



## **Règlement du jeu " Trophée des jeunes Capitaines "**

### **Article I : Organisation**

Atomic Academic sise 8, rue du Faubourg Poissonnière, 75 010 Paris organise un grand jeu intitulé " Trophée des jeunes Capitaines ", du 26 mai au 8 juin 2008.

### **Article II : Participation**

La participation à ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est ouverte à toute personne physique, jeunes diplômées (en cours de sortie d'école) de Bac+2 à Bac +6 ou jeunes expérimentées (maxi 2 ans expérience) domiciliée en France métropolitaine (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'une connexion à Internet et d'une adresse email valide. 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 une seule par foyer (même nom, même adresse, même email). La participation est strictement nominative et le joueur ne peut en aucun cas jouer pour le compte d'autres participants. Tout formulaire de jeu incomplet, illisible, envoyé après la date limite ou sous une autre forme que celle prévue sera considéré comme nul.

### **Article III : Modalités**

Pour participer, il suffit de se connecter à l'adresse Internet du site de jeu [www.jeunes capitaines.com](http://www.jeunes capitaines.com), de s'inscrire en remplissant complètement le formulaire de jeu, de déposer obligatoirement son curriculum vitae ( CV), puis de le valider. Un code d'accès personnel vous est attribué. Vous avez alors accès à votre tableau de bord où vous pourrez régler votre cap en fonction du vent. Pour gagner vous devrez rallier "virtuellement" Ibiza à New York.

### **Article IV : Dotation & mise en relation**

Ce jeu génère des classements : classement individuel et classement écoles.

Les 5 premiers des dits classements bénéficieront de dotations et/ou de mises en relation avec des départements ressources humaines :

- Les 5 premières écoles issues du classement écoles gagneront un embarquement sur un bâtiment de la Marine Nationale pour vivre une journée entière à bord d'un bâtiment de combat, de participer à la vie quotidienne d'un équipage et pourront découvrir et explorer les coursives de ce bâtiment. L'embarquement est prévu pour l'été 2008.
- Les 5 premiers candidats du classement individuel pour chaque entreprise seront mis en relation avec le département ressources humaines de l'entreprise concernée.

### **Article V : Désignation des gagnants**

Les gagnants seront désignés par leur classement en fin de jeu comme stipulé dans l'article ci-dessus. Ils seront informés de leur classement directement sur le site de jeu. 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, Atomic Academic se réserve le droit de remplacer les prix annoncés par des prix de valeur équivalente . Les participants font élection de domicile à l'adresse indiquée sur le formulaire de jeu pour l'envoi de leurs lots. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, leur domicile (adresse postale ou/et Internet), et leur curriculum vitae (CV). Toutes informations fausses entraînent la nullité du gagnant et de l'ensemble de ses participations

### **Article VI : Dépôt légal**

Le règlement est déposé à la SCP Montel-Simeone-Sigura-Simeone, huissiers de justice associés, 21 rue Bonnefoy, 13006 Marseille. 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.jeunes capitaines.com](http://www.jeunes capitaines.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 :

**Atomic Academic**  
**Trophée des jeunes Capitaines**  
**8, rue du Faubourg Poissonnière**  
**75 010 Paris**

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site du jeu. 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 5 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'un courrier 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 circulants sur le réseau.

Atomic Academic 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 de jeu et du CV 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. Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du participant. Atomic Academic tranchera souverainement tout litige relatif au jeu et à son règlement en accord avec la SCP Montel-Simeone-Ségura-Simeone, huissiers de justice. 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 sur la liste des gagnants. En cas de contestation seul sera recevable, un courrier en recommandée avec accusé de réception dans un délai de 1 mois après la proclamation des résultats. Atomic Academic 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.

**Article X : Remises de lots**

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent Atomic Academic 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. Atomic Academic 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. Les lots non réclamés ou retournés dans les 30 jours calendaires suivant leur envoi, seront perdus pour le participant et demeureront acquis à Atomic Academic. 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 résultantes des systèmes de jeu de Atomic Academic ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique des dites informations relatif 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 à Atomic Academic.

**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.