

RÈGLEMENT DU JEU CONCOURS VIRTUAL REGATTA MFR ET CAPTAIN ALTERNANCE - DRHEAM CUP 2022

Article 1 - Organisation

L'association UNMFREO, n° SIREN 775 660 103, dont le siège social est situé 58 rue Notre Dame de Lorette 75009 Paris, représenté par son directeur Roland Grimault, organise un jeu gratuit sans obligation d'achat, du 01/07/2022 au 30/07/2022 pendant la course Drheam Cup, via la plateforme Virtual Regatta accessible par une application sur les smartphones ou par le site internet sur les ordinateurs.

Article 2 - Participation

La participation à ce jeu est gratuite et sans obligation d'achat. Elle est ouverte à toute personne physique domiciliée en France Métropolitaine ou dans les DROM répondant aux conditions suivantes : **élèves et parents des MFR, administrateurs et salariés des MFR et des fédérations des MFR**. Concernant les personnes mineures, le concours se fait sous la responsabilité et avec l'autorisation du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale.

Exclusions de participation au jeu concours : les salariés et représentants de l'association l'UNMFREO.

Article 3 - Modalités

Le Concours est une simulation virtuelle et interactive d'une course de voile en ligne créée et éditée par la société VIRTUAL REGATTA.

Le concours est ouvert du 17 juillet 09h00 UTC+1 au 24 juillet 2022 12h00 UTC+1. Le joueur affronte d'autres joueurs sur une course privative créée par l'UNMFREO, dans le cadre du projet Captain Alternance, et qui se déroulera lors de la Drheam Cup 2022 dont le départ est à Cherbourg et l'arrivée à la Trinite-sur-Mer. Le bateau pilote partira au même moment que les concurrents réels. Le parcours est décrit dans les pages internet du site du Concours. En cas de modification du parcours ou du programme de la course, les changements seront annoncés sur le jeu, dans les pages internet du site www.virtualregatta.com.

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

Pour participer au Concours, il suffit de s'inscrire sur le site du Concours : www.virtualregatta.com puis de s'inscrire à la course Captain Alternance **via le code partenaire MFR**.

L'inscription à la course s'ouvre 10 jours avant le départ (donc le 7 juillet). Les joueurs s'inscrivant après le départ, seront mis en position correspondant à la moyenne basse des coureurs.

L'accès au concours fermera le 24 juillet 2022 12h00 UTC+1.

Article 4 - Modification

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'organisateur et publié par annonce en ligne sur le site. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du Concours à l'adresse suivante : UNMFREO – 58 rue Notre Dame de Lorette –75009 Paris.

Article 5 - Dotation

Le classement final de la course UNMFREO - Captain Alternance est établi selon le temps de parcours réalisé au moment du franchissement de la ligne d'arrivée.

Ce Concours est doté des prix suivants :

- 1^{ère} place : un déjeuner croisière Service Premier pour 2 personnes en Bateau Mouche (Les Bateaux parisiens) d'une valeur de 200 euros (les frais de déplacement pour se rendre à Paris seront pris en charge sur justificatifs SNCF exclusivement dans la limite de 300 euros). Les frais d'hébergement éventuels liés à ce prix sont à la charge du gagnant.
- 2^{ème} place à 6^{ème} place : un bon de 50 € sur la boutique <https://captain-alternance-boatique.myspreadshop.fr/>
- 7^{ème} à 10^{ème} place : un pack Virtual Regatta « full option » pour la Route du Rhum d'une valeur de 30 euros

La liste des gagnants sera publiée sur le site <https://mfr.fr> à l'issue de la course. Les lots ne peuvent faire l'objet d'un remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit et sont non cessibles. Une seule dotation par personne et par foyer (même nom et même adresse) pourra être attribuée dans le cadre du Concours.

Toutefois, en cas de force majeure, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les prix annoncés par des prix de valeur équivalente.

Article 6 - Désignation des gagnants / Remise des lots

Pour pouvoir recevoir son lot, le Joueur doit :

- Être joignable à l'adresse mail communiquée dans le formulaire du concours
- Avoir validé son compte en cliquant sur le mail de confirmation envoyé par l'Organisateur.
- Avoir rempli TOUS les champs du formulaire de son profil utilisateur.

Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile (adresse postale ou/et Internet) ainsi que leur lien avec le réseau des MFR. Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent l'Organisateur à utiliser leurs photos, nom, prénom, adresse postale ou internet dans toute manifestation publicitaire 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 2 ans. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, avaries, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux, intervenus lors de la livraison des lots. Les lots non réclamés ou retournés dans les 30 jours calendaires suivant leur envoi, seront perdus pour le participant et demeureront acquis à l'Organisateur. 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 7 - 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'Organisateur 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. Dans le cas où le Concours serait suspendu à la demande expresse de l'organisation, la responsabilité de l'Organisateur ne saurait être invoquée. Enfin, l'achat d'options payantes est placé sous l'unique responsabilité du participant. L'impossibilité totale ou partielle d'utiliser lesdites options, notamment pour cause d'incompatibilité du matériel, ne peut donner lieu à aucun dédommagement, remboursement ou mise en cause de la responsabilité de l'Organisateur.

Article 8 - Litiges et responsabilités

La participation à ce Concours implique l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité et les conditions Virtual Regatta. 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 recommandé avec accusé de réception dans un délai de 1 mois après la proclamation des résultats adressé à l'Organisateur.

Article 9 - Droit de rétractation

Étant appelé que le Concours est gratuit et que les options payantes sont optionnelles et n'entrent pas dans les conditions pour participer au jeu concours, permettant d'augmenter le confort de jeu, le participant dispose, dans les cas d'achat des dites options, d'un délai de rétractation de 7 jours ouvrables à compter de la date d'achat auprès de la société éditrice Virtual Regatta (cf conditions de vente sur www.virtualregatta.com)

Article 10 - Attribution de compétences

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.

Article 11 - 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.

Article 12 - Droits de propriété littéraire et artistique

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant ce concours sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.

Article 13 - Remboursement des frais de jeu

Étant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire.