

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS « PALERMO-MONTECARLO 2026 »

Virtual Regatta Offshore – Palermo Montecarlo 2026 (leg 1)

DOCUMENT DE TRAVAIL – NE PAS DIFFUSER

DRAFT v2 · NON PUBLIÉ, à valider (Tom + relecture juridique), puis à envoyer au YCM pour relecture.

Remplace la v1 du 03/08. Modèle : règlement-jeu VR Mini-Atlantique (17/07/2026). Mécanique : CR kickoff YCM×VR du 22/06/2026.

☑ **Confirmés par le setup de course VRO (03/08)** : leg 1 « Palermo Montecarlo 2026 » · ouverture **08/08 11h55** · départ **18/08 11h55** · arrivée / clôture classement **23/08 19h00** · fermeture technique **26/08 19h00** · distance en jeu ~450 nq (course réelle ~500) · fournisseur dotation = **Yacht Club de Monaco** · catégorie de bateau = **Offshore Racer**.

☑ **Confirmés par le Yacht Club de Monaco** (Thomas Champion, mail du 03/08/2026 14h36, en réponse à Tom) : **classement jeune = moins de 18 ans, vérification par présentation de la pièce d'identité au moment de la prise de contact, dispositif reconduit à l'identique de 2025.** Ces deux points étaient les derniers verrous client ; ils sont intégrés aux articles 2.1, 3.2, 5, 7 et aux annexes.

☑ **Tranchés en interne par Noé (03/08)** :

Entrée dans le classement jeune : la **date de naissance est renseignée dans le profil du joueur Virtual Regatta Offshore**. Le classement jeune est donc **extrait de cette donnée par Virtual Regatta**, puis **confirmé par la demande d'une pièce d'identité** au gagnant. Aucune déclaration préalable du joueur n'est requise, donc **rien à annoncer dans les contenus** sur ce point. Ceci corrige la lecture du CR kickoff du 22/06 : le jeu ne *vérifie* pas la date de naissance à l'inscription, mais **la donnée existe bien** et est exploitable.

Règle de cumul : **non-cumul**, une seule dotation par personne, **4 gagnants distincts** (article 5).

⚠ **Restent à trancher avant publication** (surlignés [...] dans le texte) :

1. Date de référence de l'âge. Retenue : **date du départ de la course (18/08/2026)**, non précisée par le YCM. C'est le moment où la participation commence au sens de l'article 2.3, et elle sert aussi de date de gel de la donnée du compte, ce qui évite d'avoir deux dates de référence différentes dans le texte. Basculer sur l'ouverture (08/08) serait légèrement plus inclusif pour un joueur qui atteint 18 ans entre les deux.

2. Date d'annonce des résultats (article 4), aujourd'hui « à compter du 25 août 2026 ».

3. Point de vigilance anti-fraude à valider avec la tech : l'article 3.2 réserve à Virtual Regatta la possibilité d'écarter une date de naissance **modifiée dans le compte après le départ de la course**. À confirmer que l'historique de cette donnée est bien conservé côté plateforme, sinon la clause reste utile mais non vérifiable.

Article 1 – Organisation

La société VIRTUAL REGATTA, société par actions simplifiée au capital social de 24 933 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lille Métropole sous le numéro 442 178 786, dont le siège social est sis 28 rue Parmentier, 59650 Villeneuve-d'Ascq (France), (ci-après « la Société Organisatrice » ou « Virtual Regatta »), organise un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé « Palermo-Montecarlo 2026 » (ci-après « le Jeu »). Les bureaux de la Société Organisatrice, auxquels toute correspondance relative au Jeu peut être adressée, sont situés 33 avenue Émile Zola, 92100 Boulogne-Billancourt (France).

Le Jeu est accessible exclusivement via le site Internet officiel www.virtualregatta.com et l'application mobile Virtual Regatta Offshore, téléchargeable sur les plateformes App Store et Google Play.

Le Jeu est organisé en lien avec la course réelle **Palermo-Montecarlo 2026**, organisée par le **Circolo della Vela Sicilia** (club de départ), le **Yacht Club de Monaco** (club d'arrivée) et le **Yacht Club Costa Smeralda** (ci-après ensemble « les Organisateurs de la course réelle »). La dotation décrite à l'article 6 est fournie par le **Yacht Club de Monaco** (ci-après « le Fournisseur »). Le Jeu est opéré par Virtual Regatta, qui en assure la supervision, le contrôle technique, l'établissement des classements officiels et la communication.

Le présent règlement définit les modalités, conditions et règles applicables à la participation au Jeu, à la désignation des gagnants et à l'attribution de la dotation.

Le Jeu régit par le présent règlement entre en vigueur à la date de publication de celui-ci sur le site www.virtualregatta.com et s'achève, pour les besoins des classements et de l'attribution de la dotation, à la clôture de la course telle que paramétrée dans Virtual Regatta Offshore, soit le 23 août 2026 à 19h00, heure de Paris (arrivée à Monaco), la fermeture technique de la course dans Virtual Regatta Offshore intervenant le 26 août 2026 à 19h00, heure de Paris, sauf prorogation, suspension ou interruption décidée dans les conditions prévues au présent règlement.

Le présent règlement pourra être modifié uniquement pour un motif légitime (nécessité technique, contrainte réglementaire, ajustement lié au calendrier de la course réelle, ou cas de force majeure). Toute modification fera l'objet d'une mise à jour datée publiée sur le site précité, entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne, et ne pourra porter atteinte aux droits acquis des participants ni dénaturer l'économie du Jeu.

Article 2 – Conditions de participation

La participation au Jeu est gratuite, sans obligation d'achat, et implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement, de ses éventuels avenants, ainsi que des Conditions Générales d'Utilisation (CGU) de Virtual Regatta, disponibles à l'adresse suivante : <https://www.virtualregatta.com/cgu/>.

2.1 – Accès au Jeu

Le Jeu est ouvert à toute personne physique disposant d'un compte actif sur la plateforme Virtual Regatta Offshore, d'un accès à Internet, et ayant accepté les CGU de Virtual Regatta. Le Jeu est accessible depuis tout pays où la participation à un jeu-concours en ligne n'est pas interdite par la législation locale. Il appartient au participant de s'assurer que sa participation ne contrevient pas aux lois de son pays de résidence.

Le Jeu est ouvert aux personnes mineures, le classement jeune prévu à l'article 3.2 leur étant spécifiquement destiné. Le participant mineur ne peut participer au Jeu et, le cas échéant, se voir attribuer une dotation, qu'avec l'autorisation préalable de son représentant légal, titulaire de l'autorité parentale. Ce dernier accepte le présent règlement au nom et pour le compte du mineur, et fournit, en cas de gain, l'autorisation écrite et les justificatifs prévus à l'article 7. Virtual Regatta est réputée avoir obtenu cette autorisation du seul fait de la participation ; elle se réserve le droit d'en exiger la preuve écrite avant toute remise de dotation et, à défaut, de déclarer le participant inéligible au titre de la dotation concernée.

2.2 – Gratuité, absence d'obligation d'achat et information sur les options

La participation au Jeu est gratuite. Aucun achat, aucune souscription et aucune dépense sur la plateforme Virtual Regatta ne sont nécessaires pour participer au Jeu, pour figurer aux classements officiels, ni pour être éligible à la dotation.

Tous les participants concourent sur le même parcours, avec les mêmes règles de course et le même moteur de jeu. Le Jeu constitue un jeu d'adresse dont l'issue dépend des performances, de l'anticipation, de la stratégie de navigation, de la gestion de la météo et de la trajectoire de chaque participant, et non du hasard.

La plateforme Virtual Regatta Offshore propose, dans le cadre de son fonctionnement habituel et de façon identique pour l'ensemble de ses joueurs, des fonctionnalités et options facultatives payantes (notamment abonnement, « Full Pack », voiles, cartes ou programmations de cap). Le recours à ces options relève du libre choix de chaque joueur et certaines d'entre elles peuvent améliorer le confort de jeu ou la performance. Ces options demeurent facultatives : elles ne conditionnent ni la participation au Jeu, ni l'inscription aux classements officiels, ni l'éligibilité à la dotation. Les codes de participation éventuellement distribués par les Organisateurs de la course réelle (codes club, codes « Full Pack ») ne conditionnent pas davantage l'éligibilité à la dotation grand public visée au présent règlement.

2.3 – Modalités de participation

Pour participer au Jeu, le joueur doit, au moyen d'un compte personnel unique :

- prendre le départ de la course Palermo-Montecarlo 2026 (leg 1) sur Virtual Regatta Offshore ;
- franchir la ligne d'arrivée en ayant suivi l'intégralité du parcours tel qu'il est défini dans l'interface de jeu ;
- figurer au classement général officiel de la course.

Seuls les joueurs ayant satisfait à ces conditions sont réputés participants au Jeu. Le fait de prendre le départ de la course, le 18 août 2026, après la publication du présent règlement, vaut acceptation pleine et entière de celui-ci et des CGU de Virtual Regatta. L'ouverture antérieure des inscriptions (le 8 août 2026) n'emporte aucune application rétroactive du présent règlement.

Pour concourir en outre au classement jeune, le participant doit satisfaire aux conditions supplémentaires de l'article 3.2.

La course se dispute sur une catégorie unique de bateau : l'**Offshore Racer**, telle que paramétrée pour la course dans Virtual Regatta Offshore.

2.4 – Conditions d'éligibilité

Pour être éligible, le participant doit être une personne physique disposant d'un compte personnel Virtual Regatta Offshore associé à une adresse e-mail valide, et participer en son nom propre, à titre individuel et non pour le compte d'un tiers. L'éligibilité est subordonnée à la justification, sur demande, de l'identité du titulaire du compte et, pour le classement jeune, de la date de naissance du participant, dans les conditions de l'article 7 ; à défaut, le participant est déclaré inéligible au titre de la dotation concernée.

Une seule participation par personne et par compte est autorisée. La définition des comptes multiples, les procédés de fraude et les motifs de radiation ou de disqualification sont régis par les CGU de Virtual Regatta, que le participant déclare connaître et accepter ; Virtual Regatta peut écarter ou disqualifier tout participant sur le fondement des constats opérés conformément aux CGU, notamment par corrélation de comptes, d'adresses IP, d'identifiants techniques ou de moyens de connexion. Toute participation effectuée par un moyen automatisé (programme, script, bot ou tout autre procédé de contournement) est strictement interdite et considérée comme une fraude.

Est en outre prohibée, et entraîne la disqualification, toute entente, coalition ou accord, exprès ou tacite, entre participants ou avec des tiers, ayant pour objet ou pour effet de mettre en commun, partager ou répartir la dotation ou sa valeur, ou de coordonner des participations en vue d'augmenter les chances de gain de l'un d'eux, ainsi que toute déclaration inexacte de date de naissance en vue de figurer indûment au classement jeune. En acceptant le présent règlement, le participant déclare sur l'honneur participer pour son seul compte, n'être lié par aucun accord de cette nature, et l'exactitude des informations communiquées.

2.5 – Inéligibilités et exclusions

Sont exclus de toute participation au titre de la dotation :

- les collaborateurs, dirigeants, représentants, mandataires et salariés de Virtual Regatta SAS, du Fournisseur et des Organismes de la course réelle ;
- les prestataires, sous-traitants, partenaires techniques ou commerciaux ayant contribué directement ou indirectement à l'organisation, au développement ou à la maintenance du Jeu ;
- les personnes vivant sous le même toit que les personnes précitées.

Toute tentative de fraude, de tricherie, de manipulation ou de contournement du système entraîne l'exclusion définitive, sans préavis ni indemnité, sans préjudice des droits que le participant tient des dispositions légales impératives.

2.6 – Responsabilité du participant

Le participant est seul responsable des informations qu'il communique et de l'usage de son compte. Il s'engage à un comportement loyal, conforme au présent règlement et aux CGU. Virtual Regatta ne saurait être tenue responsable d'une inscription incomplète, erronée ou illisible, ni d'une participation non enregistrée du fait d'une défaillance technique, d'un problème de connexion ou de toute cause extérieure à la Société Organisatrice.

Article 3 – Principe du Jeu

Le Jeu consiste en une compétition virtuelle de voile en ligne, organisée sur Virtual Regatta Offshore, reproduisant le parcours de la course réelle Palermo-Montecarlo 2026. Chaque participant pilote un bateau virtuel de type Offshore Racer et concourt, en temps réel, contre les autres joueurs, en solitaire, sur un parcours d'environ 450 milles nautiques en jeu reliant Palerme (golfe de Mondello, Sicile) à Monaco (la course réelle étant annoncée à environ 500 milles nautiques). Le Jeu repose sur l'anticipation, la stratégie de navigation, la gestion météo et la trajectoire.

3.1 – Fonctionnement général

Le Jeu est accessible depuis le site et l'application Virtual Regatta Offshore, au moyen du compte personnel du joueur. Les modalités de navigation et les mécaniques de jeu sont régies par les règles internes de Virtual Regatta Offshore, disponibles dans l'interface et soumises aux CGU.

3.2 – Classements et résultats officiels

À l'issue de la course, Virtual Regatta établit :

- un **classement général officiel**, généré automatiquement par le moteur de jeu selon les règles de progression, de chronométrage et de positionnement qui y sont intégrées ;
- un **classement jeune**, constitué des participants figurant au classement général officiel qui sont âgés de **moins de dix-huit (18) ans à la date du départ de la course, soit le 18 août 2026 [date de référence à confirmer]**. Les participants du classement jeune sont ordonnés entre eux selon leur position respective au classement général officiel.

Le classement jeune est établi par Virtual Regatta sur la base de la **date de naissance renseignée par le participant dans son compte Virtual Regatta Offshore**. Aucune démarche ni déclaration préalable n'est requise du participant pour y figurer. Il appartient en revanche à chaque participant de s'assurer que la date de naissance enregistrée dans son compte est exacte et à jour : une date de naissance inexacte, incomplète ou non renseignée fait obstacle à la prise en compte du participant au classement jeune, sans que Virtual Regatta puisse en être tenue responsable. La date de naissance prise en compte est celle enregistrée dans le compte au jour du départ de la course ; Virtual Regatta se réserve le droit d'écarter toute modification de cette donnée intervenue postérieurement au départ.

La position au classement jeune est provisoire jusqu'à vérification. Le premier de ce classement n'est déclaré gagnant qu'après confirmation de sa date de naissance par la présentation d'une pièce d'identité, dans les conditions de l'article 7.2. À défaut de confirmation, le participant est écarté du classement jeune et le participant suivant de ce classement est appelé dans les mêmes conditions.

Les données enregistrées par le moteur de jeu constituent la source de référence en matière de chronométrage et de classement et font foi entre les parties, jusqu'à preuve contraire. Toute autre information (capture d'écran, flux tiers, chronométrage personnel ou estimation manuelle) ne saurait avoir de valeur probante équivalente. En cas de bug, d'erreur manifeste, d'anomalie technique, de fraude avérée ou de violation des CGU, Virtual Regatta peut procéder à une correction technique, à une rectification d'un classement ou à l'invalidation de la participation concernée, sous réserve des droits que le participant tient des dispositions légales impératives.

En cas d'égalité parfaite ou d'impossibilité technique de départager deux participants à un classement, Virtual Regatta statue au regard des journaux techniques de course disponibles.

3.3 – Esprit du jeu et équité

Le Jeu repose sur une compétition loyale. Les outils, logiciels et procédés autorisés ou prohibés sont exclusivement ceux définis par les CGU et les règles internes du jeu Virtual Regatta Offshore. Tout usage d'un procédé prohibé par ces règles, toute exploitation d'un bug, toute triche, tout multi-compte ou contournement constitue une fraude entraînant la disqualification immédiate.

Article 4 – Calendrier du Jeu

Course concernée : Palermo-Montecarlo 2026 sur Virtual Regatta Offshore (leg 1).

- Ouverture des inscriptions : 8 août 2026 à 11h55, heure de Paris
- Départ de la course (Palerme → Monaco) : 18 août 2026 à 11h55, heure de Paris. Cette date est également la date de référence du classement jeune : l'âge du participant y est apprécié, et la date de naissance prise en compte est celle enregistrée dans son compte à cette date (article 3.2)
- Fin de la course (arrivée à Monaco) pour les besoins des classements et de l'attribution de la dotation : 23 août 2026 à 19h00, heure de Paris
- Fermeture technique de la course dans Virtual Regatta Offshore : 26 août 2026 à 19h00, heure de Paris
- Désignation des gagnants et annonce des résultats : à compter du 25 août 2026 [date exacte à confirmer]

Le calendrier effectif affiché dans le jeu Virtual Regatta Offshore (moteur de jeu) constitue la seule référence et fait foi. Ces dates peuvent être ajustées pour un motif légitime (technique, calendrier de la course réelle, force majeure) dans les conditions de l'article 1.

Article 5 – Désignation des gagnants

À l'issue de la course, les classements officiels sont établis et validés par la Société Organisatrice. La dotation décrite à l'article 6 est attribuée comme suit :

- **classement général officiel** : aux **premier, deuxième et troisième** participants ;
- **classement jeune** : au **premier** participant de ce classement.

Pour chacune de ces quatre positions gagnantes, sont désignés trois (3) suppléants, à savoir les participants classés immédiatement après le gagnant, dans l'ordre du classement concerné, appelés successivement en cas d'indisponibilité, d'inéligibilité ou de renonciation.

Une même personne ne peut recevoir qu'une seule dotation au titre du Jeu. Le participant classé premier au classement jeune qui figurerait également parmi les trois premiers du classement général officiel reçoit la seule dotation attribuée au titre du classement général ; la dotation du classement jeune est alors attribuée au participant suivant de ce classement, et ainsi de suite. Le Jeu compte ainsi quatre (4) gagnants distincts.

Virtual Regatta peut demander à tout gagnant un justificatif d'identité et, pour le classement jeune, un justificatif de date de naissance, avant toute remise de la dotation (article 7). Toute tentative de triche (multi-comptes, scripts, partage de comptes, fausse déclaration d'âge) entraîne la disqualification. À défaut de réponse complète dans le délai imparti, le gagnant est réputé renoncer et la dotation peut être attribuée au suppléant suivant.

Article 6 – Dotation

6.1 – Description de la dotation

Le Jeu comporte quatre (4) dotations identiques, fournies par le Fournisseur, chacune composée de :

- une (1) casquette officielle du Yacht Club de Monaco, valeur commerciale indicative : **50 € TTC**.

Ces quatre dotations sont attribuées, respectivement, aux premier, deuxième et troisième du classement général officiel et au premier du classement jeune.

Valeur commerciale indicative totale de la dotation : environ 200 € TTC (4 × 50 € TTC), valeur indicative et sans caractère contractuel. Aucun remboursement n'est effectué si la valeur réelle des éléments est inférieure à cette valeur. La valeur de la dotation ne pourra faire l'objet d'aucune contestation quant à son évaluation. Les photographies et descriptifs des supports promotionnels n'ont qu'une valeur indicative ; le modèle, la référence et le coloris relèvent du seul Fournisseur, dans la limite des stocks disponibles.

6.2 – Caractère personnel, incessible et non monnayable de la dotation

La dotation est personnelle et nominative, réservée aux gagnants désignés dans les conditions du présent règlement. Elle ne peut faire l'objet, avant sa remise effective, d'aucune cession, transfert, échange, remboursement en numéraire, contrepartie financière ni compensation, sauf décision contraire de la Société Organisatrice ou du Fournisseur. Toute tentative de monétisation, revente, cession ou transfert du droit à dotation avant sa remise peut entraîner l'annulation de l'attribution et l'appel du suppléant suivant. Les biens remis aux gagnants deviennent leur propriété après remise effective, sous réserve des dispositions légales applicables.

6.3 – Rôle de Virtual Regatta et défaillance du Fournisseur

Virtual Regatta agit en qualité d'organisateur du Jeu et assure la vérification de l'éligibilité des gagnants, leur notification et, le cas échéant, la transmission au Fournisseur des informations strictement nécessaires à la remise de la dotation. Le Fournisseur fournit matériellement la dotation décrite au présent règlement et en assure la remise effective aux gagnants, selon les modalités pratiques convenues avec eux.

Virtual Regatta n'est ni le vendeur, ni le fabricant de la dotation. En cas de retard, indisponibilité ou difficulté imputable au Fournisseur, Virtual Regatta s'engage à faciliter de bonne foi la relation entre le gagnant et le Fournisseur afin de permettre la remise de la dotation ou, lorsque le Fournisseur le décide, d'une dotation de valeur indicative équivalente. Les stipulations du présent article ne limitent pas les droits que le gagnant tient des dispositions légales impératives.

6.4 – Renonciation, perte et fait du gagnant

En cas de refus, d'impossibilité, d'inéligibilité ou de renonciation d'un gagnant, la dotation correspondante est réputée perdue pour lui et peut être attribuée au suppléant suivant ; à défaut, elle n'est pas réattribuée et aucune autre dotation, même équivalente, n'est due. Lorsque l'impossibilité de remettre la dotation résulte du seul fait du gagnant (notamment absence de réponse dans le délai prévu, coordonnées incomplètes ou erronées, absence de justificatif demandé, refus ou renonciation), le gagnant est réputé renoncer sans pouvoir prétendre à une quelconque indemnité, substitution ou compensation.

Article 7 – Publication des résultats, vérification et contact

7.1. À l'issue de la course, les résultats officiels sont établis et validés, puis les relevés de classement prévus à l'article 5 sont réalisés. Sous réserve de son accord exprès (et, pour un mineur, de celui de son représentant légal) recueilli lors de la confirmation du gain, le gagnant (pseudonyme et, le cas échéant, prénom et initiale) pourra être annoncé sur les sites et/ou réseaux officiels de Virtual Regatta, du Fournisseur et des Organisateurs de la course réelle.

7.2. Chaque gagnant est informé par courriel à l'adresse associée à son compte ; la date d'envoi de ce courriel par Virtual Regatta fait foi du point de départ du délai. Le participant est responsable de la validité, de l'accessibilité et de la consultation régulière de l'adresse e-mail associée à son compte, y

compris de ses dossiers de courrier indésirable. Le gagnant dispose d'un délai de cinq (5) jours calendaires à compter de cet envoi pour :

- confirmer son acceptation de la dotation ;
- confirmer son éligibilité ;
- transmettre les justificatifs d'identité demandés ainsi que ses coordonnées de remise ;
- pour le gagnant du classement jeune, présenter, lors de cette prise de contact, une pièce d'identité officielle en cours de validité faisant apparaître sa date de naissance (photographie ou copie), et, s'il est mineur, l'autorisation écrite de son représentant légal accompagnée d'une pièce d'identité de ce dernier.

La vérification de l'âge du gagnant du classement jeune s'effectue exclusivement sur présentation de cette pièce d'identité au moment de la prise de contact. La date de naissance enregistrée dans le compte du participant qui ne serait pas confirmée par cette pièce entraîne l'inéligibilité au titre du classement jeune et l'appel du suppléant suivant.

Virtual Regatta peut adresser une relance au gagnant, sans que cette relance soit obligatoire ni qu'elle ait pour effet de prolonger le délai de réponse. À défaut de réponse complète dans le délai de cinq (5) jours calendaires, le gagnant est réputé avoir définitivement renoncé à la dotation, qui est alors réputée perdue pour lui et peut être attribuée au suppléant suivant dans les mêmes conditions.

7.3. Virtual Regatta n'attribue ni ne remet matériellement la dotation. Après vérification d'éligibilité, Virtual Regatta transmet exclusivement les coordonnées du gagnant au Fournisseur, seul chargé de la distribution effective de la dotation et de toute relation ultérieure avec le bénéficiaire.

Article 8 – Données personnelles

Virtual Regatta SAS agit en qualité de responsable du traitement des données à caractère personnel des participants, au sens du Règlement (UE) 2016/679 (RGPD) et de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée.

8.1 – Données collectées et finalités

Peuvent être traités : nom, prénom, pseudonyme et adresse e-mail ; identifiant du compte Virtual Regatta Offshore ; la date de naissance déjà enregistrée dans le compte du participant, aux seules fins d'établir le classement jeune, et, pour le gagnant de ce classement, le justificatif afférent (et, pour un mineur, l'autorisation et la pièce d'identité du représentant légal) ; et, pour les gagnants, les coordonnées et le justificatif d'identité nécessaires à la vérification et à la transmission de la dotation. Finalités : gestion et administration du Jeu, désignation des gagnants, vérification de l'éligibilité (dont la vérification de l'âge pour le classement jeune), communication des résultats, mise en relation avec le Fournisseur, respect des obligations légales. Le fondement juridique est l'intérêt légitime de Virtual Regatta à organiser le Jeu ; la vérification de l'identité et de l'âge des gagnants et la conservation des preuves afférentes reposent sur le respect d'obligations légales et la constatation, l'exercice ou la défense de droits en justice.

8.2 – Durée de conservation

Les données des participants sont conservées pendant la durée du Jeu, augmentée d'une période maximale de six (6) mois. La copie de tout justificatif d'identité, de date de naissance ou d'autorisation parentale demandé est conservée uniquement le temps strictement nécessaire à la vérification de l'éligibilité, puis détruite ; seules les coordonnées des gagnants et la preuve de la réalisation de cette vérification sont conservées pour une durée maximale de douze (12) mois à des fins de gestion de la dotation et de preuve. Au-delà, les données sont supprimées ou anonymisées.

8.3 – Transmission au Fournisseur

Les coordonnées des gagnants (nom, prénom, e-mail, adresse de remise et, le cas échéant, téléphone) sont transmises, après vérification et acceptation de la dotation, exclusivement au Fournisseur aux

seules fins de remise de la dotation. Le Fournisseur agit en qualité de responsable de traitement distinct pour les traitements qu'il réalise à cette fin. Virtual Regatta veille à ne transmettre que les données strictement nécessaires à la réalisation de la dotation. La date de naissance et les justificatifs d'âge ne sont pas transmis au Fournisseur.

8.4 – Droits des participants

Chaque participant (ou son représentant légal) dispose des droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition, de portabilité, et du droit de définir des directives post-mortem. Ces droits s'exercent par email à dpo@virtualregatta.com ; toute demande précise l'identité du demandeur et l'adresse de réponse. Virtual Regatta répond dans un délai d'un (1) mois à compter de la réception de la demande, ce délai pouvant être prolongé de deux (2) mois en cas de complexité ou de nombre important de demandes, conformément à la réglementation applicable.

8.5 – Réclamation et politique de confidentialité

En cas de difficulté non résolue, le participant peut introduire une réclamation auprès de la CNIL (www.cnil.fr). La politique de confidentialité de Virtual Regatta est accessible à <https://static.virtualregatta.com/ressources/PrivacyPolicyVRWebsite.pdf>. Le refus de fournir les informations nécessaires rend impossible la validation de la participation ou la transmission de la dotation.

Article 9 – Responsabilité et force majeure

9.1 – Responsabilité de Virtual Regatta

Virtual Regatta s'efforce d'assurer le bon fonctionnement, la continuité et la sécurité du Jeu, sans garantir l'absence de toute anomalie, interruption ou dysfonctionnement. Sous réserve des droits que le participant tient des dispositions légales impératives, la Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable en cas de :

- panne, bug, incident technique, interruption de réseau ou de serveurs ;
- perte ou erreur de transmission ;
- suppression accidentelle de données ;
- intervention malveillante de tiers ;
- refus, retard, indisponibilité ou difficulté de remise de la dotation imputable au Fournisseur ou au gagnant.

Virtual Regatta ne garantit pas la qualité, la conformité matérielle ou la sécurité des biens composant la dotation, dont le Fournisseur demeure responsable en sa qualité de fournisseur, sans préjudice des engagements pris par Virtual Regatta en tant qu'organisateur du Jeu.

9.2 – Force majeure

En cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil, c'est-à-dire en présence d'un événement échappant au contrôle de Virtual Regatta, qui ne pouvait être raisonnablement prévu lors de la publication du présent règlement et dont les effets ne peuvent être évités par des mesures appropriées, Virtual Regatta peut modifier, reporter, écourter, suspendre ou annuler le Jeu, sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce seul fait. Virtual Regatta en informe les participants dans les meilleurs délais par tout moyen approprié.

9.3 – Étendue de la responsabilité

En toute hypothèse, et sauf dispositions légales impératives contraires, la responsabilité de la Société Organisatrice ne peut être engagée qu'en cas de faute prouvée et pour les seuls dommages directs et prévisibles résultant de cette faute. Les présentes stipulations ne sauraient exclure ni limiter la responsabilité de la Société Organisatrice en cas de dommage corporel, de faute lourde ou de dol, ni

écarter les droits que le participant tient des dispositions légales impératives protectrices du consommateur.

9.4 – Réserve générale

Les stipulations du présent règlement limitant ou excluant la responsabilité de la Société Organisatrice, ou la possibilité de recours, s'appliquent sans préjudice des droits que le participant tient des dispositions légales impératives protectrices du consommateur.

Article 10 – Convention de preuve

Les systèmes, fichiers, bases de données et journaux informatiques exploités par Virtual Regatta SAS constituent des moyens de preuve recevables et opposables entre les parties. Ils font foi jusqu'à preuve contraire de l'identité et de la participation des utilisateurs, des dates et modalités de connexion, des enregistrements de course, positions, classements et résultats, et des transmissions de données via les serveurs de Virtual Regatta. En cas de divergence entre les systèmes de Virtual Regatta et les informations communiquées par un participant, les données enregistrées par les serveurs de Virtual Regatta prévaudront, jusqu'à preuve contraire. Elle s'applique notamment aux données de compte exploitées pour l'établissement du classement jeune prévu à l'article 3.2, y compris à la date et à l'heure d'enregistrement ou de modification de la date de naissance. Cette convention de preuve s'applique également aux communications électroniques entre les participants et la Société Organisatrice, ainsi qu'aux transmissions de données entre Virtual Regatta et le Fournisseur.

Article 11 – Propriété intellectuelle

La plateforme Virtual Regatta Offshore, le moteur de jeu, les interfaces, les bases de données, les classements, les graphismes, les textes, les éléments logiciels, les marques, logos et signes distinctifs de Virtual Regatta demeurent la propriété exclusive de Virtual Regatta ou de ses concédants. Les marques, logos et signes distinctifs du Yacht Club de Monaco et des Organisateurs de la course réelle demeurent la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sont utilisés qu'avec leur autorisation. La participation au Jeu n'emporte aucun transfert de droit de propriété intellectuelle au profit des participants. Toute reproduction, extraction, réutilisation, adaptation ou exploitation non autorisée de tout ou partie de ces éléments est interdite, sauf autorisation préalable et écrite du titulaire.

Article 12 – Loi applicable et règlement des litiges

Le présent règlement est régi par le droit français, sans préjudice des dispositions impératives protectrices applicables dans le pays de résidence habituelle du participant agissant en qualité de consommateur. En cas de contestation, les parties s'efforceront de résoudre leur différend à l'amiable.

Toute réclamation peut être adressée par écrit à Virtual Regatta SAS, 33 avenue Émile Zola, 92100 Boulogne-Billancourt, France, ou par e-mail à community@virtualregatta.com, de préférence dans un délai de trente (30) jours suivant la clôture du Jeu afin d'en faciliter le traitement amiable. Ce délai est indicatif et ne prive le participant d'aucun des droits qu'il tient des dispositions légales impératives, notamment des délais de prescription applicables.

À défaut de résolution amiable, tout litige est soumis aux tribunaux français compétents. Lorsque le participant agit en qualité de consommateur, sont compétents, à son choix, le tribunal du lieu où il demeurerait au moment de la conclusion du contrat ou de la survenance du fait dommageable, ou l'un des tribunaux territorialement compétents en application du Code de procédure civile.

Article 13 – Plateformes de distribution

Le Jeu n'est ni sponsorisé, ni administré, ni associé, ni endossé par Apple Inc. ni par Google LLC. Ces sociétés n'interviennent en aucune manière dans l'organisation du Jeu ni dans l'attribution de la dotation et ne sauraient être tenues responsables à quelque titre que ce soit au titre du Jeu. Les informations communiquées par les participants le sont à la seule destination de la Société Organisatrice, à l'exclusion d'Apple et de Google.

Article 14 – Consultation du règlement

Le présent règlement est établi en langue française et constitue le document unique régissant la participation au Jeu. Il est consultable librement et gratuitement pendant toute la durée du Jeu sur www.virtualregatta.com. Une copie peut être obtenue sur demande écrite à Virtual Regatta SAS, 33 avenue Émile Zola, 92100 Boulogne-Billancourt, France, ou par e-mail à community@virtualregatta.com ; les frais éventuels de demande ne sont pas remboursés, le Jeu étant gratuit. Depuis la loi n° 2014-344 du 17 mars 2014 relative à la consommation, aucun dépôt auprès d'un commissaire de justice n'est requis pour ce type d'opération ; la Société Organisatrice conserve un exemplaire daté et authentifié du règlement pendant la durée du Jeu et un (1) an après sa clôture, à des fins de preuve.

Annexe 1 – Parcours et programme

Le présent Jeu porte sur la course virtuelle Palermo-Montecarlo 2026 (leg 1) sur Virtual Regatta Offshore, disputée en solitaire sur un parcours d'environ 450 milles nautiques en jeu reliant Palermo (golfe de Mondello, Sicile) à Monaco (la course réelle étant annoncée à environ 500 milles nautiques). Ouverture des inscriptions le 8 août 2026 à 11h55, départ le 18 août 2026 à 11h55, arrivée le 23 août 2026 à 19h00, heure de Paris ; fermeture technique le 26 août 2026 à 19h00, heure de Paris. Le classement général officiel et le classement jeune, ce dernier réservé aux participants âgés de moins de dix-huit (18) ans à la date du départ de la course, sont établis à l'issue de la course, sur la base des horaires applicables dans Virtual Regatta Offshore. Les informations à jour sont consultables dans le jeu, qui constitue la référence du calendrier opérationnel.

Annexe 2 – Récapitulatif de la dotation

Lot	Bénéficiaire	Nombre	Fournisseur	Valeur indicative unitaire
Casquette Yacht Club de Monaco	1 ^{er} du classement général	1	Yacht Club de Monaco	≈ 50 € TTC
Casquette Yacht Club de Monaco	2 ^e du classement général	1	Yacht Club de Monaco	≈ 50 € TTC
Casquette Yacht Club de Monaco	3 ^e du classement général	1	Yacht Club de Monaco	≈ 50 € TTC

Casquette Yacht Club de Monaco	1 ^{er} du classement jeune (moins de 18 ans)	1	Yacht Club de Monaco	≈ 50 € TTC
--------------------------------	---	---	----------------------	------------

Valeur indicative totale de la dotation : environ 200 € TTC. Ces valeurs sont purement indicatives et sans caractère contractuel. Le Fournisseur assure la remise effective de la dotation, avec l'assistance de Virtual Regatta pour la notification, la vérification d'éligibilité et la transmission des informations strictement nécessaires (voir article 6.3). Visuel du lot : 01_Marketing/2026-08-03_Marketing_PMC_Dotation-Casquette-YCM.png.

Annexe 3 – Procédure de désignation et de vérification des gagnants

Les résultats officiels sont générés automatiquement par le moteur de jeu Virtual Regatta et font foi, jusqu'à preuve contraire. Après la fin de la course prise en compte pour les classements, Virtual Regatta procède au relevé des trois premiers du classement général officiel, puis à l'établissement du classement jeune par extraction, parmi les participants au classement général officiel, de ceux dont la date de naissance enregistrée dans le compte Virtual Regatta Offshore correspond au critère d'âge de l'article 3.2, et au relevé du premier de ce classement, ainsi qu'à la désignation des trois (3) suppléants par position dans les conditions de l'article 5.

Virtual Regatta peut demander tout justificatif d'identité, de date de naissance ou, pour un mineur, d'autorisation du représentant légal, avant de valider l'éligibilité. Pour le classement jeune, la date de naissance enregistrée dans le compte ne vaut que présomption : elle est confirmée par la présentation d'une pièce d'identité officielle en cours de validité au moment de la prise de contact, conformément à l'article 7.2 et à la méthode retenue par le Fournisseur. En cas de divergence entre la date de naissance du compte et celle de la pièce d'identité, le participant est écarté du classement jeune et le suivant est appelé. Après vérification et acceptation de la dotation, Virtual Regatta transmet les coordonnées nécessaires au Fournisseur, qui contacte directement le bénéficiaire pour convenir des modalités pratiques de remise de la dotation. Virtual Regatta facilite de bonne foi la mise en relation avec le Fournisseur, sous réserve des droits que le gagnant tient des dispositions légales impératives.

Les modalités de notification et le délai de réponse de cinq (5) jours calendaires sont régis par l'article 7.2 du présent règlement. À défaut de réponse complète dans ce délai, le gagnant est réputé renoncer définitivement, la dotation est réputée perdue pour lui, et elle peut être attribuée au suppléant suivant.

Annexe 4 – Journal des versions

Version	Date	Modifications
v1	2026-08-03	Rédaction initiale (gabarit Mini-Atlantique + CR kickoff 22/06). Mise à jour dans la journée avec le setup de course VRO (leg 1, dates, ~450 nq) puis la catégorie de bateau (Offshore Racer).
v2	2026-08-03	Intégration de la réponse du Yacht Club de Monaco (Thomas Champion, 03/08 14h36) : seuil du classement jeune fixé à moins de 18 ans (art. 3.2, 4, annexes 1 et 2) ; vérification de l'âge par présentation de la pièce d'identité à la prise de contact (art. 7.2, annexe 3). Clause mineurs et autorisation du représentant légal rendue ferme (art. 2.1). Décisions internes Noé (03/08) : le classement jeune est extrait de la date de naissance renseignée dans le profil du joueur , sans déclaration préalable, avec date

		de référence au départ de la course et réserve sur les modifications postérieures (art. 3.2, 4, 10, annexe 3) ; règle de cumul en non-cumul , 4 gagnants distincts (art. 5). Précisions RGPD : usage de la date de naissance du compte pour le classement jeune (art. 8.1), non-transmission de cette donnée au Fournisseur (art. 8.3). Ajout de la présente annexe.
--	--	---