

## **Règlement du Challenge**

### **Article 1 : Organisation**

La Société Sogessur, Société Anonyme, au capital social de 33 825 000 Euros, ayant son siège social au 17 bis Place des Reflets – 92919 Paris la Défense cedex, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 379 846 637, ci-après « Société Organisatrice », organise un jeu Challenge gratuit sans obligation d'achat intitulé « Challenge »(ci-après « le Challenge») selon les modalités décrites dans le présent règlement.

Le Challenge est accessible via l'application mobile « Star Drive By Sogessur » (ci-après « l'Application »). Le Challenge pourra par ailleurs être relayé sur des réseaux sociaux, sites internet ou autres plateformes en ligne, sans que cette liste ne soit limitative. Ces sociétés ne sont pas organisatrices, co-organisatrices, ni partenaires du Challenge et ne le parrainent pas.

Nous vous invitons à lire avec attention les Conditions Générales d'Utilisation (ci-après, « les CGU ») de l'Application que vous reconnaissez par ailleurs avoir accepté avant de consulter le présent règlement.

### **Article 2 : Contexte du Challenge**

La Société Organisatrice met en place ce Challenge dans le cadre de l'Application disponible sur l'Apple Store et sur Google Play.

Le Challenge a pour but de récompenser les joueurs acceptant de participer au Challenge et ayant obtenu le plus de points du fait de leur utilisation de l'Application selon les règles d'attribution de points et de classement par ligues prévus par le barème d'attribution des points figurant à l'Article 6- : Barème du Challenge

### **Article 3 : Conditions de participation**

Ce Challenge est ouvert à toute personne physique remplissant les conditions cumulatives suivantes :

- Résider en France Métropolitaine,
- Avoir téléchargé l'Application (disponible sur l'Apple Store et Google Play),
- Avoir créé un compte utilisateur sur l'Application en se connectant via les réseaux sociaux (Facebook) soit en remplissant le formulaire d'inscription,
- Avoir accepté de participer au Challenge dans les réglages de l'Application.

Afin de pouvoir prétendre à l'octroi des lots mis en jeu dans le cadre du Challenge, les joueurs devront par ailleurs répondre aux conditions suivantes :

- Figurer parmi les vingt premiers d'une des différentes ligues du Challenge
- Avoir parcouru au minimum 500 kilomètres avec l'Application

A ce titre, les joueurs sont invités à consulter les règles d'attribution des points, de niveaux d'expérience et d'évolution au sein des ligues détaillées dans le barème d'attribution des points figurant à l'Article 6- : Barème du Challenge

Les joueurs, ci-avant précisés, pouvant prétendre aux lots du Challenge, seront nommés ci-après « Les Participants ». On entend par Participant, toute personne utilisant l'Application et répondant aux conditions cumulatives ci-avant présentées. La participation au Challenge est pour autant strictement nominative et un même Participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes ou à partir de plusieurs adresses e-mail. Il est donc interdit de s'inscrire plusieurs fois sous de fausses identités ou en créant des adresses mails ou compte Facebook® fictifs. Le non-respect de cette interdiction pourra entraîner l'annulation de l'inscription.

Il est précisé que la validité de l'inscription et de l'adresse e-mail fournie pourra être vérifiée par la Société Organisatrice et il pourra être demandé au joueur de fournir une copie d'un document d'identité officiel (Carte d'identité notamment), notamment afin de pouvoir récupérer son gain, sans que cela oblige pour autant la Société Organisatrice à effectuer un contrôle systématique. Les Participants autorisent par ailleurs toute vérification concernant leur identité, leur domiciliation, la validité de leur permis de conduire ou leur âge. Toutes indications d'identité ou d'âge fausses entraînent automatiquement l'élimination du Participant.

De convention expresse entre Participants et la Société Organisatrice, les systèmes et fichiers informatiques de la Société Organisatrice font foi jusqu'à preuve du contraire. Les dates et heures enregistrées sont celles fournies par le système informatique des opérateurs de la Société Organisatrice. Les Participants ne peuvent utiliser le Challenge à des fins qui se révéleraient contraires aux intérêts et à l'image du Challenge ou de la Société Organisatrice. Tout Participant essayant d'intervenir sur le système informatique du Challenge de quelque manière que ce soit sera exclu du Challenge. La participation au Challenge se fait exclusivement via l'Application dans les conditions indiquées à l'Article 3 du présent règlement. A ce titre, toute inscription par téléphone, télécopie, voie électronique ou postale ne pourra être prise en compte.

La participation à ce Challenge implique l'acceptation, sans réserve ni restriction, du présent règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits et loteries publicitaires. Le non-respect de ces conditions par les Participants entraînera la nullité de leur participation et éventuellement l'engagement de leur responsabilité.

#### **Article 4 : Modalités de participation**

La participation au Challenge est ouverte pour toute personne répondant aux conditions cumulatives détaillées à l'article 2 du présent règlement.

Tout Participant ne peut s'inscrire qu'une seule fois par session de Challenge.

L'Utilisateur sera informé des dates de début et de fin de chacune des sessions du Challenge par notification, s'il a accepté d'en recevoir ou par une publication via les réseaux sociaux.

Le Challenge désigne 20 gagnants par session. Il existe trois ligues et quatre sessions de Challenge pour l'année 2015/2016. Les vingt premiers de chaque ligue recevront les lots décrits en article 5 sous réserve du respect des modalités du présent Règlement.

Pendant toute la durée du Challenge, un Participant pourra concourir à toutes les sessions de jeu. Il pourra donc gagner l'un des lots mis en jeu à chacune des sessions.

## **Article 5 : Attribution de points aux Participants**

Le calcul des points est basé sur le score obtenu multiplié par le nombre de kilomètres parcourus pour un trajet auquel est attribué un ratio. En outre, chaque trajet doit être supérieur à trois kilomètres pour être qualifiant. Seuls les trajets d'un score supérieur ou égal à 70 en ligues Bronze et Argent, 80 en ligue Or, 90 en ligue Hall of Fame sont qualifiants.

L'Utilisateur a en outre la possibilité d'évoluer au sein de différentes ligues de classement du Challenge et d'acquérir des badges spécifiques et niveaux d'expérience.

Il est précisé que les scores de conduite obtenus par l'Utilisateur de l'Application n'ayant pas accepté de participer au Challenge lors de la première installation de l'Application, ne sont pas pris en compte pour le calcul des points lors de la toute première participation au Challenge.

Toute nouvelle participation à l'une des sessions du Challenge (quatre par an) remet automatiquement à 0 le nombre de points ayant été obtenu par l'Utilisateur de l'Application lors d'une précédente session.

Le barème détaillé figure à l'article 6 du présent règlement.

**IMPORTANT :** Si l'Utilisateur n'effectue aucun trajet avec l'Application pendant 45 jours consécutifs, il sera automatiquement rétrogradé dans la ligue inférieure à la fin de chaque session du Challenge. Si l'Utilisateur se trouve en ligue Bronze, il perdra l'ensemble de ses points.

## **Article 6- : Barème du Challenge**

### **LES LIGUES**

Quatre ligues sont accessibles successivement. Ces ligues prennent en compte deux axes de progressions : (i) les points et (ii) l'expérience : la « bonne conduite », est récompensée par **des points**). L'activité de l'Utilisateur est récompensée par de l'expérience.

<b>Ligues</b>	<b>Bronze</b>	<b>Argent</b>	<b>Or</b>	<b>Hall of Fame</b>
Points	0 – 10 000	10 001 – 25 000	25 001 – 50 000	>50 001
Niveau d'expérience requis		> 2		>7
Trajet qualifiant	> 70	> 70	> 80	> 90

**TABLEAU 1 : LES LIGUES**

### ***Evolution dans les ligues Bronze -Or***

Tous les Utilisateurs commencent dans la ligue Bronze.

Pour passer dans la ligue supérieure (Argent), il faut atteindre le nombre de points maximum fixé dans la ligue Bronze. Il n'y a en revanche pas de condition liée à l'expérience.

Pour passer de la ligue Argent à la ligue Or, il faut atteindre le nombre de points maximum fixé dans la ligue Argent et avoir un niveau 2 d'expérience.

Sous réserve de l'obtention du nombre de points requis, l'évolution d'une ligue à la ligue supérieure s'effectue uniquement à la fin de chaque session du Challenge.

A la fin de chaque session, le nombre de points affichés revient à zéro.

### ***Cas particulier Hall Of Fame***

Pour atteindre la ligue **Hall of Fame**, l'Utilisateur doit remplir les conditions suivantes :

- être issu de la ligue Or
- atteindre les 50 000 points au cours d'une session du Challenge
- avoir atteint le niveau 7 d'expérience.

Le Hall of Fame ne concerne que les 250 premiers conducteurs de l'Application

### ***Seuil de score minimal pour bénéficier de points : « trajet qualifiant »***

Les points sont attribués aux « bons conducteurs ». L'Application se place en tant que « coach de conduite » et souhaite encourager les conduites jugées responsables. C'est pourquoi seuls les scores au-dessus d'un certain seuil seront récompensés

En ligue Bronze ou Argent, l'Utilisateur doit obligatoirement effectuer un trajet avec une note globale supérieure ou égale à 70. En ligue Or et Hall of Fame, elle est respectivement de 80 et 90. Si l'Utilisateur n'atteint pas cette note, son trajet ne sera pas pris en compte pour le Challenge et son classement dans la ligue.

### ***Les points***

Le calcul basé sur le score obtenu multiplié par le nombre de kilomètres parcourus **pour un trajet** auquel est appliqué un ratio.

### ***L'expérience***

Vous acquérez de l'expérience grâce au nombre de kilomètres que vous parcourez et grâce à vos interactions avec l'Application. Les interactions permettant d'obtenir de l'expérience sont identiques à celles permettant d'obtenir des badges. Pour en prendre connaissance, rendez-vous dans « votre profil » sur l'Application.

A chaque niveau correspond un titre :

Niveau	Titre
1	Apprenti
2	Espoir
3	Senior
4	Confirmé
5	Semi pro
6	Pro
7	Star

Le titre figurant sur les pages « accueil » et « activités » de l'Application indique votre niveau d'expérience.

### **Article 7 : Détermination des gagnants**

Pour chacune des sessions, les gagnants sont déterminés de la manière suivante :

- « Le classement général » (ou classement joueur) est établi via un critère unique :
  - o Le nombre de points obtenus par les Participants via l'Application. C'est le seul critère du classement. En cas d'égalité de points entre deux Participants, le Participant détenteur du plus grand nombre de points derrière les deux ex-aequo se verra attribuer le prochain lot. S'il existe une égalité entre plusieurs gagnants pour le dernier lot mis en jeu, un tirage au sort sera effectué entre ces Participants pour attribuer le dernier lot mis en jeu lors d'une session. Les Participants peuvent à tout moment consulter leur score, leurs points et leur classement en se rendant sur l'Application.

## **Article 8 : Lots**

Les vingt premiers de chaque ligue recevront un Chèque-Cadeau en ligne d'une valeur de (voir le tableau de répartition des gains).

La dotation pour l'année 2015-2016 se fait de la façon suivante :

### *Répartition des « Chèque-Cadeau en ligne » par ligue*

<b>Ligues / Classement</b>	<b>1 à 3</b>	<b>4 à 10</b>	<b>11 à 20</b>	<b>Total</b>
Bronze	100 €	30 €	15 €	660€
Argent	200 €	50 €	25 €	1 200€
Or	300 €	60 €	30 €	4 620€

*Tous les montants ci-dessus sont en Euros TTC*

Chaque lot est attribué nominativement et ne peut être cédé à des tiers.

La Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer le lot gagné par un lot de même valeur et de caractéristiques proches en cas de force majeure.

Les lots ne sont pas échangeables et ne pourront en aucun cas faire l'objet du versement de leur valeur en monnaie, devise de toute nature. Il est précisé que la Société Organisatrice ne fournira aucune prestation ni garantie, les gains consistant uniquement en la remise des lots prévus ci-dessus. La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation du lot faite par le gagnant voire de son négoce.

En cas de non-respect des modalités de remise des lots ou de refus d'un lot (voir article 8) de la part des gagnants, ce lot ne sera pas réattribué ni remis en jeu et deviendra propriété de la Société Organisatrice.

## **Article 9 : Modalité de remise des lots**

Après vérification par la Société Organisatrice des Conditions que le Participant doit remplir pour pouvoir remporter un lot, les gagnants recevront sous 24 heures, leur Chèque-Cadeau en ligne sous la forme d'un code via l'adresse email qu'ils auront renseigné au moment de l'inscription et valable uniquement sur le site [www.amazon.fr](http://www.amazon.fr)

Dans le cas où tout ou partie des coordonnées du gagnant s'avéreraient manifestement fausses ou erronées, notamment son adresse électronique, il n'appartiendrait en aucun cas à la Société Organisatrice d'effectuer des recherches de quelque nature que ce soit pour retrouver le gagnant. Celui-ci perdrait le bénéfice de son gain et ne pourrait prétendre à aucune compensation.

Il est précisé que les Chèques Cadeaux en ligne ont une période de validité et qu'il convient de les activer selon les modalités disponibles sur le site [www.amazon.fr](http://www.amazon.fr)

## **Article 10 : Responsabilité**

La Société Organisatrice se réserve le droit d'écourter, de prolonger ou d'annuler le présent Challenge si les circonstances l'exigeaient. Dans toute la mesure permise par le droit applicable, sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Si pour quelque raison que ce soit, ce Challenge ne devait pas se dérouler comme prévu suite à par exemple d'un virus informatique, d'un bogue, d'une intervention, ou d'une intrusion extérieure et non autorisée sur le système informatique, d'une fraude, ou d'une défaillance technique ou tout autre motif dépassant le contrôle de la Société Organisatrice et corrompant ou affectant la gestion, la sécurité, l'équité, la bonne tenue du Challenge, la Société Organisatrice se réserve alors le droit d'annuler, de modifier ou suspendre le Challenge ou encore d'y mettre fin sans délai, sans que les Participants ne puissent rechercher sa responsabilité de ce fait.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du Challenge. Elle ne saurait notamment être déclarée responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de tout courrier électronique et plus généralement, de la perte de toute donnée de ce fait.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable de l'encombrement du réseau Internet, de la qualité de l'équipement des internautes, ni de la qualité de leur mode d'accès qui pourraient avoir des répercussions sur le délai d'acheminement des réponses ou sur le temps de connexion nécessaire à la participation. Ainsi, sa responsabilité ne pourra être engagée si les formulaires électroniques de participation ne sont pas enregistrés, incomplets, ou impossibles à vérifier.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, ayant pour origine un cas de force majeure.

## **Article 11 : Autorisation**

Les participants autorisent gracieusement la Société Organisatrice à procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant leur identité et leurs coordonnées.

Du fait de l'acceptation de leur lot, les gagnants autorisent expressément la Société Organisatrice à utiliser leur nom, prénom, coordonnées pour toute communication promotionnelle ou publicitaire liée au présent Challenge, sans que cette utilisation ne puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le lot gagné. Cette autorisation est accordée pour une durée de 1 (un) an à compter du jour de leur désignation en tant que gagnant et pour les seuls supports relatifs à cette opération de Challenge.

## **Article 12 : Respect du règlement et contestation**

Participer au Challenge implique une attitude loyale, signifiant le respect absolu des règles et des droits des autres participants. Les participants s'interdisent de mettre en œuvre ou de chercher à

mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du Challenge et de ce présent règlement.

La Société Organisatrice se réserve le droit d'exclure du Challenge toute personne ne respectant pas totalement le présent règlement et de poursuivre quiconque tenterait de nuire au bon déroulement du Challenge.

S'il s'avère qu'un Participant a gagné un lot en contravention avec le présent règlement, par des moyens frauduleux, tels par exemple une recherche automatisée ou l'emploi d'un algorithme, ou par des moyens autres que ceux résultant du processus décrit pour l'attribution des points par la Société Organisatrice sur l'Application ou par le présent règlement, son lot ne lui sera pas attribué et restera la propriété de la Société Organisatrice, sans préjudice des éventuelles poursuites susceptibles d'être intentées à l'encontre du participant par la Société Organisatrice ou par des tiers.

### **Article 13 : Informatique et libertés**

Les données des participants au Challenge sont traitées aux fins de gestion de la participation et de l'attribution des dotations dans les conditions prévues dans les Conditions Générales d'Utilisation de l'Application Star Drive By Sogessur. Les Participants disposent d'un droit d'accès, de rectification ou de suppression des informations les concernant, ainsi que de celui de s'opposer à ce que leurs données personnelles fassent l'objet d'un traitement sous réserve de justifier d'un motif légitime. Ils peuvent s'opposer sans frais à ce que les données soient utilisées à des fins de prospection commerciale. Ces droits pourront être exercés sur simple demande écrite adressée à la Société Organisatrice à l'adresse suivante : SOGESSUR - TSA 91102 – 92894 Nanterre Cedex 9

### **Article 14 : Consultation du règlement – remboursement des frais de connexion**

Le présent règlement sera adressé, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée à : SOGESSUR - TSA 91102 – 92894 Nanterre Cedex 9. Les frais de Timbre seront remboursés au tarif lent en vigueur sur simple demande. Il ne sera répondu à aucune autre demande écrite ou orale concernant l'opération.

Les frais de connexion à Internet nécessaires à la participation (base forfaitaire 0,22 € TTC/participation) seront remboursés sur simple demande écrite à : SOGESSUR - TSA 91102 – 92894 Nanterre Cedex 9. Afin de bénéficier du remboursement de ses frais de connexion, le participant devra joindre à sa demande une photocopie de la facture détaillée de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès. Les participants ne payant pas de frais de connexion liée à l'importance de leurs communications (titulaires d'un abonnement « illimité ») ne pourront pas obtenir de remboursement.



## **Article 15 : Modification du règlement**

Le règlement peut être modifié à tout moment par la Société Organisatrice.

Toute modification du règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera invité à accepter cette modification 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 Challenge.

## **Article 16 : Interprétation du règlement**

La Société Organisatrice tranchera pour toute question relative à l'application du présent règlement ou toute question qui viendrait se poser non réglée par celui-ci.

Toute contravention ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Challenge de son auteur, la Société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

## **Article 17 : Loi et règlement applicable**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Toute contestation ou réclamation relative à ce Challenge devra être formulée par écrit et adressée dans un délai d'un mois à compter de la clôture du Challenge à l'adresse : SOGESSUR - TSA 91102 – 92894 Nanterre Cedex 9

Tout litige né à l'occasion du présent Challenge et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents désignés par le code de procédure civile.

Fait à Paris le 7 janvier 2016.