

Règlement du jeu " VIRTUAL KRY'S OCEAN RACE by LiveSkipper "

Article I : Organisation

La société BeTomorrow, Sarl au capital de 15 240 euros, immatriculée au RCS de Bordeaux sous le numéro B 440 845 667 dont le siège social est situé au 3, rue Lafayette 33000 Bordeaux, France organise un grand jeu intitulé "VIRTUAL KRY'S OCEAN RACE by LiveSkipper ", du 07 au 21 juillet 2012.

Article II : Participation

La participation à ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouverte à toute personne physique majeure dans tout pays où la législation autorise ce jeu (à l'exception des salariés et représentants de la société organisatrice, de ses partenaires et de ses sous-traitants, ainsi que de leurs conseils et des membres de leur famille) disposant d'un ordinateur doté d'un navigateur supportant Adobe Flash et possédant un compte LiveSkipper. L'ouverture d'un compte LiveSkipper est gratuite, de même que l'inscription aux manches de la course et l'accès au jeu depuis le site web. Concernant les personnes mineures, le jeu se fait sous la responsabilité et avec l'autorisation du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale. La participation est limitée à un compte par personne (même nom, même adresse). La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer pour le compte d'autres participants.

Lors de l'inscription à la course VIRTUAL KRY'S OCEAN RACE by LiveSkipper, tout participant sera invité à désigner son magasin KRY'S d'affiliation. Ce choix, indispensable pour la participation au classement magasin, vaudra pour acceptation des modalités liées à celui-ci.

Article III : Modalités

Le jeu consiste en une course de voile virtuelle organisée en 1 manche et un tirage au sort. Le joueur doit disposer d'un compte LiveSkipper (<http://www.liveskipper.com>).

Course de voile virtuelle

La course virtuelle est accessible par le site de LiveSkipper www.liveskipper.com, par le site www.krys-oceanrace.com et par l'application iPhone LiveSkipper (cette application est payante, mais facultative). La course fait l'objet de deux classements :

Classement général : Il est obtenu par ordre croissant du temps de course du bateau (date d'arrivée du bateau moins date du départ de la manche) indépendamment de toute affiliation à un magasin.

Classement magasin : Conditionné par la sélection préalable du magasin d'affiliation, le classement du magasin X est obtenu par ordre croissant du temps de course du bateau (date d'arrivée du bateau moins date du départ de la manche) pour les joueurs affiliés au magasin X.

Principe de jeu : Le joueur règle son bateau (cap, voile) durant la course afin de franchir les portes successives dans le bon ordre et dans le bon sens jusqu'à franchir la porte d'arrivée. Les conditions de vent à la position du bateau et la voile choisie déterminent la vitesse du bateau pour un cap donné. Les positions des bateaux sont mises à jour sur les serveurs LiveSkipper toutes les 10 minutes environ. Les conditions de vent dans lesquelles évoluent les bateaux sont mises à jour régulièrement suivant les disponibilités des sources de données, mais varient toutes les 3 heures environ.

Tirage au sort

Sera considérée comme participant au tirage au sort toute personne inscrite sur la course VIRTUAL KRY'S OCEAN RACE by LiveSkipper selon les modalités décrites ci-dessus.

Article IV : Dotation

Ce jeu est doté des prix suivants

Classement général : 1er prix : Sortie en mer à bord d'un MOD70 (date et lieu à confirmer)

Valeur : 1800 euros, 2ème au 6ème prix : Blouson TBS édition limité Krys Ocean race Valeur : 200 euros, 6ème au 15ème prix : Lunette de soleil édition Limité Krys Ocean Race Valeur : 80 euros

Classement magasin : 1er prix par magasin : Lunette de soleil édition limitée Krys Ocean Race (Valeur : 80 euros)

Tirage au sort : 20 Tee shirt TBS édition limité Krys Ocean Race, Valeur : 60 euros, 30 Casquettes Krys Ocean Race, Valeur : 25 euros, 30 goodies Krys Ocean race, Valeur 15 euros

Article V : Désignation des gagnants

Les gagnants de la course virtuelle seront désignés en fonction de leurs classements et affiliations magasins. Le tirage au sort sera réalisé par la SCP Level - Bornecque Winandy - Bru Nifosi, huissiers de justice associés -15, Passage du Marquis de la Londe- 78000 – Versailles, au plus tard un mois après la fin du jeu. Les gagnants seront informés par la société BeTomorrow des résultats par e-mail ou par téléphone. 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. Toutefois, en cas de force majeure, la société BeTomorrow se réserve le droit de remplacer les prix annoncés par des prix de valeur équivalente. Les participants font élection de domicile à l'adresse qu'ils indiqueront lorsqu'ils seront contactés pour l'envoi de leurs lots. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile (adresse postale ou/et Internet). Toutes informations d'identité ou d'adresses fausses entraînent la nullité du gagnant et de l'ensemble de ses participations.

Article VI : Dépôt légal

Le règlement est déposé via www.reglement.net, à la SCP Level - Bornecque Winandy - Bru Nifosi, huissiers de justice associés -15, Passage du Marquis de la Londe- 78000 – Versailles. 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 www.liveskipper.com. L'avenant est enregistré à la SCP huissiers de justice associés dépositaire du règlement avant sa publication. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au jeu. Le règlement est adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande écrite par courrier, avant la date de clôture du jeu à l'adresse suivante :

**BeTomorrow
VIRTUAL KRYS OCEAN RACE by LiveSkipper
3, rue Lafayette
33000 Bordeaux**

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site du jeu www.liveskipper.com. Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur.

Article VII : Remboursement des frais de jeu

En cas de débours, tout participant peut obtenir sur demande le remboursement des frais correspondant au temps de jeu depuis un téléphone fixe, au tarif France Telecom, sur la base d'une connexion de 10 mn au tarif réduit. La demande de remboursement doit être envoyée par courrier, à l'adresse du jeu (article VI), accompagnée d'un RIB, et d'une facture détaillée au nom du participant, indiquant la date et l'heure de la connexion, au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi. Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur. Une seule demande de remboursement par participant inscrit au jeu et par enveloppe (même nom, même adresse). Les demandes incomplètes ne seront pas prises en compte.

Etant 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.

Article VIII : Connexion et utilisation

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 circulant sur le réseau.

La société BeTomorrow 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 jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique, et de l'envoi des formulaires du jeu à une adresse erronée ou incomplète.

Article IX : Litiges et responsabilités

La participation à ce jeu implique l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité. Si une ou plusieurs dispositions du présent Règlement Général étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée. En cas de différence entre la version du règlement déposée auprès de l'étude d'huissier de Justice et la version du règlement accessible en ligne, seule la version déposée chez l'Huissier de Justice prévaudra. Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du participant. La société BeTomorrow tranchera souverainement tout litige relatif au jeu et à son règlement en accord avec la SCP Level - Bornecque Winandy - Bru Nifosi, huissiers de justice associés. 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 jeu ainsi que 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. La société BeTomorrow se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient, d'écourter, de prolonger, de modifier ou d'annuler le présent jeu dans le respect de l'article VI. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. La société BeTomorrow pourra annuler ou suspendre tout ou partie du jeu 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 jeu. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer la dotation au fraudeur et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes le ou les auteurs de ces fraudes.

Article X : Remise de lots

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent la société BeTomorrow à utiliser leurs nom, prénom, adresse postale ou internet dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent jeu 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. La société BeTomorrow ne saurait être tenue 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 en instance, ou retournés dans les 30 jours calendaires suivant leur envoi, seront perdus pour le participant et demeureront acquis à la société BeTomorrow. 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 XI: Convention de Preuve

Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes du jeu de la société BeTomorrow ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au jeu.

Article XII: Attribution de compétence

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 XIII: Informatique et Libertés

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978. Tous les participants au jeu, ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs, 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 par courrier au postal au siège de la société BeTomorrow.

Article XIV : 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 jeu sont strictement interdites. Les marques citées sont des marques déposées de leur propriétaire respectif.