

Règlement du jeu "Virtual Solitaire du Figaro 2013 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 (ci-après la « Société Organisatrice »), organise du 23 mai 2013 à partir de 8 heures au 30 juin 2013 inclus jusqu'à minuit avec la société par Actions Simplifiée ARRIVE (Maître CoQ), immatriculée au RCS de LA ROCHE SUR YON sous le numéro B 546 650 367 ayant son siège social rue du Stade BP 1 à SAINT FULGENT (85250), un grand concours intitulé "Virtual Solitaire du Figaro 2013 by LiveSkipper" (ci-après le « Jeu ») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Article II : Participation

La participation à ce Jeu est ouverte à toute personne physique majeure dans tout pays où la Législation autorise ce type de 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 à 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.

Article III : Modalités du Jeu

La participation au Jeu est ouverte du 23 mai 2013 à partir de 8 heures au 30 juin 2013 inclus jusqu'à minuit (la date et l'heure des connexions des joueurs, telles qu'enregistrées par les systèmes informatiques de la Société Organisatrice, faisant foi).

Le Jeu consiste en une course de voile virtuelle organisée en 4 manches. Le joueur doit disposer d'un compte LiveSkipper (<http://www.liveskipper.com>) et doit concourir avec son bateau virtuel afin d'obtenir le meilleur temps de course possible. 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.

Tous les deux à trois jours, un nouveau point de départ sera souverainement et éventuellement déterminé par Société Organisatrice afin que les nouveaux joueurs entrants puissent rejoindre la course de manière équitable. Aucune réclamation relative à un préjudice lié à cette fonctionnalité ne saurait être acceptée.

Le Jeu est accessible par le site de LiveSkipper www.liveskipper.com, par l'application iPhone LiveSkipper (cette application est payante, mais facultative) et par le site officiel de la course <http://www.lasolitaire.com>.

Les manches font l'objet d'un classement, et un classement général est construit à partir des performances sur les différentes manches. Le classement de la manche est obtenu par ordre croissant du temps de course du bateau (date d'arrivée du bateau moins date du départ de la manche plus éventuelle pénalité). En cas d'égalité, les joueurs seront départagés selon la date d'inscription à la manche (de la plus ancienne à la plus récente). Le classement général est obtenu par addition des temps de course des différentes manches. En cas d'égalité les joueurs seront départagés selon la date de première inscription sur les manches (de la plus ancienne à la plus récente). Les joueurs n'ayant pas terminé toutes les manches sont hors classement général.

Article IV : Dotation

Ce Jeu est doté des prix suivants:

1er prix :

Une tablette Samsung Galaxy Tab 2 10"

Descriptif: Samsung Galaxy Tab 2 GT-P5110TSAXEF Tablette 10,1" (25,65 cm) Processeur Dual-Core 16 Go Android Wifi Argent Titanium

Valeur unitaire indicative du prix: 290€ TTC

2^{ème} prix au 50^{ème} prix:

Polo Maître Coq

Descriptif : polo piqué 220g 100% coton (haut de gamme)

Valeur unitaire indicative du prix: 15€ TTC

Prix du tirage au sort :

Une tablette Samsung galaxy tab 2 7"

Descriptif: Samsung Galaxy Tab 2 GT-P3110ZWAXEF Tablette 7" (17,8 cm) Dual-Core 1 GHz Android 4.0 Wifi 8 Go Blanc

Valeur globale indicative du prix: 175€ TTC

Article V : Désignation des gagnants et consultation des résultats

1^{er} prix au 50^{ème} prix:

Les gagnants seront désignés en fonction de leur classement. Ils seront informés par la Société Organisatrice 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 Organisatrice se réserve le droit de remplacer les prix annoncés par des prix de valeur équivalente. Les participants devront indiquer l'adresse de leur domicile 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.

Prix du tirage au sort :

Le gagnant du tirage au sort sera effectué au plus tard le lundi 1^{er} juillet 2013, parmi les joueurs correctement inscrits.

La liste des gagnants sera accessible sur le site www.LiveSkipper.com dans la rubrique Actualités, à compter du 1^{er} juillet 2013. Un e-mail sera également envoyé au plus tard le 20 juillet 2013 à l'ensemble des participants avec notamment la liste des gagnants et / ou le lien pour trouver cette liste. Aucun message ne sera adressé aux perdants.

Article VI : Consultation du règlement

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par la Société Organisatrice, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site www.liveskipper.com. L'avenant 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

Jeu Virtual Solitaire du Figaro 2013 by LiveSkipper

3, rue Lafayette, 33000 Bordeaux

Les frais postaux nécessaires à l'obtention du règlement seront remboursés sur simple demande sur la base du tarif lent " lettre " en vigueur.

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site www.liveskipper.com pendant toute la durée de l'opération.

Article VII : 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 Organisatrice 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 VIII : Litiges et responsabilités

La participation à ce Jeu implique l'acceptation sans réserve du règlement dans son intégralité et à la renonciation à tout recours. Aucune contestation ne pourra être acceptée.

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du participant. La Société Organisatrice tranchera souverainement tout litige relatif au Jeu et à son règlement. 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.

La Société Organisatrice 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 Organisatrice 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 IX : Remise de lots

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent la Société Organisatrice 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 Organisatrice 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 Organisatrice. 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 X: Convention de Preuve

Il est convenu que les informations résultant des systèmes du Jeu de la Société Organisatrice ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au Jeu.

Article XI: 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.

Toute contestation ou réclamation ne sera prise en compte que si elle est adressée au plus tard 30 jours à compter de la date du tirage au sort, par écrit. Passé ce délai, aucune réclamation ou contestation ne sera acceptée.

Article XII: 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 Organisatrice.

Article XIII : 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.