

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS « WARM-UP BY ALPINA », PROLOGUE DE LA ROUTE DU RHUM 2026

Virtual Regatta Offshore – Course n° 848

Version du 14 septembre 2026

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 « Warm-up by Alpina » (ci-après « le Jeu »), course virtuelle de préparation (« prologue ») précédant la Route du Rhum 2026 sur Virtual Regatta Offshore. 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 et opéré par Virtual Regatta, en partenariat avec **ALPINA WATCH INTERNATIONAL SA**, dont le siège social est situé Route de la Malaise 8, 1228 Plan-les-Ouates (Suisse) (ci-après « Alpina » ou « le Fournisseur »), partenaire titre du Jeu et fournisseur des dotations « horloges » et de l'« expérience Saint-Malo » décrites à l'article 6. Les avantages de jeu (« full packs ») mentionnés à l'article 6 sont fournis par Virtual Regatta.

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

La course virtuelle est accessible aux joueurs depuis le 11 septembre 2026, date d'ouverture des inscriptions. 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 des dotations, à la clôture de la course telle que paramétrée dans Virtual Regatta Offshore, soit le 4 octobre 2026 à 16h30, 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 de calendrier, 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 sur www.virtualregatta.com.

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. Les personnes mineures peuvent participer sous réserve de l'autorisation préalable du titulaire de l'autorité parentale ; la preuve écrite de cette autorisation est demandée en cas de gain, dans les conditions des articles 2.3 et 7.2. 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, ou à son représentant légal, de s'assurer que sa participation ne contrevient pas aux lois de son pays de résidence.

L'attention des participants est expressément attirée sur les modalités de l'« expérience Saint-Malo » décrite à l'article 6.1 : cette dotation suppose la présence physique du gagnant à Saint-Malo (France) à la date fixée, accompagné d'un adulte s'il est mineur ; les frais de transport, d'acheminement et d'hébergement nécessaires pour s'y rendre, y compris ceux de l'accompagnant d'un gagnant mineur, demeurent à la charge exclusive du gagnant, qui doit être en mesure de s'organiser lui-même pour s'y rendre et y séjourner.

2.2 – Modalités de participation

Pour participer au Jeu, le joueur doit, au moyen d'un compte personnel unique : (i) prendre le départ de la course « Warm-up by Alpina » (identifiant de course 848) sur Virtual Regatta Offshore ; et (ii) franchir la ligne d'arrivée avant la clôture de la course, en ayant suivi l'intégralité du parcours tel qu'il est défini dans l'interface de jeu. Seuls les joueurs ayant satisfait à ces deux conditions et figurant au classement officiel de la course sont réputés participants au Jeu et soumis au présent règlement. Le fait de prendre le départ de la course vaut acceptation pleine et entière du présent règlement et des CGU de Virtual Regatta.

L'achat d'options de jeu payantes (notamment le full pack de la course « Warm-up by Alpina ») est facultatif et n'a aucune incidence sur l'éligibilité aux dotations ni sur les modalités de leur attribution.

2.3 – Conditions d'éligibilité

Pour être éligible, le participant doit être une personne physique, disposer 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 la concordance entre l'identité du titulaire du compte et les justificatifs produits ; à défaut, le participant est déclaré inéligible.

Lorsque le participant est mineur à la date de la notification de son gain, son éligibilité est en outre subordonnée à la production, dans le délai de l'article 7.2, d'une autorisation écrite de participation au Jeu et d'acceptation de la dotation, signée par le titulaire de l'autorité parentale et accompagnée d'un justificatif d'identité de ce dernier. Toute dotation gagnée par un participant mineur est remise au titulaire de l'autorité parentale, qui l'accepte et la reçoit pour le compte du mineur ; le full pack est crédité sur le compte de jeu du mineur.

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. 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 une dotation ou sa valeur, ou de coordonner des participations en vue d'augmenter les chances de gain de l'un d'eux.

2.4 – Inéligibilités et exclusions

Sont exclus de toute participation : les collaborateurs, dirigeants, représentants, mandataires et salariés de Virtual Regatta SAS et d'Alpina ; les prestataires, sous-traitants, partenaires techniques ou commerciaux ayant contribué directement ou indirectement à l'organisation, au développement ou à la maintenance du Jeu ; ainsi que 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.

2.5 – 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.

2.6 – Absence de recours

La participation ne confère aucun droit de propriété intellectuelle sur les marques, éléments visuels, technologies, bases de données ou contenus de Virtual Regatta ou d'Alpina. Sous réserve des droits que le participant tient des dispositions légales impératives, aucune réclamation ne pourra être formulée pour un problème technique, un incident réseau ou toute circonstance indépendante de la volonté de la Société Organisatrice.

Article 3 – Principe du Jeu

Le Jeu consiste en une compétition virtuelle de voile en ligne, organisée sur Virtual Regatta Offshore, sous la forme d'une course de préparation précédant la Route du Rhum 2026. Chaque participant pilote un bateau virtuel de la catégorie Ocean Fifty et concourt, en temps réel, contre les autres joueurs, en suivant le tracé virtuel défini. 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 – Parcours

Le parcours est une boucle au départ et à l'arrivée de Saint-Malo, d'environ 1 000 milles nautiques en jeu, passant par le golfe de Gascogne. Il comporte une marque de parcours à contourner et des zones de ralentissement matérialisées sur la carte de jeu, dans lesquelles la vitesse des bateaux virtuels est réduite. Le tracé, les marques, les zones et leurs effets sont ceux définis dans l'interface de jeu, qui fait seule foi. Virtual Regatta peut, pour un motif technique ou opérationnel, ajuster le parcours ou ses paramètres avant le départ, sans que cela constitue une faute ni ouvre droit à réclamation.

3.3 – Classement et résultats officiels

Le classement est généré automatiquement par le moteur de jeu Virtual Regatta, selon les règles de progression, de chronométrage et de positionnement qui y sont intégrées. Les données enregistrées par le moteur de jeu constituent la seule source de vérité 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 ou de fraude avérée, Virtual Regatta peut procéder à une correction technique ou à une invalidation partielle du classement ; cette faculté relève de la seule appréciation de Virtual Regatta et ne fait naître aucun droit ni recours au profit d'un participant, notamment aucun droit à être inclus dans le classement, dans le vivier de tirage ou dans une dotation.

3.4 – 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 : « Warm-up by Alpina » sur Virtual Regatta Offshore (identifiant de course 848).

- Ouverture des inscriptions : 11 septembre 2026 à 11h05, heure de Paris
- Départ de la course (Saint-Malo) : 23 septembre 2026 à 16h30, heure de Paris

- Arrivée prévisionnelle des premiers concurrents (Saint-Malo) : 1er octobre 2026 à 16h30, heure de Paris, soit une course d'environ huit (8) jours
- Clôture de la course dans Virtual Regatta Offshore (dernières arrivées prises en compte au classement officiel) : 4 octobre 2026 à 16h30, heure de Paris
- Désignation des gagnants (relevés de classement et tirage au sort) : à compter du 5 octobre 2026

Les horaires sont exprimés en heure de Paris (UTC+2 à ces dates). 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, force majeure) dans les conditions de l'article 1.

Article 5 – Désignation des gagnants

À la clôture de la course, le classement officiel Virtual Regatta est établi et validé par la Société Organisatrice. Le Jeu comporte quatre (4) dotations, attribuées comme suit :

5.1 – Le 1^{er} au classement (expérience Saint-Malo)

La dotation « expérience Saint-Malo » (article 6.1) est attribuée au **premier joueur du classement officiel** de la course.

5.2 – Le 13^e au classement

Une (1) horloge Alpina et un (1) full pack sont attribués au joueur classé **13^e au classement officiel**, en référence à la 13^e édition de la Route du Rhum (2026).

5.3 – Le 513^e au classement

Une (1) horloge Alpina et un (1) full pack sont attribués au joueur classé **513^e au classement officiel**, en référence à la montre Alpinier Extreme Solar éditée par Alpina en série limitée à 513 pièces à l'occasion de la Route du Rhum 2026.

Dans l'hypothèse où la course compterait moins de 513 joueurs classés à la clôture, cette dotation est attribuée au joueur dont le rang au classement officiel est **le plus proche du 513^e rang**, c'est-à-dire au dernier joueur classé. La même règle du rang le plus proche s'applique, le cas échéant, au 13^e rang (article 5.2).

5.4 – Le gagnant par tirage au sort

Une (1) horloge Alpina et un (1) full pack sont attribués par **tirage au sort**, réalisé par Virtual Regatta au moyen d'un procédé aléatoire, parmi l'ensemble des joueurs figurant au classement officiel de la course à sa clôture, à l'exclusion des joueurs déjà bénéficiaires d'une dotation au titre des articles 5.1 à 5.3.

5.5 – Règle de départage

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs à un rang donnant droit à une dotation, la dotation est attribuée au joueur que le moteur de jeu affiche en premier à ce rang dans le classement officiel. À défaut d'ordre d'affichage, les joueurs à égalité sont départagés par tirage au sort réalisé par Virtual Regatta ; les joueurs non retenus deviennent les premiers suppléants de la dotation concernée, dans l'ordre du tirage.

5.6 – Dispositions communes

Pour chacune des quatre (4) dotations, cinq (5) suppléants sont désignés (joueurs aux rangs les plus proches, dans l'ordre du classement, pour les dotations des articles 5.1 à 5.3 ; joueurs suivants dans l'ordre du tirage pour la dotation de l'article 5.4), appelés successivement en cas d'indisponibilité, d'inéligibilité ou de renonciation du gagnant. Un même joueur ne peut cumuler qu'une seule des quatre dotations ; s'il est éligible à plusieurs au titre de son classement, la dotation de rang le plus élevé lui est attribuée et la ou les autres sont attribuées au suppléant suivant. Virtual Regatta peut demander à tout gagnant un justificatif d'identité avant toute remise. Les modalités de notification et le délai de réponse sont définis à l'article 7.2.

Article 6 – Dotations

6.1 – L'« expérience Saint-Malo » (1^{er}) – Alpina et Virtual Regatta

La dotation attribuée au premier du classement comprend : une (1) expérience sur le village de la Route du Rhum 2026 à Saint-Malo, organisée conjointement par Virtual Regatta et Alpina, comprenant l'accès au village et à l'espace Alpina qui y est installé, une rencontre avec l'ambassadeur Alpina engagé sur la Route du Rhum 2026 et la visite de son bateau, dans les conditions et à la date fixées par Virtual Regatta et Alpina pendant la période d'ouverture du village de la Route du Rhum 2026 à Saint-Malo ; une (1) horloge Alpina ; et un (1) full pack.

La rencontre avec l'ambassadeur et la visite de son bateau sont subordonnées à la disponibilité de l'ambassadeur ; en cas d'empêchement, elles pourront être remplacées par un contenu de nature équivalente défini par Alpina, sans que le gagnant puisse prétendre à une quelconque compensation.

Cette dotation suppose la présence physique du gagnant à Saint-Malo à la date fixée. Lorsque le gagnant est mineur, il est accompagné du titulaire de l'autorité parentale ou d'un adulte mandaté par écrit par celui-ci, qui participe à l'expérience avec lui. **Les frais de transport, d'acheminement et d'hébergement nécessaires pour se rendre à Saint-Malo et y séjourner, y compris ceux de l'accompagnant d'un gagnant mineur, demeurent à la charge exclusive du gagnant**, ne sont en aucun cas pris en charge, ni au titre de la dotation ni par la Société Organisatrice ou Alpina, et le gagnant doit être en mesure de s'organiser lui-même pour s'y rendre et y loger. Si le gagnant n'est pas en mesure de se rendre sur place à la date fixée, il est réputé renoncer à la partie « expérience » de la dotation, sans contrepartie ni compensation, l'horloge et le full pack lui restant acquis ; à défaut de réponse dans le délai de l'article 7.2, la dotation est attribuée au suppléant suivant. Valeur commerciale indicative de l'expérience : environ 500 €, valeur indicative et sans caractère contractuel.

6.2 – Les horloges Alpina (x4) et les full packs (x4)

Quatre (4) horloges murales Alpina (modèle Alpina Wall Clock) sont mises en jeu, une (1) au titre de chacune des dotations des articles 5.1 à 5.4. Valeur commerciale indicative : environ 250 € par horloge. Le choix du modèle et du coloris relève du seul Fournisseur ; les visuels présentés dans les supports de communication n'ont qu'une valeur indicative.

Quatre (4) full packs sont mis en jeu, un (1) au titre de chacune des dotations des articles 5.1 à 5.4. Le full pack mis en jeu est celui de la course virtuelle « Route du Rhum 2026 » sur Virtual Regatta Offshore, dont l'ouverture des inscriptions est prévue le 1er octobre 2026, et non celui de la course « Warm-up by Alpina » : il regroupe l'ensemble des options de jeu payantes de la course Route du Rhum 2026. Il est fourni par Virtual Regatta et crédité sur le compte du gagnant avant le départ de cette course ; il est utilisable pour cette seule course, strictement personnel, non cessible et non monnayable. Valeur commerciale indicative : environ 30 €.

6.3 – Caractère personnel, incessible et non monnayable

Les dotations sont strictement personnelles et nominatives, réservées aux seuls gagnants. Elles sont non cessibles, non transférables et non échangeables. Toute revente, cession, mise aux enchères, échange, partage ou monétisation, à titre onéreux ou gratuit, est formellement interdite et entraîne l'annulation immédiate et de plein droit de la dotation concernée. Aucune dotation ne peut faire l'objet d'une substitution, d'un échange, d'un remboursement en numéraire, d'une contrepartie financière ni d'une compensation, sauf décision contraire de la Société Organisatrice ou d'Alpina.

6.4 – Rôle de Virtual Regatta et défaillance du Fournisseur

Virtual Regatta agit en qualité d'organisateur du Jeu et fournit les full packs. Les horloges et l'expérience Saint-Malo sont fournies par Alpina (et, pour l'organisation de l'expérience sur le village, conjointement avec Virtual Regatta). En cas de défaillance, retard, annulation, inexécution, indisponibilité, insolvabilité ou cessation d'activité d'Alpina empêchant la réalisation d'une dotation lui incombant, Virtual Regatta ne pourra être tenue à aucune obligation de fourniture, substitution, remplacement, indemnisation ou compensation au titre de cette dotation. Toute réclamation relative à une horloge ou à l'expérience est adressée à Alpina.

Virtual Regatta s'engage, dans la limite du raisonnable et sans obligation de résultat, à faciliter la mise en relation avec le Fournisseur.

6.5 – Renonciation, perte et fait du gagnant

En cas de refus, d'impossibilité, d'inéligibilité ou de renonciation d'un gagnant, la dotation est réputée perdue 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 réaliser la dotation résulte du seul fait du gagnant (notamment impossibilité de se rendre à Saint-Malo, ou renonciation), le gagnant est réputé renoncer sans pouvoir prétendre à une quelconque indemnité, substitution ou compensation. Les photographies et descriptifs des supports promotionnels n'ont qu'une valeur indicative.

Article 7 – Publication des résultats et contact

7.1. À la clôture de la course, les résultats officiels sont établis et validés, puis les relevés de classement et le tirage au sort prévus à l'article 5 sont réalisés. Sous réserve de leur accord exprès recueilli lors de la confirmation de leur gain, donné pour un gagnant mineur par le titulaire de l'autorité parentale, les gagnants (pseudonyme et, le cas échéant, prénom et initiale du nom) pourront être annoncés dans le jeu, sur le site et sur les réseaux officiels de Virtual Regatta et d'Alpina.

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 gagnant dispose d'un délai de dix (10) jours calendaires à compter de cet envoi pour (i) confirmer son acceptation de la dotation, (ii) confirmer son éligibilité, et (iii) transmettre les justificatifs d'identité demandés. Lorsque le gagnant est mineur, ces formalités sont accomplies par le titulaire de l'autorité parentale, qui confirme l'acceptation de la dotation et transmet, outre le justificatif d'identité du mineur, son propre justificatif d'identité et l'autorisation écrite prévue à l'article 2.3. S'agissant de l'expérience Saint-Malo, compte tenu de sa date, ce délai pourra être réduit et précisé dans le courriel de notification, sans pouvoir être inférieur à quarante-huit (48) heures. Virtual Regatta adresse au moins une (1) relance avant l'expiration du délai. À défaut de réponse complète à l'issue du délai, le gagnant est réputé avoir définitivement renoncé à la dotation, qui peut être attribuée au suppléant suivant.

7.3. Pour les horloges et l'expérience Saint-Malo, après vérification d'éligibilité, Virtual Regatta transmet les coordonnées du gagnant à Alpina, qui en assure la remise et l'organisation. Les full packs sont crédités directement par Virtual Regatta sur le compte du gagnant.

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 ; et, pour les gagnants uniquement, les coordonnées et le justificatif d'identité nécessaires à la vérification et à la transmission des dotations, ainsi que, pour les gagnants mineurs, l'identité, les coordonnées, le justificatif d'identité et l'autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale. Finalités : gestion et administration du Jeu, désignation des gagnants, vérification, 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 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 ou d'autorisation demandé à un gagnant ou au titulaire

de l'autorité parentale est conservée uniquement le temps strictement nécessaire à la vérification de son 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 des dotations et de preuve. Au-delà, les données sont supprimées ou anonymisées.

8.3 – Transmission au Fournisseur

Les coordonnées des gagnants des dotations « horloge » et « expérience Saint-Malo », ou, pour un gagnant mineur, celles du titulaire de l'autorité parentale, sont transmises, après vérification, exclusivement à Alpina Watch International SA aux fins de réalisation de la dotation. Alpina agit en qualité de responsable de traitement distinct, conformément à sa propre politique de confidentialité. Virtual Regatta n'est pas responsable du traitement ultérieur par le Fournisseur.

8.4 – Droits des participants

Chaque participant 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 ; réponse sous 30 jours maximum.

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 ; ou refus, retard, indisponibilité ou inexécution d'une dotation imputable à Alpina ou au gagnant. Virtual Regatta ne garantit ni la disponibilité, ni la qualité, ni la sécurité des horloges et de l'expérience, dont Alpina demeure seul responsable.

9.2 – Force majeure et circonstances exceptionnelles

En cas de force majeure ou de circonstances exceptionnelles au sens de la jurisprudence française (catastrophe naturelle, conflit, grève, décision administrative, épidémie, indisponibilité de prestataires, panne globale de serveurs, ou tout événement rendant impossible la poursuite du Jeu ou la tenue de l'expérience à Saint-Malo), Virtual Regatta peut modifier, reporter, écourter, suspendre ou annuler le Jeu ou l'expérience, sans que sa responsabilité puisse être engagée.

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. 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 Alpina.

Article 11 – 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 12 – 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 des dotations 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 13 – 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. Aucun dépôt auprès d'un commissaire de justice n'est requis, la législation ne rendant plus cette formalité obligatoire ; 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 – Course éligible

Le présent Jeu porte sur la course virtuelle « Warm-up by Alpina » (identifiant de course 848) sur Virtual Regatta Offshore, course de préparation précédant la Route du Rhum 2026, disputée en Ocean Fifty sur une boucle d'environ 1 000 milles nautiques en jeu au départ et à l'arrivée de Saint-Malo, par le golfe de Gascogne. Ouverture des inscriptions le 11 septembre 2026 à 11h05, heure de Paris ; départ le 23 septembre 2026 à 16h30, heure de Paris ; arrivée prévisionnelle des premiers concurrents le 1er octobre 2026 à 16h30, heure de Paris (durée d'environ huit jours) ; clôture de la course le 4 octobre 2026 à 16h30, heure de Paris. Pour un motif technique, opérationnel ou de maintenance, Virtual Regatta peut décaler l'horaire de départ ou de clôture, sans que cela constitue une faute ni ouvre droit à réclamation. Les informations à jour sont consultables dans le jeu Virtual Regatta Offshore, qui constitue la seule référence du calendrier officiel.

Annexe 2 – Récapitulatif des dotations

Rang / mécanique	Dotation	Fournisseur	Valeur indicative
1 ^{er}	Expérience Saint-Malo + 1 horloge Alpina Wall Clock + 1 full pack Route du Rhum 2026	Alpina + Virtual Regatta	Expérience ≈ 500 € + horloge ≈ 250 € + full pack ≈ 30 €
13 ^e	1 horloge Alpina Wall Clock + 1 full pack Route du Rhum 2026	Alpina + Virtual Regatta	Horloge ≈ 250 € + full pack ≈ 30 €
513 ^e (ou dernier classé si moins de 513 classés)	1 horloge Alpina Wall Clock + 1 full pack Route du Rhum 2026	Alpina + Virtual Regatta	Horloge ≈ 250 € + full pack ≈ 30 €
Tirage au sort parmi les joueurs classés	1 horloge Alpina Wall Clock + 1 full pack Route du Rhum 2026	Alpina + Virtual Regatta	Horloge ≈ 250 € + full pack ≈ 30 €

Ces valeurs sont purement indicatives et sans caractère contractuel. Alpina demeure seul responsable de la réalisation effective des horloges et de l'expérience Saint-Malo ; les full packs sont fournis par Virtual Regatta. Virtual Regatta ne garantit pas l'exécution par le Fournisseur des dotations lui incombant (voir article 6.4).

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 clôture de la course le 4 octobre 2026 à 16h30, heure de Paris, Virtual Regatta procède : (i) au relevé du 1^{er}, du 13^e et du 513^e du classement officiel (ou des rangs les plus proches à défaut, conformément à l'article 5.3) ; (ii) à l'application, le cas échéant, de la règle de départage de l'article 5.5 ; et (iii) au tirage au sort parmi les joueurs classés, à l'exclusion des trois bénéficiaires précédents. Pour chaque dotation, cinq (5) suppléants sont désignés dans les conditions de l'article 5.6.

Virtual Regatta peut demander tout justificatif d'identité ou de compte et, pour un gagnant mineur, l'autorisation écrite du titulaire de l'autorité parentale, avant de valider l'éligibilité. Après vérification, Virtual Regatta transmet les coordonnées des gagnants des dotations « horloge » et « expérience », ou celles du titulaire de l'autorité parentale pour un gagnant mineur, à Alpina, qui contacte directement le bénéficiaire pour convenir des modalités pratiques ; les full packs sont crédités par Virtual Regatta. Les modalités de notification et le délai de réponse sont régis par l'article 7.2.

*Virtual Regatta SAS – Règlement du jeu-concours « Warm-up by Alpina », prologue de la Route du Rhum 2026
– Version du 14 septembre 2026.*