

Règlement de l'Évènement « Gunki Iron Tournament 2018 »

applicable à compter du 31/05/18

ARTICLE 1. ORGANISATEURS DE L'ÉVÈNEMENT

L'Évènement est organisé par

Halieuticom, SAS, capital social : 33 330 €, RCS de Paris : 812 980 588, siège social : 113 boulevard Beaumarchais, 75003 Paris, France, téléphone : +33.638740560, email : contact@fishfriender.com, n° de TVA intracommunautaire : FR 47 813980588, ci-après « **FishFriender** »

Et

SENSAS, SA, capital social : 3 500 000 €, RCS de Chartres : 805 720 778, siège social : 25 rue Jean Riedberger, 28630 Fontenay sur Eure, France téléphone : +33.237334455, email : contact@sensas.fr, n° de TVA intracommunautaire : FR43805720778, ci après « **Gunki** »

ARTICLE 2. DEFINITIONS

« **Application** » : logiciel « FishFriender » édité par Halieuticom, disponible en téléchargement depuis le Store et utilisable sur les Appareils.

« **Appareil** » : outil de télécommunication, notamment smartphone ou tablette, dont les caractéristiques physiques et logicielles permettent de télécharger et d'utiliser l'Application.

« **Epreuve** » : manche de l'Évènement que doivent disputer les Joueurs. Les Epreuves sont au nombre de 11.

« **Gagnant** » : personne physique ayant remporté le plus de points en participant aux Epreuves, conformément aux conditions du présent Règlement.

« **Évènement** » : jeu « Gunki Iron Tournament 2018 » co-organisé par FishFriender et Gunki et permettant aux Joueurs de participer à des Epreuves de pêche.

« **Joueur** » : toute personne, physique ou morale, inscrit sur l'Application et souhaitant participer à l'Évènement selon les modalités des articles 3 et 4 du présent règlement.

« **Playground** » : Dans le cadre de l'Évènement, les Joueurs pourront participer en simultanée sur 2 villes : Rotterdam et Hambourg.

« **Site** » : pages web accessibles à l'URL www.fishfriender.com, ainsi que les sous-sites, sites miroirs, portails et variations d'URL y afférant.

« **Store** » : plateformes notamment éditées par Apple ou Google et permettant aux éditeurs de mettre leurs applications à disposition du public en ligne et aux Joueurs de les télécharger.

ARTICLE 3. MODALITES DE PARTICIPATION À L'ÉVÈNEMENT

3.1. Eligibilité

Les Joueurs doivent s'inscrire par équipe de trois Joueurs. Chaque équipe est créée par un Joueur particulier, appelé le « Capitaine ».

L'Évènement est ouvert à toute personne physique majeure. Le « Capitaine » doit obligatoirement être majeur. Chaque équipe peut comporter jusqu'à deux Joueur âgé entre 16 à 18 ans, sous réserve de présentation d'une autorisation parentale.

Les équipes ne pourront plus être modifiées après le 8 juin 2018 à 9h (heure de Paris).

Seules 50 équipes peuvent participer à l'Évènement par Playground. Toute équipe inscrite au-delà de la 50^e sera placée sur liste d'attente. Davantage de places pourront être attribuées en fonction du nombre d'inscriptions et des capacités d'accueil des Playgrounds.

Le Joueur est identifié par ses nom, prénom, adresse e-mail, numéro de téléphone, sa nationalité et sa date de naissance qu'il a indiqués lors de la création de son compte Joueur sur l'Application. FishFriender et Gunki se réservent le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent Règlement.

La qualité de Joueur, et a fortiori de Gagnant, ne peut valablement être attribuée à :

- un membre du personnel de FishFriender, Gunki, et des sociétés partenaires, ayant participé directement à la mise en œuvre de l'Évènement dans sa préparation et son organisation;
- un Joueur ayant indiqué de fausses informations concernant ses nom, prénoms, date de naissance, téléphone, adresse e-mail ou nationalité.

3.2. Processus d'inscription à l'Évènement

3.2.1. Création d'un compte Joueur sur l'Application

L'ensemble de la procédure d'inscription se déroule sur l'Application FishFriender (Mon Profil/Concours/Gunki IT 2018) à partir du 30 Mai 2018. La création d'un compte Joueur est un préalable indispensable à la participation à l'Évènement. A cette fin, le Joueur sera invité à fournir un certain nombre d'informations personnelles. Certaines de ces informations sont réputées indispensables à la création d'un compte Joueur. Le refus par un Joueur de fournir lesdites informations aura pour effet d'empêcher la création du compte Joueur ainsi que, incidemment, sa participation à l'Évènement.

Lors de la création du compte Joueur, le Joueur est invité à choisir un mot de passe. Ce mot de passe constitue la garantie de la confidentialité des informations contenues dans le compte Joueur. Le Joueur s'interdit donc de le transmettre ou de le communiquer à un tiers. A défaut, FishFriender et Gunki ne pourront être tenus pour responsables des accès non autorisés à l'espace personnel d'un Joueur.

Le Joueur s'engage à procéder à une vérification régulière des données qui le concernent et à procéder en ligne, depuis son espace personnel, aux actualisations et modifications nécessaires.

3.2.2. Suppression du compte Joueur

FishFriender et Gunki se réservent le droit de supprimer le compte de tout Joueur qui contrevient au présent Règlement et aux conditions générales d'utilisation de l'Application, notamment lorsque le Joueur fournit des informations inexactes, incomplètes, mensongères ou frauduleuses, ainsi que lorsque l'espace personnel d'un Joueur sera resté inactif depuis au moins une année. Ladite suppression ne sera pas susceptible de constituer une faute de FishFriender et Gunki ou un dommage pour le Joueur exclu, qui ne pourra prétendre à aucune indemnité de ce fait.

Cette exclusion est sans préjudice de la possibilité, pour FishFriender et Gunki, d'entreprendre des poursuites d'ordre judiciaire à l'encontre du Joueur, lorsque les faits l'auront justifié.

3.2.3. Consultation des informations relatives à l'Évènement

Les Joueurs ont la possibilité, à compter de leur inscription et pendant toute la durée de l'Évènement, de consulter toutes les informations relatives à l'Évènement, à son déroulé et à son palmarès sur le Site.

3.3. Frais d'inscription

La participation à l'Evènement est expressément conditionnée au paiement de frais d'inscription d'un montant de 75 € TTC par équipe. Le paiement se fait en ligne à partir de l'Application. Si le paiement n'est pas effectué dans les délais annoncés, l'inscription de l'équipe sera annulée. Ces frais d'inscriptions ne seront pas remboursables.

3.4. Participation à l'Evènement

3.4.1. Sécurité

Chaque Joueur est responsable de sa propre sécurité et ne doit pas se comporter d'une manière risquée qui pourrait mettre en danger sa propre personne ou d'autres participants.

Les Joueurs de moins de 18 ans sont tenus de porter une aide à la flottaison tout au long de l'Epreuve de pêche pour des problèmes de sécurité évidents.

Il est strictement interdit d'entrer dans l'eau ou d'utiliser un engin flottant sous peine de disqualification.

3.4.2. Voyage et hébergement

Le voyage et l'hébergement sont à la charge des Joueurs. FishFriender et Gunki dégagent toute responsabilité en ce sens et ne fournit aucun de ces services.

3.4.3. Permis de pêche

Chaque Joueur doit être en possession d'un permis de pêche valide pour la durée de l'Evènement. L'organisateur se réserve le droit de vérifier à tout moment que tous les Joueurs ont les autorisations nécessaires sinon une équipe pourrait être disqualifiée.

3.4.4. Techniques de pêche

Les Joueurs sont autorisés à utiliser des leurres artificiels uniquement avec un maximum de 2 hameçons par leurre (simple, double, triple ...). Les appâts naturels sont strictement interdits.

Chaque Joueur pourra utiliser un maximum de deux cannes en même temps. Les Joueurs pourront avoir d'autres cannes mais elles ne doivent pas être montées. Chaque équipe devra être munie d'une épuisette minimum. En revanche, les pinces type grip sont interdites.

Tous les poissons doivent être manipulés avec l'épuisette (exception faite pour les poissons «surdimensionnés» comme les gros brochets par exemple). Pas d'interdiction particulière concernant l'utilisation des leurres du moment qu'ils sont conformes aux règles générales de pêche du pays.

La pêche à la mouche n'est pas autorisée pour des raisons de sécurité.

3.4.5. Réglementation

L'Evènement, sous tous ses aspects, sera régi par la réglementation de pêche nationale et locale. Ce règlement doit être suivi par tous les Joueurs. Les Joueurs doivent, entre autres, se conformer aux obligations en vigueur dans leur Playground. A titre indicatif, les Joueurs devront se conformer aux Articles 3 et 8 du décret du 06/01/2011 relatif au cahier des charges des zones de pêche (annexe 1 page 10) pour Paris.

Pendant toute la durée de l'Evènement, il est essentiel de respecter l'environnement, les règles de l'Epreuve, les concurrents, les organisateurs, le public, les médias, l'éthique sportive, etc ...

Il appartient en outre à chaque Joueur de juger avec discernement de sa capacité technique et physique à participer à l'évènement.

3.4.6. Zone de pêche

Pour chaque Playground, la pêche ne sera autorisée que sur les zones de pêche jointes au présent Règlement. Les Joueurs doivent se renseigner sur les zones interdites à la pêche par les autorités locales, dont celles incluses dans les cartes jointes, et respecter ces interdictions.

3.4.7. Programme

Samedi 30 juin 2018 :

08h00: Briefing de départ, accueil des Joueurs aux points de rencontre et signature de la fiche de présence individuelle (1 point de rendez-vous par ville).

09h00: Début de la pêche

20h00: Fin de la pêche (Heure limite pour signer la fiche de présence individuelle au point de rendez-vous afin de valider les prises quotidiennes).

Compte rendu.

Dimanche 1^{er} Juillet 2018

07h00: Briefing de départ, accueil des Joueurs aux points de rencontre et signature de la fiche de présence individuelle (1 point de rendez-vous par ville).

08h00: Début de la pêche

15h00: Fin de la pêche (Heure limite pour signer la fiche de présence individuelle au point de rendez-vous afin de valider les prises quotidiennes).

Compte rendu.

3.4.8. Briefing / Debriefing

Pendant les briefings, les organisateurs rappelleront l'ensemble des règles. Les commissaires seront disponibles pour aider les participants, leur montrer comment utiliser l'Application FishFriender, et répondre à leurs questions. Au cours du briefing du premier jour, les équipes recevront leurs goodies et leurs badges individuels.

Les Joueurs devront signer leur présence avant de pêcher sinon leurs prises quotidiennes ne seront pas validées.

Pendant le debriefing, les Joueurs pourront signaler d'éventuelles observations aux organisateurs et le classement provisoire sera annoncé. Les Joueurs devront signer leur retour avant l'heure de fin de la pêche sinon leurs prises quotidiennes ne seront pas validées.

3.4.9. Événements inattendus / Force majeure

En cas d'événement imprévu tel que notamment mouvement social, mauvais temps ou tempête, menaçant la sécurité des Joueurs, le programme de l'Évènement pourrait être modifié ou annulé. Les Joueurs seront avertis sur le moment et devront retourner aux points de rencontre dès que possible, en attendant les nouvelles informations.

3.4.10. Liste essentielle

Chaque équipe devra se munir des éléments suivants :

- Outils de pêche : pince coupante forte (pour couper un hameçon ...), lime...
- Kit de premiers soins de base
- Carte d'identité + permis de pêche adapté à la ville en cours de validité
- Épuisette à long manche (au moins 2-3m)
- Téléphone portable et batterie supplémentaire (obligatoire)
- Vêtements de pluie. Une pluie sans interruption pourrait contraindre votre expérience alors préparez-vous au pire
- Bonne paire de chaussures de marche
- Repas et boissons (elles ne sont pas fournies par l'organisation)

- Lunettes de soleil, casquette, chapeau ...
- Gilet de sauvetage pour toute personne entre 16 et 18 ans
- Un peu d'argent liquide en cas de besoin.

ARTICLE 4. DUREE ET PRINCIPE DE L'EVÈNEMENT

4.1. Durée

L'Évènement est organisé du 30 juin au 1^{er} juillet 2018 dans chaque ville du Playground. Il est ouvert à tout Joueur inscrit sur l'Application.

4.2. Détermination des Gagnants

4.2.1. Modalités de participation

Afin de participer à l'Évènement, les Joueurs doivent créer un compte Joueur sur l'Application, puis réaliser les opérations suivantes :

4.2.1.1. Méthode de mesure

Le poisson sera mesuré en centimètres. La taille sera arrondie au centimètre supérieur. Les tailles de poissons peuvent être un critère de calcul des scores dans différentes Epreuves. La mesure devra obligatoirement être faite avec l'outil officiel de l'évènement fourni à chaque équipe.

4.2.1.2. Taille minimum

Seuls les poissons mesurant plus de 10 centimètres pourront être comptabilisés.

4.2.1.3. Enregistrement d'une capture

Toutes les captures doivent être enregistrées sur l'Application FishFriender.

Chaque Joueur doit enregistrer sa capture « en direct » sur son propre compte FishFriender.

Les photos doivent être prises à partir du même Appareil que celui utilisé pour enregistrer la prise sur FishFriender. Les photos issues d'autres appareils photos / caméras ne seront pas autorisées. Les modes « prise rapide » et « ancienne prise » peuvent être utilisés mais les captures doivent être complétées et validées dès que la photo est prise pour éviter les retards et les pénalités.

Seuls les poissons capturés et enregistrés pendant les heures d'ouverture des Epreuves peuvent être validés. L'Application prendra en charge la validation de chaque prise au sein des différentes Epreuves concernées.

L'organisation utilisera les images et les informations collectées pour alimenter un tableau provisoire de classement en direct et pourra utiliser l'image du Joueur afin de promouvoir l'évènement.

Le débriefing obligatoire sera fait tous les jours entre les organisateurs et les capitaines au point de rencontre. Après cette étape, aucune réclamation ne sera acceptée par l'organisateur.

4.2.1.4. Champs obligatoires pour enregistrer un poisson

- Photo montrant le poisson sur la règle officielle de l'évènement et un minimum de 2 badges de Joueurs de l'équipe (pêcheur et coéquipier). La taille totale du poisson doit être visible conformément à la procédure photo présentée ci-dessous. S'il y a un doute sur la taille du poisson ou si le poisson n'est pas correctement positionné, la prise ne comptera pas.
- Photo du Joueur tenant le poisson

- Une photo supplémentaire en option pourrait être demandée pour certaines Epreuves
- Espèce
- Quantité (1 poisson par capture enregistré)
- Taille en centimètres
- Joueur (lié au compte FishFriender)
- Heure et lieu de capture (ces données automatiquement liées à l'image seront vérifiées).

4.2.1.5. Configuration requise

Comme chaque Joueur doit enregistrer ses captures sur son propre compte FishFriender, il est recommandé à chaque Joueur d'avoir son propre Appareil connecté à son compte FishFriender.

Les Joueurs doivent s'assurer de télécharger l'Application FishFriender dès que possible et de mettre à jour la dernière version de l'Application afin d'être prêt pour l'enregistrement des prises pendant l'Evènement.

En cas de problème sur l'Appareil d'un Joueur, il pourra se connecter à son compte sur un autre téléphone de l'équipe et enregistrer ses prises.

4.2.1.6. Espèces

Toutes les espèces de poissons comptent. L'image utilisée pour enregistrer les prises doit permettre une identification claire des espèces.

4.2.1.7. Organisation et stratégie de l'équipe

L'équipe est libre d'organiser ses périodes de pêche et de repos pendant l'Evènement mais la présence de 2 Joueurs au minimum est nécessaire pour pouvoir valider une prise. Il n'y a pas de règles concernant la durée et la fréquence des repos sauf que cela ne sera possible que pour un Joueur à la fois. Il revient donc à l'équipe de maximiser sa période de pêche avec 3 Joueurs au bon moment. Lors de la pêche, les 2 ou 3 Joueurs doivent rester proches les uns des autres afin de valider sans délai toute prise effectuée. Pour vérifier cela, chaque Joueur aura un badge officiel avec un identifiant. Pour chaque prise enregistrée, 2 badges personnels et la règle de mesure officielle (le badge du photographe et celui du Joueur en question) doivent être facilement identifiables. Le badge est personnel et peut être demandé par les commissaires à tout moment pendant l'évènement.

4.2.1.8. Égalité

En cas d'égalité lors d'une Epreuve, un point sera attribué à chaque équipe gagnante.

En cas d'égalité sur le score final, les équipes concernées auront le même classement.

4.2.2. Désignation du Gagnant

Les Gagnants sont désignés parmi les Joueurs ayant enregistré un maximum de points, conformément au présent Règlement.

4.2.2.1. Points, classement et arbitrage

Pendant l'Evènement, 11 Epreuves différentes seront lancées par l'Application en temps réel. Les règles de chaque Epreuve, les dates de départ et de clôture seront annoncées au même moment pour tous les Joueurs.

Chaque Epreuve peut apporter un point à l'équipe gagnante (plusieurs équipes peuvent gagner la même Epreuve). L'équipe qui obtient le plus de points gagne l'Epreuve.

Les captures enregistrées seront vérifiées par l'Application et contrôlées par les organisateurs. Les zones de capture, instants, photos, tailles et espèces seront vérifiés et validés par les commissaires.

Des pénalités peuvent être distribuées et le tableau de classement sera mis à jour en direct. Le classement final sera validé une fois tous les contrôles effectués.

4.2.2.2. Infractions et pénalités

Les Joueurs qui ne respectent pas les termes et conditions de l'Evènement peuvent se pénaliser eux-mêmes et leurs équipes, notamment :

- Ne pas s'enregistrer / signer sa présence aux points de rencontre à temps.
- Ne pas respecter les règles de pêche
- Ne pas respecter les ordres d'organisation
- Tricher sur l'enregistrement des prises
- Ne pas respecter les zones de pêche / périodes de pêche
- Pêcher dans les zones interdites et dangereuses (ponts élevés, franchissement de clôture, zones privées, manque de respect de la signalisation routière, ...)
- Tout autre comportement en violation avec le présent règlement de l'évènement, des lois et règles d'éthique locales en vigueur.

Les décisions des commissaires de l'Evènement sont définitives et doivent être respectées avec la plus grande diligence.

Cela peut aller du point de pénalité, de l'avertissement à la disqualification d'une équipe. En cas de disqualification d'une équipe, ses membres doivent immédiatement rejoindre l'organisation au point de rendez-vous.

4.2.2.3. Plaintes et assistance lors de l'évènement

Les Joueurs pourront contacter les organisateurs à tout moment avant et pendant l'évènement depuis l'Application (Profile / Paramètres / Contact) pour obtenir une assistance technique et des informations.

Le contact peut également se faire par email à contact@fishfriender.com.

Tout type de réclamation durant les matchs doit être rapporté en direct par le capitaine, au nom de son équipe, lorsque le problème survient.

L'organisation en charge de l'équipe plaignante clarifiera la situation avec toutes les personnes impliquées et prendra toutes les mesures nécessaires.

Une fois qu'une équipe a enregistré toutes ses captures et qu'elles ont été vérifiées au bureau de contrôle, aucune autre réclamation ne sera reçue au sujet de ces captures.

ARTICLE 5. LOTS

Cet évènement ne confère aucune attribution de lot de la part de FishFriender et de Gunki.

Chaque équipe recevra un sac de goodies comprenant un t-shirt pour chaque Joueur, des pochettes de leurres et la toise de mesure officielle de l'Evènement. Chaque Joueur recevra également un badge individuel et devra le porter pendant toute la durée de l'Evènement.

Des lots non contractuels pourront être attribués par FishFriender et Gunki pour récompenser certaines équipes et joueurs en fonction de leurs performances constatées au cours des différentes Epreuves. Ces lots pourront prendre la forme de produits ou de services.

ARTICLE 6. FORMALITES RELATIVES AU REGLEMENT

6.1. Acceptation du Règlement

Le fait de créer un compte Joueur implique l'acceptation sans réserve du présent Règlement par le Joueur.

6.2. Modification du Règlement

FishFriender et Gunki peuvent être amenés à modifier le présent Règlement, notamment afin de respecter toute nouvelle législation et/ou réglementation applicable. Toute modification sera intégrée dans le présent Règlement.

Dans l'hypothèse où l'une des clauses du présent Règlement serait déclarée nulle ou non avenue, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité du Règlement lui-même.

ARTICLE 7. RESPONSABILITE

FishFriender et Gunki ne sauraient être tenus responsables si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, l'Evènement était partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé. De même, FishFriender et Gunki n'engageront pas sa responsabilité en cas de force majeure ou de faute du Joueur, telles que définies au présent article.

7.1. Force majeure

Au sens du présent Règlement, sera considéré comme un cas de force majeure opposable au Joueur tout empêchement, limitation ou dérangement du service du fait d'incendie, d'épidémie, d'explosion, de tremblement de terre, d'effondrement des installations, d'utilisation illicite ou frauduleuse des références fournies au Joueur, de piratage informatique, d'inondation, de panne d'électricité, de guerre, d'embargo, de loi, d'injonction, de demande ou d'exigence de tout gouvernement, de réquisition, de grève, de boycott, ou autres circonstances hors du contrôle raisonnable de FishFriender et Gunki. Dans de telles circonstances, FishFriender et Gunki seront dispensés de l'exécution de leurs obligations dans la limite de cet empêchement, de cette limitation ou de ce dérangement.

7.2. Faute du Joueur

Au sens du présent Règlement, sera considérée comme une faute du Joueur opposable à ce dernier toute mauvaise utilisation de l'Application ou de l'Evènement, faute, négligence, omission ou défaillance de sa part ou de celle de ses préposés, non-respect des conseils donnés par FishFriender et Gunki dans le cadre de l'Evènement, le renseignement d'informations erronées ou l'absence de mise à jour de telles informations.

ARTICLE 8. RECLAMATIONS

Aucune réclamation d'aucune sorte ne peut intervenir concernant tout ou partie de l'Evènement au-delà d'un délai de trois (3) mois courant à compter de la clôture de l'Evènement.

FishFriender et Gunki sont seuls compétents pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du présent Règlement ou en cas de lacune de celui-ci à l'occasion du déroulement de l'Evènement.

ARTICLE 9. STIPULATIONS FINALES

9.1. Droit applicable

Le présent Règlement est soumis à l'application du droit français.

9.2. Modifications du présent Règlement

Le présent Règlement peut être modifiée à tout moment par FishFriender et Gunki. Les conditions générales applicables au Joueur sont celles en vigueur au jour de sa participation ou de sa connexion sur l'Application, toute nouvelle connexion à l'espace personnel emportant acceptation le cas échéant des nouvelles conditions générales.

9.3. Litiges

En vertu de l'ordonnance n°2015-1033 du 20 août 2015, tous litiges qui pourraient survenir dans le cadre de l'exécution des présentes conditions générales et dont la solution n'aura pu être trouvée préalablement à l'amiable entre les parties devra être soumis à Mediacys : www.mediacys.fr.

Tout litige relatif au présent contrat ou en relation avec celui-ci sera tranché par voie d'arbitrage conformément au règlement de l'Institut digital d'arbitrage et de médiation : www.fast-arbitre.com.

9.4. Entièreté

La nullité d'une des clauses du présent contrat n'entraînera pas la nullité des autres clauses du contrat ou du contrat dans sa globalité, qui garderont leur plein effet et portée. Dans une telle hypothèse, les parties devront dans la mesure du possible remplacer la stipulation annulée par une stipulation valable correspondant à l'esprit et à l'objet des présentes.

9.5. Non-renonciation

L'absence d'exercice par FishFriender et Gunki des droits qui leurs sont reconnus par les présentes ne pourra en aucun cas être interprétée comme une renonciation à faire valoir lesdits droits.

9.6. Démarchage téléphonique

Le Client est informé qu'il a la possibilité de s'inscrire sur la liste d'opposition au démarchage téléphonique à l'adresse <http://www.bloctel.gouv.fr/>.

9.7. Langues des présentes conditions générales

Les présentes conditions générales sont proposées en français.

9.8. Clauses abusives

Les stipulations des présentes conditions générales s'appliquent sous réserve du respect des dispositions impératives du Code de la consommation concernant les clauses abusives dans les contrats conclus entre un professionnel et un consommateur.