gains perçus le cas échéant sans que cela ouvre droit à un quelconque dédommagement pour le participant ; l'Organisateur et l'Editeur se réservant le droit de poursuite judiciaire.

Article III : Modalités

Le Concours est basé sur une simulation virtuelle et interactive d'un Concours de voile en ligne créée et éditée par la société VIRTUAL REGATTA, en partenariat avec l'Organisateur.

L'inscription au Concours est ouverte aux participants du 08 juin 2023 14h00 UTC+2 au 5 juillet 2023 02h00 UTC+2 (Heure de fermeture de la ligne d'arrivée) inclus. L'inscription se fait exclusivement sur <https://www.virtualregatta.com/fr/offshore-jeu/> à la course "E-Skipper Academy". Le participant doit créer un compte, en renseignant le nom de son bateau sous lequel il participera à la course virtuelle, un pseudo et une adresse email valide.

Une fois le formulaire rempli, le participant sera invité à valider les informations données et leur exactitude en cliquant sur un bouton de validation. Il recevra un mail de confirmation, dans lequel se trouvera un lien sur lequel il devra cliquer pour confirmer son inscription.

Le participant devra communiquer des informations complémentaires pour apparaître dans les classements de la course virtuelle, il s'agit des éléments suivants : sexe, nom, prénom, code postal, ville, numéro de téléphone, date de naissance.

Une fois l'inscription validée, la course virtuelle débute le 20 juin 2023 à 13h00 UTC+2 jusqu'au 05 juillet 2023 02h00 UTC+2 inclus. La course se déroule exclusivement sur l'Application.

Le joueur affronte d'autres joueurs dans une course virtuelle "E-Skipper Academy" comprenant 1 étape. Le classement au terme de cette course sera déterminant pour les participants, afin de poursuivre le Concours, dans les conditions précisées en annexe.

Le bateau pilote partira au même moment que les concurrents réels.

Le parcours est décrit dans les pages internet du Site du Concours et en annexe 1 du présent Règlement.

En cas de modification du parcours ou du programme de la course, les changements seront annoncés sur le Site du Concours, dans les pages internet du site www.virtualregatta.com, ainsi que par avenant au présent Règlement, sans que les participants puissent prétendre à une quelconque réclamation, de quelque sorte qu'il soit.

Des dotations seront affectées au classement de la manière décrite dans l'annexe 3 du présent Règlement.

Les participants à la course virtuelle peuvent, sans pour autant que cela ne constitue une obligation dans le cadre du Concours, acheter des options leur permettant de bénéficier de services immatériels (options, équipements, autres). Les services achetés seront valables pour l'ensemble de la course, et ne peuvent en aucun cas être réclamées pour une autre course.

Pour participer au Concours, le participant devra terminer dans les cent (100) premières places à la date de fermeture de la course.

Les joueurs s'inscrivant après le départ prendront soit le départ depuis le lieu de départ officiel de la course, soit à la même position que le bateau pilote si il rejoignent la course entre le 20 juin 2023 à 14h00 UTC+2 jusqu'au 05 juillet 2023 02h00 UTC+2

Si un joueur ne se connecte pas au moment du départ, il sera placé sur la position du bateau pilote.

L'inscription à la course qualificative fermera le 05 juillet 2023 02h00 UTC+2.

Article IV : Modification

Le Règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'Organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site, sans que les participants puissent prétendre à une quelconque réclamation, de quelque sorte qu'il soit.

Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours.

Le Règlement complet est consultable en ligne sur le site du Concours.
Aucun frais de demande et/ou d'envoi du présent Règlement ne sera remboursé.

Article V : Dotation

Ce Concours est doté de prix dont le détail est précisé en annexe 3 du présent Règlement de Concours.

Les participants finissant dans les cent (100) premiers la course virtuelle, pourront participer à l'étape suivante du Concours et être susceptibles de remporter le gain énoncé à l'annexe 3 du Règlement.

La liste des gagnants sera publiée sur le site du Concours à l'issue de la course.

Le lot ne peut faire l'objet d'un remboursement en espèces, d'aucune contestation, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit et est non cessible.

Toutefois, en cas de force majeure ou des circonstances extérieures à l'Organisateur l'exigent, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer le prix annoncé par un prix de valeur équivalente.

La liste de la dotation ainsi est définie en annexe 3 du présent Règlement.

Une copie de la pièce d'identité peut être demandée par l'Organisateur pour vérifier la majorité du joueur.

Article VI : Désignation des gagnants

Pour pouvoir être désigné, le joueur doit :

- Être joignable à l'adresse mail communiquée dans son profil utilisateur Virtual Regatta Offshore « E-skippeur Academy »
- Avoir rempli **TOUS** les champs du formulaire de son profil utilisateur Virtual Regatta Offshore « E-skippeur Academy » Avoir complété le formulaire de candidature qui sera distribué par email aux cent (100) premiers concurrents qui auront franchi la ligne d'arrivée de la course E-Skipper Academy avant la date définie en annexe 1 du présent Règlement.

Le gagnant autorise toutes vérifications concernant les conditions de participation au Concours, notamment son identité et son domicile (adresse postale ou/et Internet).

Du fait de l'acceptation de son prix, le gagnant autorise l'Organisateur et l'Éditeur à utiliser sa photo, nom, prénom, adresse postale ou internet dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Concours sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné, et ceci pour une durée maximale de deux (2) ans à compter de la désignation du gagnant.

Le gagnant sera averti par email ou par téléphone et aura sept (7) jours calendaires pour confirmer l'intérêt pour le gain. En cas de refus, l'Organisateur se réserve le droit de désigner un (1) back-up, dans la limite de deux (2). Au-delà, l'Organisateur restera propriétaire du lot.

Les gagnants renoncent à réclamer à la société organisatrice tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du lot.

Article VII : Connexion, utilisation, « bugs »

La participation implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

L'Éditeur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Concours, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des formulaires de Concours à une adresse erronée ou incomplète. Par ailleurs, l'organisation décline toute responsabilité considérant des « bugs » informatiques pouvant survenir du fait l'influence de participants au Concours ou du fait de force majeure ou de cas fortuit.

Enfin, l'achat d'options payantes est placé sous l'unique responsabilité du participant. L'impossibilité totale ou partielle d'utiliser les dites options, notamment pour cause d'incompatibilité du matériel, ne peut donner lieu à aucun dédommagement, remboursement ou mise en cause de la responsabilité, ni de l'Organisateur, ni de l'Editeur.

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des dotations effectivement et valablement gagnées.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. L'Organisateur ne saurait donc être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Concours et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le site et/ou l'Application.

Plus particulièrement, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

L'Organisateur dégage toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Concours.

L'Organisateur ne saurait davantage être tenu pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site et/ou l'Application ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau ou dû à des actes de malveillances.

L'utilisation de robots ou de tous autres procédés similaires permettant de trouver le point gagnant de façon mécanique ou autre est proscrite, la violation de cette règle entraînant l'élimination de son auteur, pour toutes les sessions du Concours.

L'Organisateur pourra annuler tout ou partie du Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Concours ou de la détermination du gagnant. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

L'Organisateur se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler l'opération en cas de force majeure. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait, et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du Concours. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelque dotation que ce soit.

L'Editeur fournira ses meilleurs efforts pour permettre un accès au Concours présent sur le Site et l'Application à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. L'Editeur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance, interrompre l'accès au Site et/ou l'Application et au Concours qu'il contient.

L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

L'Organisateur et l'Editeur ne sauraient être tenus pour responsables du mauvais fonctionnement du réseau Internet.

La responsabilité de l'Organisateur ne peut être recherchée concernant tous les incidents qui pourraient survenir du fait de l'utilisation de la dotation attribuée.

Article VIII : Litiges et responsabilités

La participation à ce Concours implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité. Si une ou plusieurs dispositions du présent Règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent Règlement, les mécanismes ou les modalités du Concours ainsi que sur la liste des gagnants.

En cas de contestation seul sera recevable, un courrier en recommandée avec accusé de réception dans un délai d'un (1) mois après la proclamation des résultats du gagnant, adressé à l'Organisateur.

Article IX: Droit de rétractation

Etant rappelé que le Concours est gratuit et que les options payantes sont optionnelles permettant d'augmenter le confort de jeu de la course virtuelle, le participant dispose, dans les cas d'achat des dites options, d'un délai de rétractation de quatorze (14) jours ouvrables à compter de la date d'achat.

Par exception, conformément à l'article L121-20-2 du Code de la Consommation, le participant reconnaît et accepte que le droit de rétractation ne pourra être exercé dès lors que l'option payante aura été utilisée dans le cadre du Concours et aura, en conséquence, par le simple fait que le participant se connecte au Concours, permis au participant de bénéficier d'un service de confort particulier immédiatement exécuté.

En cas de non connexion, une demande écrite par voie postale doit être envoyée à l'Organisateur en précisant son identifiant, ses coordonnées complètes, la date de sa commande et le moyen de paiement utilisé.
Après avoir réceptionné et validé un droit de rétractation, l'Editeur s'engage à effectuer le remboursement dans un délai maximum de trente (30) jours.

Article X: Convention de Preuve

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultantes des systèmes de Concours de l'Organisateur ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatives au Concours.

Article XI: Attribution de compétence

Les participants sont soumis au droit français. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.

Article XII : Informatique et Libertés.

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent Concours sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978. Tous les participants au Concours, disposent en application de l'article 27 de cette loi, d'un droit d'accès ou de rectification aux données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée à l'Organisateur par courrier électronique.

En participant au Concours, chaque participant accepte de fournir certaines données personnelles d'identification afin qu'elles soient utilisées et enregistrées par l'Organisatrice aux fins de réalisation et de vérification du bon déroulement du Concours. Cette utilisation est permise suite à l'obtention du consentement de chaque participant tel que découlant des informations transmises lors de son inscription au Concours.

Les données de tous les participants seront conservées le temps de la réalisation du Concours, augmenté d'une durée maximum de 2 (deux) mois, à compter de la clôture du Concours.

Ces données seront partagées avec les autorités publiques sur requête de ces dernières ainsi qu'avec les prestataires informatiques de l'Organisateur. Seul le personnel habilité pourra accéder aux données des participants et ceci pour le seul accomplissement de la finalité indiquée ci-dessus.

Les participants peuvent, pour des motifs légitimes, s'opposer à ce que leurs données personnelles communiquées dans le cadre de ce Concours 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 Concours, qu'ils peuvent faire valoir dès l'enregistrement de leur participation en s'adressant par courrier à l'Organisateur.

À cet égard, pour toute demande d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation du traitement, d'effacement et de portabilité des données à caractère personnel collectées, le participant peut adresser un courrier à l'adresse de l'Organisateur :

SODEBO
Service DPO
ZI du District –
Saint-Georges-de-Montaigu
85600 Montaigu Vendée

Si le participant estime, après avoir contactés l'Organisateur, que ses droits relatifs à ses données à caractère personnel ne sont pas respectés, il a la possibilité d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle compétente en la matière et de former un recours juridictionnel.

Article XIII : Droits de propriété littéraire et artistique

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction, l'exploitation et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce Concours sont strictement interdites. Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ou l'Application 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 XIV : Remboursement des frais de Concours

Les frais de participation ne sont pas remboursés.

Aussi, les frais de demande et/ou d'envoi du présent règlement ne seront pas remboursés.

ANNEXE 1 – PARCOURS ET PROGRAMME DU CONCOURS

La course virtuelle se déroulera comme suit :

Le parcours consiste en une traversée de l'Océan Atlantique. Dans le sens indiqué sur l'interface du jeu.

- Départ le 20 juin 2023 14h00 UTC+2
- Fermeture de la ligne d'arrivée le 05 Juillet 2023 02h00 UTC+2

Les sélections se dérouleront comme suit :

- Distribution du formulaire de candidature aux 100 premiers de la course virtuelle le 05 Juillet 2023
- Clôture des candidatures le 10 juillet 2023 à 00h00 UTC+2
Toute candidature déposée après la date de clôture sera considérée comme non valide

La désignation du gagnant se déroulera comme suit :

- Les candidatures reçues seront examinées par un jury composé d'à minima une personne du team voile Sodebo, une personne de Virtual Regatta et Julien Taillefer, vainqueur de la saison précédente de la E-skipper Academy entre le 10 juillet et le 22 juillet 2022
- La désignation du gagnant entre le 22 et le 28 juillet 2023
- L'information au gagnant sera faite au plus tard fin juillet 2023

ANNEXE 2 – CLASSEMENT DES CONCURRENTS

1- Classement Général

Le classement général de la course virtuelle est établi selon le temps de parcours réalisé au moment du franchissement de la ligne d'arrivée.

2- Désignation du gagnant

- Un formulaire de candidature sera soumis aux cent (100) premiers concurrents ayant franchi la ligne d'arrivée de la course virtuelle eSkipper Academy. Le formulaire, comprenant Nom / Prénom / e-mail / Date de naissance / Code Postal / Pratique de la voile / Texte de motivation devra être rempli avant le 10 juillet 2023 00h00 UTC+2.

Un jury composé d'à minima une personne du team voile Sodebo, une personne de Virtual Regatta et Julien Taillefer, vainqueur de la saison précédente de la E-skipper Academy, sélectionnera le meilleur profil parmi les candidats ayant complété le formulaire de candidature dans le délai imparti.

ANNEXE 3 – DOTATIONS. DESCRIPTION DES LOTS

Un (1) seul gagnant sera désigné à l'issue du Concours par le jury.

Le gagnant du Concours rejoindra le Team Sodebo en qualité de e-skipper pour la prochaine course virtuelle Transat Jacques Vabre Normandie Le Havre 2023. L'Organisateur lui mettra à disposition un bateau, toutes options, au nom et selon la Charte graphique Sodebo, afin de participer à la course virtuelle Transat Jacques Vabre.

Le Team Sodebo s'engage, jusqu'au départ de la course virtuelle Transat Jacques Vabre Normandie Le Havre à :

- Mettre en place deux (2) temps forts pour le e-skipper sélectionné par le jury : 1. Dans les locaux de la Base Voile Sodebo à Lorient, au cours des mois de septembre / octobre, permettant au e-skipper de rencontrer les membres du Team SODEBO Voile, visiter la base Team Sodebo Voile, dont une visite de Sodebo Ultim 3 et accéder aux différents échanges liés à la préparation de la course « Transat Jacques Vabre Normandie Le Havre » 2. Sur le village, en présentiel, de la Transat Jacques Vabre Normandie le Havre fin octobre 2023, permettant une immersion dans les coulisses de la course côté Team voile, échanges et visite du stand Sodebo.
- produire du contenu (photos, vidéos, sons, ...) et promouvoir le dispositif « e-Skipper Academy » sur l'ensemble de ses canaux natifs.