

## REGLEMENT- CHALLENGE PINGVR – RESEAUX SOCIAUX

### Préambule

La Fédération Française de Tennis de Table, association régie par les dispositions de la loi du 1er juillet 1901, dont le siège social est sis 3 rue Dieudonné-Costes, 75013 Paris,

Ci-après désignée la “FFTT”.

En prenant part aux différents Challenges (ci-après désignés “**Challenges**” ou “**Challenge PingVR**”) via la page Instagram®, Facebook® et TikTok® de la FFTT, les participants (ci-après désignés collectivement les “**Participants**” ou individuellement le “**Participant**”) pourront participer aux challenges permettant de gagner des lots, dont la nature est indiquée au sein de chaque publication de challenges concernée. Les jeux sont accessibles sur la plateforme Instagram®, Facebook® et TikTok® de la FFTT à l’adresse suivante : <https://www.instagram.com/ffttofficiel/>, <https://www.facebook.com/ffttofficiel/> et [https://www.tiktok.com/@fftt\\_officiel](https://www.tiktok.com/@fftt_officiel).

Il est précisé que le Challenge PingVR est développé et géré par la FFTT à l’exclusion de tout parrainage ou intervention de l’ensemble des réseaux sociaux (société META®, TikTok®, Instagram® et Facebook®), n’assurant que l’hébergement du Challenge au sein de sa page.

Le présent document est le règlement du Challenge PingVR, (ci-après dénommé le “**Règlement**”). Il peut être complété et/ou modifié à tout moment pendant la durée du Challenge, par toute clause complémentaire qui entrera en vigueur du seul fait de sa publication en ligne par la FFTT.

Toute personne est réputée avoir lu, compris et accepté, sans réserve, le Règlement dans son intégralité, et notamment l’article relatif aux données personnelles dès lors qu’elle accède et s’inscrit au Challenge.

L’ensemble des documents susmentionnés sont mis à disposition et accessibles à tout utilisateur et Participant pendant la durée du Challenge sur la page web <https://www.fft.com/site/jouer/ping-loisirs-nouvelles-pratiques/pingvr>.

Il est demandé à ces derniers d’effectuer une copie de sauvegarde et/ou imprimer l’ensemble des textes susmentionnés afin de pouvoir s’y référer, si nécessaire.

## **Article 1 : Conditions d'accès**

### 1.1.

La participation au Challenge est ouverte à toute personne, qui pourra être qualifiée de Participant sous réserve de satisfaire aux conditions cumulatives ci-dessous :

- (i) Personne physique et majeure,
- (ii) Disposant d'un accès Internet et d'une adresse e-mail personnelle valide,
- (iii) Résident en France Métropolitaine, en Corse, et en France outre-mer
- (iv) Disposant d'un compte Instagram®, Facebook®, TikTok® et accédant au Challenge via la page Instagram®, Facebook® et TikTok® FFFT pendant la durée indiquée au sein de la publication de Challenge concernée, à l'adresse suivante <https://www.instagram.com/ffftofficiel/> ou <https://www.facebook.com/ffftofficiel/> ou [https://www.tiktok.com/@ffft\\_officiel](https://www.tiktok.com/@ffft_officiel).

La FFFT procédera, dans la limite des moyens à sa disposition, à la vérification du respect de ces critères. Dans l'hypothèse où l'un de ces critères ne serait pas rempli, l'inscription au Challenge ne pourra être validée.

## **Article 2 : Participation**

### 2.1. Conditions générales de participation

Le Challenge est ouvert à toute personne répondant à l'ensemble des conditions mentionnées à l'article 1.1 ci-dessus.

Pour s'inscrire au Challenge et tenter de gagner les lots mis en jeu à l'article 3.1, tout Participant doit avoir réalisé les actions mentionnées ci-dessous :

- Se rendre sur la page <https://www.instagram.com/ffftofficiel/> ou <https://www.facebook.com/ffftofficiel/> ou [https://www.tiktok.com/@ffft\\_officiel](https://www.tiktok.com/@ffft_officiel) ;
- Se rendre sur une des publications dédiées ;
- Suivre les instructions de participation détaillées au sein de la publication dédiée ;
- Lire, comprendre et accepter sans réserve le Règlement du Challenge énoncé sur la publication
- Avoir une licence FFFT (Liberté, loisir ou compétition). Pour prendre à minima une Liberté, aller sur le site de la FFFT sur cette adresse : <https://www.fftt.com/liberte/views/> pour les Participants qui souhaitent gagner des lots. **Sans licence, chaque personne pourra participer mais ne pourra pas recevoir de récompense.**

L'inscription au Challenge n'est effective qu'au terme de ces étapes.

Il est entendu que chaque Participant s'engage à révéler des informations correctes le concernant. La FFFT se dégage de toute responsabilité dans le cas où un Participant utiliserait de faux noms et/ou prénoms associés à une adresse e-mail valide, voire usurperait l'identité d'un tiers.

### 2.2. Les modalités du Challenge PingVR

- **Publication des détails pour participer** : Avant chaque Challenge, une publication détaillée sera diffusée sur les réseaux sociaux. Elle expliquera clairement les étapes à suivre pour participer au Challenge en cours.
- **Fréquence et périodes** : Les Challenges PingVR auront lieu cinq fois par an, spécifiquement pendant

les périodes de vacances scolaires. Cela permettra à un maximum de Participants, notamment aux étudiants et aux personnes ayant des disponibilités pendant ces périodes, de s'engager dans la compétition.

- **Dates de compétitions :**

- Challenge 1 : du 17 février au 03 mars
- Challenge 2 : du 13 au 28 avril
- Challenge 3 : du 6 au 21 juillet
- Challenge 4 : du 17 août au 1<sup>er</sup> septembre
- Challenge 5 : 19 octobre au 3 novembre

- **Accessibilité à tous :** Toute personne désirant participer peut le faire, tant qu'elle respecte les conditions spécifiées dans le règlement à l'article 2.1.

- **Durée et objectif :** Chaque Challenge se déroulera sur une période définie. L'objectif principal sera de réaliser le meilleur score ou le meilleur résultat possible dans le jeu Eleven VR, disponible sur les différentes plateformes de casques VR.

- **Soumission des preuves :** Les Participants devront envoyer une photo ou une vidéo illustrant les éléments attendus, notamment le score ou les données mentionnées dans la publication du Challenge, l'heure à laquelle le score ou le résultat a été atteint, ainsi que leur pseudo pour l'identification à l'adresse mail : [pingvr@fftt.org](mailto:pingvr@fftt.org)

- **Variété des challenges :** Les défis proposés incluront une diversité de modes de jeu, tels que des défis de cibles (par exemple, Quadrant), des affrontements contre l'IA à des niveaux spécifiques, des matchs contre des adversaires en ligne, et d'autres formats de compétition qui seront annoncés lors de chaque Challenge.

### 2.3. Conditions spécifiques de participation au Challenge PingVR

La participation au Challenge s'effectue exclusivement par voie électronique sur les Plateformes Instagram®, Facebook®, TikTok® de la FFTT de manière exclusive, ...

Toute participation au Challenge sur papier libre ou sous toute autre forme est exclue.

Pour participer au Challenge, le Participant devra entre le 17 février 2024 et le 03 novembre 2024 inclus (23h59 - date et heure de connexion de France métropolitaine faisant foi) :

- Suivre le compte Instagram® de la FFTT (<https://www.instagram.com/ffttofficiel/>) Facebook® (<https://www.facebook.com/ffttofficiel/>) TikTok® ([https://www.tiktok.com/@fftt\\_officiel](https://www.tiktok.com/@fftt_officiel))
- Envoyer votre capture avec les éléments demandés, avec votre nom, prénom, numéro de téléphone et votre pseudo sur le jeu.

### 2.4.

Chaque photo ou vidéo (unique) compte pour une participation.

Chaque Participant est tenu de participer en personne, il ne pourra pas participer au nom d'une autre personne, un justificatif d'identité pourra lui être demandé en cas de gain. Il est interdit à une même personne de participer via plusieurs identifiants différents. Il est interdit d'utiliser un mode de participation automatisé.

La FFTT est la seule institution autorisée à valider ou non les inscriptions des Participants. La FFTT se

réserve le droit de procéder à toutes vérifications nécessaires concernant l'identité et le domicile des gagnants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du gagnant. Tout profil entraînant des informations ou coordonnées incomplètes, erronées ou en violation au Règlement, entraînera la nullité de la participation et le Participant concerné ne pourra donc pas être éligible au gain d'une des dotations mises en jeu dans le cadre du Challenge.

Toute participation devra être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Challenge proposés, notamment afin d'en modifier les résultats. La FFTT se réserve la possibilité d'annuler à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le présent règlement.

## 2.5.

Tout Participant s'engage à respecter le Règlement. Tout non-respect du Règlement par le Participant, et notamment toute fraude, abus, tricherie de son fait, pourra entraîner son exclusion du Challenge par décision de la FFTT.

En outre, en présence d'abus ou tricherie d'un ou plusieurs participant, la FFTT se réserve le droit de modifier ou mettre fin au Challenge sans préavis, notamment lorsque l'intégrité du Challenge est remise en cause dans son objet.

### **Article 3 : Détermination des gagnants – remise des lots**

#### 3.1. Conditions générales relatives à la dotation

Le gagnant sera déterminé en fonction des résultats attendus (scores) parmi les Participants via Instagram® ou Facebook® ou TikTok®. Ce gagnant remporte le lot indiqué au sein de la publication dédiée disponible sur la Plateforme. Les Participants ne pourront prétendre à aucune indemnité ni contrepartie, quelle qu'elle soit, en cas d'annulation ou de perte autre que toute contrepartie proposée par l'organisateur. Le lot offert ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de la contre-valeur en argent, ni à l'échange ou remplacement pour quelque cause que ce soit par la FFTT. Si les circonstances l'exigent, la FFTT se réserve le droit de remplacer le lot par d'autres dotations de valeur équivalente.

#### 3.2. Tableau des scores

Le tableau des scores est utilisé pour évaluer le score individuel de chaque Participant, en prenant en compte leur classement et leur participation répétée. À la clôture de tous les Challenges de l'année 2024, un tableau final sera établi pour identifier les meilleurs Participants et leur offrir la chance de remporter des prix.

	- de 100 participants	Entre 100 et 500 participants	Entre 500 et 1000 participants	+ de 1000 participants
<b>1ère place</b>	250 points	250 points	250 points	250 points
<b>2ème place</b>	150 points	150 points	150 points	150 points
<b>3ème place</b>	80 points	100 points	100 points	130 points
<b>4ème place</b>	70 points	80 points	90 points	120 points
<b>5ème place</b>	60 points	70 points	80 points	100 points
<b>6ème place</b>	50 points	60 points	70 points	90 points
<b>7ème place</b>	40 points	50 points	60 points	80 points
<b>8ème place</b>	30 points	40 points	50 points	70 points
<b>9ème place</b>	20 points	30 points	40 points	60 points
<b>10ème place</b>	10 points	20 points	30 points	50 points
<b>11ème place</b>	5 points	10 points	20 points	40 points
<b>12ème place</b>	5 points	5 points	10 points	30 points
<b>13ème place</b>	5 points	5 points	5 points	20 points
<b>14ème place</b>	5 points	5 points	5 points	10 points
<b>Au-delà</b>	5 points	5 points	5 points	5 points

### 3.3. Désignation du gagnant et attribution du lot

Sont pris en compte les Participants s'étant abonnés au compte Instagram® et Facebook® ou TikTok® de la FFTT, ayant transmis les éléments nécessaires à la vérification et ayant identifié le compte Instagram® ou Facebook® ou TikTok® de la FFTT sur la photo.

Un jury composé du responsable du projet et du directeur marketing de la FFTT, désignera la photo ou vidéo gagnante selon les critères suivants :

- Le score affiché du Challenge, la vitesse de l'effet et/ou la vitesse de la balle mis durant un match en ligne
- Les informations requises citées dans la Publication

Pour capturer une image, il vous suffit de maintenir brièvement la touche Oculus et d'appuyer légèrement sur la gâchette de la manette. Pour enregistrer une vidéo, maintenez la gâchette de la manette enfoncée pendant une période prolongée.

Le gagnant ainsi désigné remportera le lot défini à l'article 5 du présent règlement. La FFTT informera le gagnant dans un délai de 10 jours et postera la photo gagnante sur son compte Instagram en identifiant le compte Instagram du gagnant en légende. Le gagnant ainsi contacté et identifié dans la publication devra alors dans un délai de sept (7) jours, par retour de message privé au compte FFTT Officiel confirmer qu'il accepte son lot, et donner une adresse mail pour organiser la dotation.

Le défaut de réponse du gagnant dans les conditions et le délai susvisés vaudra renonciation pure et simple à son lot, lequel ne pourra en aucun cas être réclamé ultérieurement. Ce lot sera alors attribué à un autre Participant qui aura été choisi à titre supplétif et qui en sera informé dans les mêmes conditions que celles visées ci-dessus, le premier jour ouvré au plus tard suivant l'expiration du délai de réponse octroyé au gagnant suppléé.

A toutes fins, il est précisé que les Participants non gagnants n'en seront pas informés.

La photo ou vidéo qui indiquera le meilleur score ou résultat seront publiées en stories permanentes sur le compte Instagram® ou Facebook® ou TikTok® de la FFTT, pour une durée indéterminée. Elles mentionneront les comptes Instagram® ou Facebook® ou TikTok® des Participants à l'origine de ces scores ou résultats.

### 3.4 Description du lot

Un casque VR, d'une valeur de 550€ (Cinq cent cinquante) sera donné à la fin des différents Challenge mis en place durant l'année 2024 dans les conditions définies avec le gagnant.

Ces lots ne pourront en aucun cas, être échangés, cédés, contre quelque objet de quelque nature que ce soit. La dotation est nominative, non commercialisable et ne pourra pas être attribuée ou cédée à un ou des tiers. En cas de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté, la FFTT se réserve le droit de remplacer la dotation gagnée par une dotation de nature et/ou de valeur équivalente.

- 1<sup>er</sup> lot : valeur de 550€ environ
- 2<sup>ème</sup> lot : valeur de 130€ environ
- 3<sup>ème</sup> lot : valeur de 60€ environ

A chaque challenge, le premier Participant gagnera le lot indiqué dans la publication du Challenge sur les réseaux sociaux.

### 3.5. Information des gagnants / remise des prix

Les gagnants devront utiliser leur lot à partir de la date indiquée. A défaut de retour dans les délais, les gagnants perdront leur prix sans que la responsabilité de la FFTT soit engagée, ni une quelconque indemnisation due. S'il s'agit d'un lot non-électronique, la livraison de celle-ci sera effectuée sous 90 jours à compter de la date de désignation du gagnant, au domicile de celui-ci par la société concernée.

Nonobstant ce qui précède, la société organisatrice se réserve également le droit de conserver les lots qui auraient dû être attribués au gagnant défaillant et d'en disposer comme elle le souhaite.

## **Article 4 : Modification / Arrêt du Challenge**

### 4.1.

La FFTT se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Challenge dans l'éventualité d'un cas de force majeure qui rendrait impossible la poursuite du Challenge conformément aux dispositions du Règlement et notamment en cas de dysfonctionnement du réseau Internet (dû à un virus ou non), de la Plateforme ou de tout autre problème lié aux réseaux, moyens, et services de (télé)communication, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, aux données ou bases de données.

### 4.2.

Dans l'hypothèse où une telle annulation, modification, prorogation ou réduction de la durée du Challenge devait intervenir, la FFTT s'engage à le notifier aux Participants par publication au sein de la Plateforme via l'application dédiée et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables ou la nouvelle date de clôture du Challenge.

En présence de modification du présent Règlement au regard des mentions précédentes, la poursuite du Challenge par les Participants inscrits vaudra acceptation des modifications réalisées, chaque Participant ayant la possibilité de se désinscrire du Challenge en contactant la FFTT.

#### 4.3.

En cas de modification des conditions du Challenge, d'annulation, d'interruption ou de réduction de la durée du Challenge, la responsabilité de la FFTT ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

#### 4.4.

Chacun des Participants accepte enfin que la FFTT puisse mettre fin au Challenge, ou lui apporter des modifications à tout moment dans l'hypothèse où elle constaterait un nombre important d'abus et tricheries que cela soit lors de l'inscription au Challenge ou son déroulement même.

L'annulation ou la modification du Challenge sera communiquée aux Participants par publication sur la Plateforme ou par tout moyen que la FFTT jugerait opportun.

### **Article 5 : Exonération et limitation de responsabilité**

(i) La FFTT ne saurait être responsable des dommages, directs ou indirects, quelles qu'en soit les causes, origines, natures ou conséquences, quand bien même elle aurait été avisée de la possibilité de tels dommages, provoqués à raison :

(ii) d'un dysfonctionnement du réseau Internet ou de l'équipement informatique, y inclus la Plateforme et l'application (matériels et/ou logiciels et/ou bases de données et/ou données) d'un Participant ou de toute personne ou société liée à l'organisation du Challenge ou, plus généralement, de tout autre problème lié aux réseaux, moyens et services de (télé)communications, aux ordinateurs (en ligne ou non), aux serveurs, aux fournisseurs d'accès et/ou d'hébergement à Internet, aux équipements informatiques ou aux logiciels, bases de données et données de quiconque;

(iii) de la véracité des informations données par le Participant, et qu'elle ne pouvait valablement considérer comme ne respectant pas les dispositions du présent règlement et des Conditions d'Utilisations au regard des informations et moyens en sa possession;

(iv) de tout défaut de fabrication, panne ou autre dysfonctionnement, à la conformité des lots aux normes auxquelles ils sont éventuellement soumis ou à la sécurité d'utilisation des lots offerts (dans les conditions normales d'utilisation) qui ne seraient pas ses propres produits.

(v) La FFTT décline toute responsabilité pour les dommages occasionnés par des événements indépendants de sa volonté, issus de l'utilisation du lot, ou de la prestation d'un fournisseur.

### **Article 6 : Frais de participation**

Le Challenge est gratuit et sans obligation d'achat.

Le Règlement est mis gratuitement à la disposition des Participants sur le site <https://www.fft.com/site/jouer/ping-loisirs-nouvelles-pratiques/pingvr>

Pour les Participants accédant au Challenge via un modem et au moyen d'une ligne téléphonique facturée selon le temps passé – c'est-à-dire hors abonnements câble, ADSL ou liaison spécialisée et forfait incluant ou offrant les coûts de communication – les coûts de connexion au site engagés pour la participation au Challenge ne seront pas remboursés aux Participants.

### **Article 7 : Différend**

En cas de contestation ou de réclamation concernant le Challenge pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être adressées par écrit à l'attention de la FFTT par courrier à l'adresse mentionnée en préambule, pendant la durée du Challenge et maximum dans un délai de soixante (60) jours après la désignation des gagnants.

En cas de contestation ou de réclamation concernant les prix attribués, les demandes devront être adressées par écrit à l'attention de la FFTT, par e-mail à l'adresse [fftt@fftt.email](mailto:fftt@fftt.email) ou par courrier à l'adresse mentionnée en préambule dans un délai de sept (7) jours après la réception de la confirmation du prix.

Chaque Participant s'engage en cas de difficulté qui pourrait survenir au sujet de l'application ou de l'interprétation du Règlement, à faire un recours amiable auprès de la FFTT préalablement à toute action en justice contre cette dernière.

Le Règlement est soumis au droit français. Dans le cas où aucune solution amiable ne serait trouvée entre le(s) Participant(s) et la FFTT, tout litige découlant du présent Règlement sera soumis aux juridictions françaises.

### **Article 8 : Informatique et Libertés**

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent Challenge sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 et au règlement général sur la protection des données (RGPD). Elles sont destinées exclusivement au déroulement du Challenge et notamment à la prise en compte de la participation et à l'attribution des dotations aux gagnants.

La FFTT pourra publier et reproduire sur la Plateforme l'image et le nom du gagnant, pour autant que ce dernier y consente sur demande de la FFTT.

Elles sont exclusivement destinées à la FFTT dans le cadre du Challenge et ne seront pas utilisées à d'autres fins. Elles seront conservées pendant la durée nécessaire à la gestion du Challenge, soit 2 ans à compter de la remise des prix.

Tous les Participants au Challenge disposent en application de l'article 27 de cette loi, d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données les concernant. Toute demande d'accès, de modification, de rectification et de suppression doit être adressée au délégué à la protection des données à l'adresse : [fftt@fftt.email](mailto:fftt@fftt.email)

En cas de réclamation non résolue directement avec l'Organisateur, les Participants peuvent s'adresser à la CNIL (<https://www.cnil.fr/fr/plaintes>). Il est précisé à ce titre que toute demande de suppression de ces données par quelque moyen que ce soit pendant la durée du Challenge pourra entraîner l'annulation de l'inscription au Challenge.

### **Article 9 : Convention de preuve électronique**



La FFTT peut se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments de nature ou sous format ou support informatique ou électronique, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par elle ou les Participants, sauf abus ou erreur manifeste. Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments sous format ou support informatique ou électronique précités. Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par la FFTT dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.