

« LA COURSE DES CHAMPIONS : JUSQU'OU IREZ-VOUS ? » RÈGLEMENT DU JEU

La société WARNER BROS. INTERNATIONAL TELEVISION PRODUCTION FRANCE, société par actions simplifiée, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 820 651 610, dont le siège social est situé 38 Quai du point du jour – 92100 Boulogne-Billancourt (ci-après « la Société ») produit une émission télévisée de jeu sportif intitulée provisoirement ou définitivement « LA COURSE DES CHAMPIONS : JUSQU'OU IREZ-VOUS ? » (ci-après « l'Emission »).

L'Emission consiste en la captation d'une course (ci-après « le Jeu ») opposant des sportifs amateurs (ci-après le/les « Coureur(s) ») à des sportifs aguerris (ci-après le/les « Champion(s) ») sur un parcours d'obstacles (ci-après « le Parcours »). Les Coureurs et les Champions sont ci-après désignés ensemble les « Concurrents ».

Le Jeu se déroulera les 26, 27, 28, 29 et 30 mai 2019 au Stade de France – 93200 Saint-Denis. L'Emission est destinée, notamment, à être diffusée sur les chaînes de télévision du Groupe FRANCE TELEVISIONS ainsi que sur Internet, sur des supports de téléphonie fixe et mobile, par voie d'exploitation radiophonique, etc.

Plusieurs sessions du Jeu seront organisées chaque jour de Jeu. Chaque session impliquera la participation d'un (1) Coureur et d'un (1) Champion. La Société déterminera à sa seule et entière discrétion, l'ordre dans lequel les Coureurs prendront part au Jeu.

Certaines sessions du Jeu impliqueront des Coureurs invités (ci-après « les Guests ») par la Société qui joueront par équipe et pour le compte d'une association de leur choix. Les règles spécifiques à la participation des Guests sont précisées en article 1.5. Sous réserve de ce qui est précisé audit article, les règles générales ainsi que les règles relatives à chaque épreuve seront applicables aux Guests.

Le présent règlement a vocation à régir le Jeu. La participation au Jeu implique de remplir l'ensemble des critères définis à l'article 2 du présent règlement, d'accepter, sans réserve, et de respecter le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

Pour chaque session du Jeu, la Société désignera deux personnes chargées du bon déroulement du Parcours et du respect du Règlement par le Coureur et le Champion (ci-après le/les « Arbitres »). Un Arbitre sera ainsi chargé de suivre le Coureur et un autre Arbitre suivra le Champion.

ARTICLE 1 - DESCRIPTION DU JEU

1.1 RÈGLES GÉNÉRALES

- **Principes généraux :**

Le Jeu consiste en un Parcours constitué de 5 (cinq) obstacles (ci-après le ou les « Obstacles ») parmi les 7 (sept) Obstacles décrits à l'article 1.2 ci-dessous. Les Obstacles varieront chaque jour de Jeu. La Société aura informé au préalable les Concurrents des Obstacles qui seront installés le jour de leur Parcours.

Le Parcours comprend également 1 (une) épreuve de « sortie » (ci-après « l'Obstacle de Sortie ») permettant de valider le montant de la cagnotte récoltée lors des Obstacles.

En cas de réussite de toutes les épreuves précédentes, à savoir les 5 Obstacles et l'Obstacle de Sortie, une épreuve finale intitulée « **l'Ultime Challenge** » permettra aux Coureurs de tenter de gagner une somme supplémentaire.

Le Parcours met à l'épreuve un Coureur qui participe au Jeu et un Champion sélectionné par la Société. Chaque Coureur sera poursuivi par un Champion qui devra franchir les Obstacles dans le même ordre que le Coureur.

Entre chaque Obstacle, les Concurrents devront rejoindre une plateforme intermédiaire (ci-après désignée le « Hub »). L'itinéraire entre chaque Obstacle et le Hub sera balisé et devra impérativement être suivi par les Concurrents.

Chaque passage au Hub permet au Coureur de décider :

- soit de poursuivre le Parcours en tentant l'Obstacle suivant ;

- soit de quitter le Parcours en tentant de franchir l'Obstacle de Sortie.

Une fois au Hub, le Coureur informera un membre de la Société, qui sera présent sur le Hub, de sa décision. Le Coureur est tenu par la décision qu'il prend et ne peut revenir sur celle-ci une fois qu'il l'a annoncée.

Le Coureur débutera le Parcours avec une avance de 2 (deux) minutes sur le Champion qui s'élancera à l'issue d'un compte à rebours (ci-après « l'Avance »).

Le but du Champion est de rattraper le Coureur avant que ce dernier ne termine chaque Obstacle. Le Champion ne peut rattraper le Coureur qu'il poursuit que sur les Obstacles et non lors des courses entre les différents Obstacles.

Le but du Coureur est de terminer chaque Obstacle avant le Champion.

L'Obstacle est considéré comme franchi par le Coureur si celui-ci appuie sur le buzzer « Fin » de chaque Obstacle avant le Champion. Si le Champion appuie sur le buzzer « Fin » avant le Coureur, alors l'Obstacle est perdu et le Parcours prend fin (les conséquences de la fin du Parcours sont précisées ci-après).

Les Coureurs seront informés des principes généraux du Jeu ainsi que de la nature et des règles relatives à chaque Obstacle avant le Jeu.

En suite de l'envoi aux Coureurs de la nature et des règles du Jeu, chaque Coureur doit déclarer, par email, à la Société l'ordre dans lequel il tentera de franchir les cinq (5) Obstacles du Parcours, sans possibilité de le modifier. Les Coureurs doivent réaliser le Parcours, dans l'ordre qu'ils auront indiqué à la Société.

Le jour du Jeu, les Coureurs pourront voir le Parcours et les Obstacles, sans pour autant pouvoir s'entraîner. Les Champions auront pu s'entraîner sur les Obstacles ce que les Coureurs reconnaissent et acceptent expressément.

Une fois cet ordre déterminé, il est impossible pour le Coureur de le modifier. Si au cours du Parcours, un Coureur se trompe d'ordre et se dirige vers le mauvais Obstacle, il sera redirigé par l'Arbitre vers le Hub avant de repartir vers le bon Obstacle. Le délai de 5 minutes imparti au Coureur entre chaque Obstacle continue à courir en cas d'erreur du Coureur.

Si le Coureur se trompe dans le Parcours, le Champion ne pourra pas le dépasser. Les Champions ne peuvent rattraper les Coureurs que sur les Obstacles.

La Société détermine seule le Champion que chaque Coureur devra affronter.

• **La Cagnotte :**

Chaque Obstacle franchi permet aux Coureurs de grimper dans l'échelle des gains et d'inscrire dans sa cagnotte le montant correspondant à chacun des Obstacles (ci-après « la Cagnotte ») selon l'échelle des gains suivante :

- Si le 1^{er} Obstacle est franchi, le montant de la Cagnotte sera de deux mille cinq cents (2.500) euros ;
- Si le 2^{ème} Obstacle est franchi, le montant de la Cagnotte sera de cinq mille cinq (5.000) euros ;
- Si le 3^{ème} Obstacle est franchi, le montant de la Cagnotte sera de dix mille (10.000) euros ;

Cette somme est acquise, peu importe ce qu'il se passe, dès lors que le Coureur a franchi trois (3) Obstacles avant le Champion. Il s'agit d'un palier (« le Palier »).

- Si le 4^{ème} Obstacle est franchi, le montant de la Cagnotte sera de vingt-cinq mille (25.000) euros ;
- Si le 5^{ème} Obstacle est franchi, le montant de la Cagnotte sera de cinquante mille (50.000) euros.

Le montant de la Cagnotte ne sera validé que par le franchissement de l'Obstacle de Sortie

Le Palier :

Si un Coureur franchit trois (3) Obstacles du Parcours avant que le Champion n'ait franchi ces mêmes Obstacles, sa

Cagnotte atteint alors le Palier.

Dans cette hypothèse, le montant de sa Cagnotte sera donc fixé à la somme de dix mille (10.000) euros.

Si le Coureur a atteint le Palier mais qu'il échoue sur un Obstacle suivant ou sur l'Obstacle de Sortie ou sur l'Ultime Challenge, il remporte tout de même le montant de la Cagnotte réduit au montant du Palier, à savoir la somme de dix mille euros (10.000 euros).

En conclusion :

- **Si le Coureur échoue au premier ou au deuxième obstacle, le montant de la Cagnotte sera définitivement perdu ;**
- **Si le Coureur échoue à l'Obstacle de Sortie après avoir franchi 1(un) ou 2 (deux) Obstacles, le montant de la Cagnotte sera définitivement perdu ;**
- **Si le Coureur échoue à l'Obstacle de Sortie après avoir franchi 3 (trois), 4 (quatre) ou 5 (cinq) Obstacles, le montant de la Cagnotte retombera au Palier à savoir dix mille (10.000) euros ;**
- **Si le Coureur franchit les 5 Obstacles et l'Obstacle de Sortie, il aura la possibilité de tenter l'Ultime Challenge afin de gagner la somme de cent mille (100.000) euros.**

La décision du Coureur de tenter ou non l'Ultime Challenge sera prise après le franchissement de l'Obstacle de Sortie par l'intermédiaire des buzzers installés sur la scène principale.

Si le Coureur réussit l'Ultime Challenge, sa Cagnotte s'élèvera à cent mille (100.000) euros.

Si le Coureur échoue à l'Ultime Challenge, sa Cagnotte retombera au Palier à savoir dix mille (10.000) euros.

Si un ou plusieurs Coureur(s) adoptai(en)t une attitude non conforme aux engagements pris à l'article 5.2, alors la Société pourra l'exclure du Jeu et celui-ci ne pourra pas se voir accorder la dotation.

Les conditions de bénéfice et de jouissance de la Cagnotte sont précisées en article 3 – Dotation.

• **Déroulement du Parcours :**

Chaque Parcours débute par un signal sonore.

Au signal sonore, le Coureur pourra s'élancer sur le Parcours depuis la scène principale afin de rejoindre le Hub puis le premier Obstacle du Parcours.

À compter du signal sonore, le Coureur disposera d'un délai de 5 (cinq) minutes pour rejoindre le premier Obstacle en passant par le Hub.

Le signal sonore fait également débiter le compte à rebours matérialisant le départ du Champion et l'Avance du Coureur. À l'expiration de l'Avance, le Champion s'élancera à son tour à la poursuite du Coureur.

Le Coureur devra suivre l'itinéraire indiqué, à partir du Hub, pour parvenir à l'Obstacle qu'il a déclaré être son premier Obstacle.

Entre chaque Obstacle, le Coureur disposera d'un délai de 5 (cinq) minutes pour se rendre à l'Obstacle suivant et le débiter en appuyant sur le buzzer « Début » dudit Obstacle. Le délai commence lorsque le Coureur appuie sur le buzzer « fin » de l'Obstacle précédent.

Si ce délai n'est pas respecté par le Coureur, le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies ci-après.

- Au départ de chaque Obstacle, le Coureur devra enclencher le buzzer « Début » avant de s'élancer. L'enclenchement du buzzer « Début » par le Coureur aura pour conséquence de lancer l'éclairage de l'Obstacle concerné.

Le Champion, lui, n'a pas à appuyer sur un tel buzzer en début d'Obstacle.

Si le Coureur s'élance sans avoir appuyé sur le buzzer « Début », alors il devra recommencer l'Obstacle en veillant à bien appuyer sur le buzzer – le délai de 5 minutes continuant à s'écouler dans ce cas.

Après l'avoir fait, le Coureur pourra démarrer l'Obstacle en respectant les règles applicables à celui-ci telles qu'elles sont définies ci-après.

Chaque Obstacle est composé d'une plateforme ou zone de départ où se trouve le buzzer « Début » et d'une plateforme ou zone d'arrivée où se trouve le buzzer « Fin ». Sur chaque Obstacle, il y aura un buzzer « Fin » de couleur jaune pour le Coureur et un autre de couleur bleue pour le Champion.

Le Champion doit courir vers le Hub, puis suivre le même itinéraire et l'ordre choisi par le Coureur. Une fois parvenu à l'Obstacle concerné, le Champion doit se lancer sur cet obstacle en respectant les mêmes règles imposées au Coureur (sauf qu'il n'a pas à appuyer sur le buzzer « Début »).

En cas d'infraction aux règles d'un Obstacle, le Coureur et le Champion doivent recommencer l'Obstacle depuis le départ dudit Obstacle. Les Arbitres sont garants du respect des règles de chaque Obstacle par les Concurrents.

Pour franchir l'Obstacle, le Coureur et le Champion doivent enclencher le buzzer « Fin » qui leur est destinés.

Après chaque Obstacle franchi, le Coureur doit revenir au Hub par l'itinéraire balisé pour faire part de son choix membre de la Société présent sur le Hub et avant de se diriger vers l'Obstacle suivant s'il décide de poursuivre le Parcours.

Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant que le Coureur n'enclenche le sien, le Parcours prend fin - les conséquences de la Fin du Parcours sont définies ci-après.

Lorsque le Coureur enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'ait enclenché le sien, **et** que ce Coureur a franchi l'Obstacle sans enfreindre aucune règle, il reste qualifié et doit retourner au Hub afin de décider :

- soit de poursuivre le Parcours en tentant l'Obstacle suivant ;
- soit de sortir du Parcours en tentant de franchir l'Obstacle de Sortie.

Si un Coureur choisit de continuer le Parcours, il doit suivre l'ordre du Parcours qu'il a établi, depuis le Hub.

Ce schéma sera renouvelé jusqu'à ce que :

1. Le Champion franchisse l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Coureur n'enclenche le sien, ce qui entraîne la fin du Jeu dans les conditions précisées au paragraphe « Fin du Parcours ».

Ou

2. Le Coureur décide de quitter le Parcours et de tenter de franchir l'Obstacle de Sortie.

Lorsqu'un Coureur choisit de quitter le Parcours, il doit suivre l'itinéraire indiqué allant du Hub à l'Obstacle de Sortie.

- **L'Obstacle de Sortie :**

Pour emporter le montant de la Cagnotte, chaque Coureur doit impérativement franchir l'Obstacle de Sortie.

Le Coureur pourra tenter de franchir l'Obstacle de Sortie uniquement après avoir franchi au moins un (1) Obstacle, puis après chaque Obstacle franchi. La décision du Coureur est annoncée au membre de la Société présent sur le Hub lors d'un passage au Hub entre deux Obstacles.

Si le Coureur décide de tenter l'Obstacle de Sortie, il ne pourra pas revenir sur sa décision.

S'il échoue à l'Obstacle de Sortie, le Parcours prendra fin avec les conséquences associées décrites ci-après.

Dès son arrivée à l'Obstacle de Sortie, ce dernier doit enclencher le buzzer « Début » avant de se lancer.

Les buzzers « Fin » de l'Obstacle de Sortie sont situés sur la Scène Principale.

Dans le cas où le Coureur a franchi entre 1 et 4 Obstacles avant l'Obstacle de Sortie : s'il enclenche le buzzer « Fin » de l'Obstacle de Sortie avant le Champion, il remporte la somme cagnottée.

Dans le cas où le Coureur a franchi les 5 Obstacles : il pourra décider, après avoir franchi l'Obstacle de Sortie :

- **soit de mettre fin au Parcours en appuyant sur le buzzer « fin » situé sur la scène principale ;**
- **ou de continuer vers l'Ultime Challenge en enclenchant le buzzer de l'Ultime Challenge situé sur la scène principale. Dès qu'un Coureur enclenche le buzzer de l'Ultime Challenge, ce Coureur s'engage à tenter l'Ultime Challenge et il lui est alors interdit d'enclencher le buzzer « Fin » pour quitter le Parcours avec sa Cagnotte.**

Si le Champion appuie sur le buzzer « Fin » de l'Obstacle de Sortie avant que le Coureur n'enclenche l'un des deux buzzers, le Parcours de ce dernier prend fin.

- **L'Ultime Challenge :**

Lorsqu'un Coureur a décidé de tenter l'Ultime Challenge en enclenchant le buzzer correspondant situé sur la scène principale, il doit se rendre sur la plateforme de départ de celui-ci, sans passer par le Hub, en suivant l'itinéraire balisé.

Le Parcours prend fin lorsque le Coureur, ou le cas échéant le Champion, appuie sur le buzzer « Fin » de l'Ultime Challenge.

Si le Coureur réussit l'Ultime Challenge, sa Cagnotte s'élèvera à cent mille (100.000) euros.

Si le Coureur échoue à l'Ultime Challenge, sa Cagnotte retombera au Palier à savoir dix mille (10.000) euros.

- **Fin du Parcours :**

Le Parcours prend fin dans les cas suivants :

- **Dès lors que le Champion franchit un Obstacle avant le Coureur – c'est-à-dire, si le Champion appuie sur son buzzer « Fin » de l'Obstacle avant le Coureur ;**
- **En cas d'abandon du Coureur ;**
- **Dès lors que le délai de 5 minutes accordé aux Coureurs entre chaque Obstacle est écoulé avant que le Coureur n'enclenche le buzzer « Début » de l'Obstacle suivant ;**
- **Dès lors que le Coureur ou le Champion appuie sur le buzzer « Fin » de l'Obstacle de Sortie ;**
- **Dès lors que le Coureur ou le Champion appuie sur le buzzer « Fin » de l'Ultime Challenge.**

Il est rappelé à toutes fins utiles que le Champion ne peut dépasser le Coureur que sur les Obstacles ; tout dépassement est interdit sur les périodes de course entre les Obstacles.

Les conséquences de la Fin du Parcours sont précisées ci-avant dans le paragraphe « Cagnotte ».

Si un ou plusieurs Coureur(s) adoptai(en)t une attitude non conforme aux engagements pris à l'article 5.2, alors la Société pourra l'exclure du Jeu et celui-ci ne pourra pas se voir accorder la dotation.

- **Les Arbitres :**

Les Arbitres sont chargés pour chaque session du Jeu de veiller au bon déroulement du Parcours et au respect du Règlement en toute bonne foi, dans le respect des valeurs sportives et en toute équité. Deux Arbitres sont désignés pour chaque session du Jeu : l'un pour le Coureur et l'autre pour le Champion.

En cas d'incident ou de litige pendant un Parcours, les Arbitres seront chargés de statuer en toute équité sur les suites à donner au Parcours.

- **Sécurité :**

Certains Obstacles nécessitent que les Concurrents revêtent des équipements de sécurité. Dans ce cas, les membres de l'équipe de sécurité équiperont le Coureur et le Champion de harnais et/ou de tout autre équipement de sécurité. Ces harnais et équipements de sécurité doivent être portés pendant toute la durée indiquée pour chaque Obstacle.

Les membres de l'équipe de sécurité attacheront les harnais des Coureurs et des Champions au système de fixations de certains Obstacles dans les délais indiqués à chaque Obstacle.

Les Coureurs doivent rester attachés à ces Obstacles jusqu'à ce qu'ils en soient détachés par un membre de l'équipe de sécurité. Les membres de l'équipe de sécurité peuvent également fournir d'autres équipements de sécurité spécifiques aux Obstacles, et les Coureurs doivent à tout moment porter ces équipements et suivre les instructions de l'équipe de sécurité.

La Société pourra interrompre temporairement la progression du Coureur et du Champion pour une certaine période de temps indiquée pour chaque Obstacle pour permettre d'équiper les concurrents de tout équipement de sécurité nécessaire à la réalisation d'un Obstacle. Les temps et délais indiqués dans la description des règles spécifiques à chaque Obstacle sont données à titre indicatif.

Il est précisé que :

- si le concurrent est équipé dans un temps inférieur au délai indiqué, il devra attendre l'écoulement de ce délai pour repartir ;
- si le concurrent est équipé dans un temps supérieur au délai indiqué, son concurrent, au même stade, devra attendre la même durée que le concurrent précédent même s'il est équipé plus tôt.

En cas de litige, l'Arbitre statuera en toute bonne foi et équité.

- **Blessure :**

En cas de blessure d'un Champion lors du Parcours, il sera alors remplacé par un second Champion. Celui-ci devra reprendre le Parcours depuis le début, en repassant tous les Obstacles franchis par celui qu'il remplace.

Pendant ce temps, le Coureur est arrêté à l'endroit où il se trouvait au moment de la blessure du Champion. Le Coureur reprendra sa Course, depuis ce point, lorsque le Champion remplaçant arrive à l'endroit du Parcours où le Champion initial s'est blessé. Pendant l'attente, le Coureur aura la possibilité de continuer à s'échauffer, mais ne pourra en aucun cas avancer sur le Parcours ni aller voir l'Obstacle suivant.

En cas de blessure du Coureur, le Parcours prend fin. Les conséquences de cette fin de Parcours sont définies ci-avant.

1.2 RÈGLES SPÉCIFIQUES À CHAQUE OBSTACLE

Chaque Obstacle obéit à des règles spécifiques détaillées ci-après.

Chaque Obstacle comprend :

- une plateforme de départ sur laquelle se trouve le buzzer « Début » ;
- une plateforme d'arrivée sur laquelle se trouve le buzzer « Fin » du Coureur et celui du Champion.

Les Obstacles peuvent comprendre une seule plateforme de départ et une seule plateforme d'arrivée pour le Coureur et le Champion ou comprendre une plateforme de départ et une plateforme d'arrivée pour chaque concurrent (c'est le cas lorsque les Obstacles sont « en miroir »).

Chaque jour du Jeu, 5 (cinq) Obstacles seront « jouables » parmi les 7 (sept) décrits ci-dessous. La Société aura informé au préalable les Concurrents des Obstacles qui seront installés le jour de leur Parcours.

A) LA FORÊT DE BAMBOUS

Cet Obstacle est composé d'un champ, de 22 mètres sur 10 mètres de poteaux sur pivot disposés de façon aléatoire à des distances différentes les uns des autres.

Deux plateformes de départ seront disposées pour cet Obstacle :

- l'une pour les Concurrents mesurant moins de 1 mètre 55 centimètres,
- l'autre pour les Concurrents mesurant plus de 1 mètre 55 centimètres,

L'objectif est de traverser ce champ depuis la plateforme de départ jusqu'à la plateforme d'arrivée sans toucher le sol.

Règles :

- Le Coureur et le Champion doivent aller de la plateforme de départ à la plateforme d'arrivée située de l'autre côté sans toucher le sol en se servant uniquement des poteaux.
- Le Coureur et le Champion peuvent suivre l'itinéraire de leur choix ; les seuls passages obligatoires étant les plateformes de départ et d'arrivée. Le Coureur et le Champion traverseront le même champ et peuvent donc se retrouver en même temps dans le champ.
- Si le Coureur ou le Champion touche le sol, à n'importe quel moment de l'Obstacle, il doit retourner sur la plateforme de départ et recommencer l'Obstacle depuis le début.
- Une fois sur la plateforme d'arrivée, le Coureur et le Champion doivent enclencher le buzzer « Fin » pour matérialiser le franchissement de l'Obstacle.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité : les poteaux sont sur pivots. Bien qu'ils soient rembourrés, les concurrents doivent être conscients qu'ils peuvent osciller.

B) ESCALAD'O

Cet Obstacle est composé d'un bassin de natation d'une longueur de 20 mètres, d'une largeur de 6 mètres et d'une profondeur de 3 mètres ; d'un mur d'escalade d'une hauteur de 6 mètres et d'une largeur de 3 mètres ; et d'un toboggan gonflable partant du sommet du mur d'escalade à la plateforme d'arrivée.

L'objectif est de traverser le bassin à la nage jusqu'au mur d'escalade, puis d'escalader ce mur jusqu'au sommet et d'utiliser la glissière pour rejoindre la plateforme d'arrivée sur laquelle se situent les buzzers « Fin ».

Règles :

- Le Coureur et le Champion nageront dans le même bassin et grimperont le même mur. Toutefois le mur comprendra 2 voies : celle de gauche sera réservée au Coureur et celle de droite au Champion.
- Le Coureur et le Champion doivent entrer dans l'eau depuis la plateforme de départ.
- Le type de nage n'est pas imposé et relève du choix du Coureur et du Champion.
- Après avoir traversé le bassin, le Coureur et le Champion doivent escalader le mur en utilisant les prises jaunes jusqu'à la plateforme supérieure.

En cas de chute du mur d'escalade dans l'eau, le Coureur ou le Champion doit recommencer l'Obstacle à partir de la partie inférieure du mur depuis la fin du bassin de natation.

- Le Coureur et le Champion doivent utiliser la glissière pour descendre jusqu'à la plateforme d'arrivée et pouvoir enclencher leur buzzer « Fin » pour finir l'Obstacle.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Le Coureur ou le Champion doivent avoir conscience que l'un d'eux est peut-être en train d'escalader le mur en-dessus ou en-dessous de lui.
- Si le Coureur ou le Champion tombe dans l'eau, celui-ci doit se déplacer le plus rapidement possible afin de ne pas rester en-dessous de son concurrent encore sur le mur.

C) LE PASSE MURAILLES

Cet Obstacle est composé d'un champ d'une longueur de 25 mètres et d'une largeur de 12 mètres sur lequel seront disposés 21 murs, dont un pivotant. Ce dernier commencera à pivoter dès l'appui sur le buzzer de début. Les murs sont disposés de façon aléatoire, sont d'une hauteur différente et peuvent disposer ou non de prises d'escalade pour les mains et les pieds.

L'objectif est de traverser le champ sans toucher le sol.

Règles :

- Pour franchir l'Obstacle, le Coureur et le Champion peuvent suivre l'itinéraire de leur choix. Le Coureur et le Champion traverseront le même champ et peuvent donc se retrouver en même temps dans le champ.
- Le Coureur et le Champion peuvent passer par-dessus les murs. Mais il est strictement interdit de se tenir debout et de sauter depuis le haut des murs.
- Si le Coureur ou le Champion touche le sol ou ne respecte pas les règles de l'Obstacle, à n'importe quel moment de l'Obstacle, il doit retourner sur la plateforme de départ et recommencer l'Obstacle depuis le début.
- Une fois sur la plateforme d'arrivée, le Coureur et le Champion doivent enclencher leur buzzer « Fin » pour finir l'Obstacle.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité : il est interdit de sauter du haut d'un mur.

D) EQUILIBRIUM

Cet Obstacle est composé de six piliers, de quatre plateformes, de deux axes motorisés rotatifs, et de deux poutres parallèles de 5 mètres de long (l'une pour le Coureur et l'autre pour le Champion).

L'objectif est de rejoindre, depuis la plateforme de départ, la plateforme d'arrivée en respectant les étapes suivantes :

- sauter de pilier en pilier sans tomber, ceux-ci étant disposés en escalier, de plus en plus hauts (de 1m à 2m20), jusqu'à la première plateforme situé à 4 mètres de hauteur ; il y a trois piliers avant la première plateforme ;
- traverser la première plateforme sans tomber ;
- puis traverser le premier axe motorisé rotatif sans tomber jusqu'à la deuxième plateforme;

- traverser cette dernière sans tomber ;
- traverser la poutre de 5 mètres de long sans tomber jusqu'à la troisième plateforme ; chaque concurrent dispose de sa poutre attirée ; les Concurrents peuvent se dépasser sur celles-ci ;
- traverser la troisième plateforme sans tomber ;
- traverser ensuite le second axe motorisé rotatif sans tomber jusqu'à la quatrième plateforme;
- traverser la quatrième plateforme sans tomber ;
- redescendre de celle-ci en sautant de pilier en pilier sans tomber, ceux-ci étant également disposés en escalier, de plus en plus bas ; il y a trois piliers avant la plateforme d'arrivée.
- enclencher le buzzer « Fin » situé sur la plateforme d'arrivée.

Règles :

- Le Coureur et le Champion doivent utiliser les piliers pour entrer et sortir de l'Obstacle.
- Si le Coureur ou le Champion chute ou touche le sol, à n'importe quel moment de l'Obstacle, il doit le recommencer depuis la plateforme de départ.
- Il est interdit de se dépasser en dehors des plateformes et des poutres.
- Le Coureur et le Champion doivent impérativement suivre les étapes décrites ci-avant et passer par tous les piliers, poutres, axes et plateformes.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Il est interdit de sauter d'un bout à l'autre de l'Obstacle. Le Coureur et le Champion doivent impérativement suivre les étapes décrites ci-avant et passer par tous les piliers, poutres, axes et plateformes.
- Il faut franchir l'Obstacle dans une direction linéaire uniquement.

E) L'ACCRO-ROULEAUX

Cet Obstacle est composé de deux murs sur lesquels sont disposés des crochets permettant au Coureur et au Champion d'avancer. Ces deux murs sont séparés par une poutre hexagonale rotative munie également de crochets permettant au Coureur et au Champion d'avancer. Au bout de chaque mur se trouve une plateforme permettant au Coureur et au Champion de se reposer avant et après avoir franchi la poutre hexagonale rotative.

L'objectif est de traverser sans tomber le premier mur puis la poutre hexagonale rotative puis le second mur à la seule force des bras.

Règles :

- Il existe 2 itinéraires identiques en miroir : un itinéraire Coureur (à gauche) / un itinéraire Champion (à droite). Chaque concurrent dispose de son propre Obstacle. Les deux se rejoignent sur la même plateforme d'arrivée où se trouvent les buzzers « Fin ».
- Le Coureur et le Champion doivent utiliser le mur statique à crochets pour entrer et sortir de l'Obstacle.
- Le Coureur et le Champion ne peuvent utiliser que leurs mains pour traverser l'Obstacle. Il est interdit de se servir de ses pieds sauf sur les 2 plateformes permettant de se tenir debout : avant et après la poutre hexagonale rotative.

- Si le Coureur ou le Champion chute ou touche le sol ou ne respecte pas les règles de l'Obstacle, à n'importe quel moment, il doit recommencer l'Obstacle depuis la plateforme de départ.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Il est interdit de s'accrocher et tourner avec la poutre hexagonale rotative ou de rouler autour d'elle.
- Il est obligatoire de rester en-dessous de la poutre hexagonale rotative. Un système de cordage est prévu pour éviter que le Coureur et le Champion ne s'y attardent trop longtemps.

F) LA SPIRALE VERTIGINEUSE

Cet obstacle est composé de deux mats de 12 mètres 50 de haut, chacun entouré de 15 marches disposées en colimaçon et de surface identique. Le Coureur et le Champion disposeront chacun de leur mat et ne devront en grimper qu'un seul.

L'objectif est de gravir le mat en passant de marches en marches sans s'aider du mat central ni de la structure de l'Obstacle ; les Concurrents ne devant prendre appui que sur les marches. Une fois la plateforme supérieure atteinte, le Coureur et le Champion doivent s'élancer dans le vide (soutenus par une corde de sécurité) pour atteindre la plateforme d'arrivée et finir l'Obstacle.

Règles :

- Il existe 2 itinéraires identiques en miroir : un itinéraire Coureur (à gauche) / un itinéraire Champion (à droite).
- Le Coureur et le Champion doivent attendre 30 secondes pour être équipés de cordes de sécurité avant de commencer à gravir la spirale en partant de la première marche.
- Le Coureur et le Champion ne peuvent utiliser que les marches pour monter au sommet de la spirale. Il leur est interdit de grimper en s'aidant du mat central ni de la structure de l'Obstacle. En cas de violation de cette règle, le contrevenant devra recommencer l'Obstacle depuis le début.
- Si le Coureur ou le Champion tombe de la spirale et perd le contact avec l'Obstacle, il doit redescendre et redémarrer l'Obstacle depuis la plateforme de départ et reprendre son ascension depuis la première marche. Si le Coureur ou le Champion chutent mais restent en contact avec l'Obstacle, ils peuvent reprendre leur ascension depuis leur point de chute.
- Une fois au sommet de la spirale, le Coureur et le Champion doivent se tenir debout sur la plateforme puis se jeter dans le vide (soutenus par une corde de sécurité) pour redescendre vers le sol.
- Une fois au sol, ils pourront se rendre jusqu'au buzzer « Fin » afin de terminer l'Obstacle.
- Une fois l'Obstacle franchi (après avoir buzzé), les Concurrents seront arrêtés 30 secondes pour être déséquipés et devront attendre d'être déséquipés avant de rejoindre le Hub et l'Obstacle suivant.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Le Coureur et le Champion doivent tout le temps attendre et suivre les instructions du personnel de sécurité avant de s'engager sur l'Obstacle.
- Il est interdit au Coureur et au Champion de manipuler ou toucher les cordes de sécurité.

- Si le Coureur ou le Champion manque une marche, il doit veiller à être conscient de son environnement et ainsi éviter de heurter toute autre partie de la structure.

G) LA TOUR DE FORCE

Cet Obstacle est composé de deux murs d'escalade identiques, de 11 mètres 50 de hauteur, installés en miroir : un pour le Coureur et l'autre pour le Champion. Certaines portions des murs seront inclinées. Au sommet de chaque mur, sera disposé un ventilateur qui pulvérisera de l'eau et du vent sur les Concurrents.

L'objectif est d'atteindre la plateforme située au sommet du puis de se jeter dans le vide, soutenu par des harnais de sécurité, pour atteindre la plateforme d'arrivée.

Règles :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre 30 secondes pour être équipés de cordes de sécurité avant de commencer à gravir leur mur à partir de la première prise.
- Il existe 2 itinéraires identiques en miroir : un itinéraire Coureur (à gauche) / un itinéraire Champion (à droite).

Il est obligatoire de rester sur son itinéraire tout au long de l'Obstacle.

- Si le Coureur ou le Champion chute pendant l'escalade et perd contact avec le mur, il doit redescendre et redémarrer l'Obstacle depuis le début (= la première prise de pied). S'il chute sans perdre contact avec le mur et se rattrape à une prise, il reprend son ascension depuis ce point.
- Une fois au sommet de la tour, le Coureur et le Champion doivent se tenir debout sur la plateforme, contourner le poteau puis se jeter dans le vide (soutenus par des harnais de sécurité) pour redescendre.
- Une fois au sol, ils pourront se rendre jusqu'aux buzzers « Fin » afin de terminer l'Obstacle.
- Une fois l'Obstacle franchi (après avoir buzzé), les Concurrents seront arrêtés 30 secondes pour être déséquipés et devront attendre d'être déséquipés avant de rejoindre le Hub et l'Obstacle suivant.

Évaluation : si le Coureur franchit l'Obstacle et enclenche son buzzer « Fin » avant que le Champion n'enclenche le sien, il reste en lice et peut poursuivre le Parcours. Si le Champion enclenche son buzzer « Fin » avant le Coureur, alors le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre les instructions du personnel de sécurité avant de s'engager sur l'Obstacle.
- Il est interdit aux Coureurs et Champions de manipuler ou toucher les cordes de sécurité.
- En cas de chute, le Coureur ou le Champion doit veiller à être conscient de son environnement et ainsi éviter de heurter toute autre partie de la structure.

1.3 RÈGLES DE L'OBSTACLE DE SORTIE : LE MUR

Cet Obstacle est composé d'un mur de 25 mètres de haut et d'une corde suspendue à son sommet. Les Concurrents sont assistés par un système de contre-poids adapté à leur morphologie. Les Concurrents grimpent le même mur mais disposent d'une corde chacun.

L'objectif est d'atteindre le sommet du mur à l'aide de la corde puis, une fois au sommet, de descendre via la tyrolienne jusqu'au sol. Une fois au sol, ils devront se rendre jusqu'à la scène principale pour enclencher leur buzzer « Fin ».

Règles :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre 45 secondes pour être équipés de cordes de sécurité avant de commencer à gravir l'Obstacle.
- Il existe 2 itinéraires identiques en miroir : un itinéraire Coureur (à gauche) / un itinéraire Champion (à droite). Il est obligatoire de rester sur l'itinéraire choisi tout au long de l'Obstacle.
- Le Coureur et le Champion doivent utiliser la corde et la seule force des bras pour atteindre le sommet. Il est interdit d'enrouler la corde autour d'une partie du corps. Les Concurrents sont assistés par un système de contre-poids adapté à leur morphologie.
- Si le Coureur ou le Champion tombe de la corde mais est capable de se reprendre, il peut continuer à gravir le mur à partir de ce point-là.
- Si le Coureur ou le Champion tombe de la corde et atterrit au sol, il doit recommencer l'Obstacle depuis le début et reprendre son ascension depuis la plateforme de départ.
- Une fois au sommet, le Coureur et le Champion seront arrêtés une minute et trente secondes afin d'être déséquipés et que chacun puisse rejoindre le point de départ de la tyrolienne.
- Une fois au départ de la Tyrolienne, les Concurrents seront équipés d'un nouveau matériel de sécurité. La durée de cette manœuvre durera 45 secondes pour le changement des cordes de sécurité puis attendre le signal sonore avant de sauter en tyrolienne. Le signal sonore déclenchera la reprise du chronomètre.

Le Coureur et le Champion pourront alors sauter pour atteindre le sol.

- Une fois au sol, les Concurrents seront à nouveau déséquipés pendant un délai de 30 secondes, et pourront rejoindre la scène principale afin de buzzer.

Évaluation :

- **Dans le cas où le Coureur a franchi entre 1 et 4 obstacles : s'il enclenche le buzzer « Fin » avant le Champion, il remporte la somme cagnottée. Si le Champion appuie sur le buzzer « Fin » avant que le Coureur n'enclenche le buzzer « Fin » le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.**
- **Dans le cas où le Coureur a franchi les 5 obstacles : il pourra décider de s'arrêter en appuyant sur le buzzer « Fin » ou de continuer vers l'Ultime Challenge en enclenchant le buzzer de l'Ultime Challenge.**

Si le Champion appuie sur le buzzer « Fin » avant que le Coureur n'enclenche l'un des deux buzzers, ce dernier le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1.

Directives de sécurité :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre les instructions du personnel de sécurité avant de s'engager sur l'Obstacle de Sortie.
- Il est interdit aux Coureurs et Champions de manipuler ou toucher les cordes de sécurité.
- En cas de chute, le Coureur ou le Champion doit veiller à être conscient de son environnement et ainsi éviter de heurter toute autre partie de la structure.

1.4 RÈGLES DE L'ULTIME CHALLENGE

UNIQUEMENT SI LE COUREUR A FRANCHI LES 5 OBSTACLES DU PARCOURS ET L'OBSTACLE DE SORTIE

L'Ultime Challenge est composé d'une arche de 9 mètres de haut au centre de laquelle se trouvent deux ballons accrochés dans la partie intérieure de l'arche. Un ballon est destiné au Coureur, l'autre au Champion. Le Coureur escalade l'arche par le côté gauche et le Champion par le côté droit.

L'objectif est d'escalader l'arche, depuis la partie intérieure de celle-ci, jusqu'à son sommet ; puis de décrocher le ballon et de redescendre en se jetant dans le vide (soutenu par une corde de sécurité), jusqu'à la Plateforme d'arrivée.

Règles :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre 30 secondes pour être équipés de cordes de sécurité avant de commencer à gravir l'Obstacle.
- Il existe 2 itinéraires en miroir : un itinéraire Coureur (à gauche) / un itinéraire Champion (à droite). Il est obligatoire de rester sur son itinéraire tout au long de l'Obstacle.
- Le Coureur et le Champion doivent exclusivement utiliser les prises d'escalade pour gravir l'arche.
- Si le Coureur ou le Champion tombe de l'arche avant de décrocher son ballon, il doit reprendre son ascension depuis le début à savoir la première prise de l'arche.
- Une fois au sommet, le Coureur et le Champion doivent décrocher le ballon et redescendre au sol pour enclencher le buzzer « Fin » et ainsi terminer l'Obstacle.
- **Si le Coureur appuie sur le buzzer « Fin » avant le Champion, il remporte les 100.000 €. Si le Champion appuie sur buzzer « fin » avant le Coureur, le Parcours prend fin – les conséquences de la Fin du Parcours sont définies en article 1.1 - et sa Cagnotte redescend au Palier, soit 10.000 €.**

Directives de sécurité :

- Le Coureur et le Champion doivent attendre les instructions du personnel de sécurité avant de s'engager sur l'Obstacle.
- Il est interdit aux Coureurs et Champions de manipuler ou toucher les cordes de sécurité
- En cas de chute, le Coureur ou le Champion doit veiller à être conscient de son environnement et ainsi éviter de heurter toute autre partie de la structure.

1.5 RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX SESSIONS « GUESTS » :

Comme annoncé en préambule, certaines sessions du Jeu impliqueront des Coureurs invités - « les Guests ».

Ces sessions se joueront par équipe de trois personnes physiques maximum : un Guest et deux Coureurs suppléants maximum (ci-après « Équipe(s) »).

Chaque Équipe affrontera un seul Champion désigné par la Société.

Les règles générales ainsi que les règles relatives à chaque épreuve seront applicables aux Équipes. Les dispositions relatives aux « Coureurs » dans les règles précédentes s'appliqueront telles quelles à chaque membre des Équipes.

Néanmoins, les sessions de Jeu par Équipe sont soumises à une mécanique spécifique décrite ci-après :

- Chaque Équipe jouera pour le compte d'une association de son choix qui percevra seule le montant de la Cagnotte de l'Équipe – ce que les membres de chaque Équipe acceptent expressément.
- Le Parcours sera effectué par relais : le Guest de chacune des Équipes pourra donner le relai à un autre membre de son Équipe à tout moment selon les modalités décrites ci-après ; ce dernier pourra également laisser la place au dernier membre de l'Équipe ;
- le dernier membre de l'Équipe ne pourra pas donner le relai et devra continuer le Parcours jusqu'à la Fin ;
- la demande de relai n'interrompt pas le Parcours du Champion qui continuera sa progression.

ARTICLE 2 - CONDITIONS DE PARTICIPATION AU JEU

2.1 Seules les personnes physiques répondant aux critères impératifs suivants peuvent participer au Jeu en tant que Coureur :

- Être majeure à la date de participation au Jeu ;
- Avoir la possibilité de résider légalement en France, en cas de sélection, pendant la durée du Jeu ;
- Ne pas être membre du personnel ou membre de la famille (foyer fiscal) d'un employé de la Société et/ou des diffuseurs de l'Emission et/ou des partenaires de l'Emission ;
- Ne pas avoir collaboré et/ou ne pas collaborer à l'organisation du Jeu et/ou à la production de l'Emission ;
- Ne pas être connu des Champions ni avoir de liens, directement ou indirectement avec l'un ou l'autre des Champions ;
- Ne pas être liée par un contrat dont il résulterait l'impossibilité d'autoriser la Société à exploiter, notamment, son image, son nom, sa voix, son pseudonyme, sa participation au Jeu, etc. ;
- Être titulaire d'une Assurance Responsabilité Civile en cours de validité ;
- Être titulaire d'un casier judiciaire vierge et ne pas faire l'objet de poursuite judiciaire pénale et/ou administrative lors de l'inscription et de la participation au Jeu ;
- Accepter les conditions du Règlement et de tous autres documents nécessaires à la participation effective au Jeu, tels qu'une autorisation de diffusion dûment signée et paraphée.

Toute personne ne remplissant pas ces critères ne pourra participer au Jeu.

Toute fausse déclaration est susceptible d'entraîner un préjudice pour la Société et pourra entraîner l'exclusion et/ou la suspension de la participation au Jeu de la personne physique concernée.

2.2 Les Coureurs ne participent au Jeu que parce qu'ils le souhaitent.

S'agissant d'une compétition de sport amateur, le Jeu ne s'inscrit nullement dans le cadre d'une activité professionnelle.

Les Coureurs peuvent librement décider d'interrompre définitivement leur participation au Jeu à tout moment. Les Coureurs n'ont aucune obligation de participer au Jeu ni de rester dans le Jeu.

Toutefois, la participation au Jeu suppose la participation effective aux différentes épreuves ainsi que l'absence de conventions de quelque sorte que ce soit liant le Coureur et dont il résulterait l'impossibilité pour celui-ci de participer au Jeu et/ou d'autoriser la Société et ses cessionnaires et/ou les partenaires de l'Emission à exploiter, notamment, leur image, nom, prénom, pseudo, voix, leur participation au Jeu, etc.

Si, au cours du Jeu, un ou plusieurs Coureur(s) renonçai(en)t à participer ou se trouvai(en)t dans l'impossibilité de continuer à participer au Jeu ou si la candidature d'un ou plusieurs Coureurs s'avérait être non conforme aux conditions du Règlement ou si un ou plusieurs Coureur(s) adoptai(en)t une attitude non conforme aux engagements pris à l'article 5.2, alors la Société pourra pourvoir à son/leur remplacement.

ARTICLE 3 - DOTATION

La dotation est constituée du montant de la Cagnotte de chaque Coureur ayant franchi l'Obstacle de Sortie et, le cas échéant l'Ultime Challenge, selon l'échelle de gains déterminée en article 1 ci-avant.

La dotation est nominative et ne peut être attribuée à une autre personne que le gagnant du Jeu.

La dotation ne peut faire l'objet d'aucune réclamation et/ou contestation. Elle ne peut en aucun cas faire l'objet d'une contrepartie de quelque nature que ce soit et est incessible.

La dotation sera versée par la Société par virement bancaire dans un délai de 30 jours à compter de la première diffusion de l'Emission incluant la session du Jeu à laquelle le gagnant a participé.

En cas d'annulation ou d'arrêt du Jeu avant qu'un Coureur n'ait été désigné vainqueur, aucun des Coureurs ne pourra prétendre à la dotation.

Les Champions ne peuvent prétendre à l'attribution d'aucune dotation ou gain sous quelque forme que ce soit.

ARTICLE 4 - RESPONSABILITE DE LA SOCIETE ET DU DIFFUSEUR

4.1 L'inscription et la participation des Coureurs au Jeu n'entraînent aucune obligation de la part de la Société et du diffuseur de l'Emission de mener le Jeu jusqu'à son terme. Les Coureurs déclarent également savoir que le Jeu fera l'objet d'une captation audiovisuelle dans le cadre de l'Emission et que l'Emission pourra, le cas échéant, faire l'objet de diffusions ou de rediffusions à court ou long terme.

L'inscription et la participation des Coureurs au Jeu n'entraînent aucune obligation de la part de la Société de mener jusqu'à son terme la production de l'Emission ni celle des diffuseurs de diffuser l'enregistrement du Concours et le cas échéant du Jeu.

Les Coureurs reconnaissent et acceptent qu'ils ne pourront engager la responsabilité de la Société et/ou celle des diffuseurs si, quelle qu'en soit la raison, la production ou la diffusion du Jeu devait être modifiée, écourtée, rallongée ou annulée (notamment, en cas de la décision du Diffuseur de ne pas assurer la diffusion du Jeu et/ou de l'interrompre).

En conséquence, les Coureurs ne pourront formuler de ce fait quelque prétention, réparation ou indemnisation que ce soit.

Les Coureurs décident de participer à l'Emission en toute connaissance de cause, notamment, en connaissance des conditions de déroulement du Jeu et de l'Emission et de la médiatisation qui risque d'accompagner sa diffusion. Ils reconnaissent avoir disposé du temps de réflexion nécessaire et avoir pu recueillir toutes explications, tous avis et/ou toutes autorisations nécessaires à leur prise de décision.

4.2 La Société ne saurait être responsable en cas de survenance de :

- tout événement présentant les caractéristiques de la force majeure ;
- toute défaillance technique, logistique et/ou matérielle ;
- tout fait d'un tiers ou faute d'un concurrent causant un préjudice à un autre concurrent ou à lui-même ;
- tout fait d'un concurrent violant les règles issues du Règlement et/ou perturbant le bon déroulement et/ou l'intégrité du Jeu.

La participation des Coureurs est parfaitement volontaire de telle sorte qu'ils ont pleinement conscience et sont informés des éventuels désagréments que le déroulement du Jeu et la participation à l'Emission pourraient entraîner. À ce titre, ils reconnaissent que l'éventuel « manque à gagner » qui pourrait résulter de l'impossibilité pour eux d'exercer pleinement leur activité le temps de leur participation au Jeu ne saurait engager la responsabilité de la Société et que cette dernière ne saurait être inquiétée à cet égard en aucune manière.

ARTICLE 5 - CONDITIONS GENERALES

5.1 Le Jeu donnant lieu à une captation audiovisuelle dans le cadre de l'Emission, la participation au Jeu implique l'enregistrement et la diffusion de l'image, de la voix et d'autres attributs de la personnalité des Coureurs et des Champions qui acceptent expressément la cession desdits droits, cession effectivement à la Société, à titre gracieux, pour le monde entier et pour la durée d'existence des droits de propriété intellectuelle portant sur l'Emission.

Cette cession sera formalisée dans une autorisation de diffusion signée par chaque concurrent.

Ces dispositions sont essentielles et déterminantes à la participation des Coureurs au Jeu, ce que ceux-ci déclarent reconnaître et accepter expressément.

5.2 La Société entend respecter et faire respecter par toutes les personnes filmées en ce compris les Coureurs la législation applicable et les termes des conventions conclues entre les diffuseurs et le CSA ainsi que les impératifs dont dépend le bon fonctionnement du Jeu.

Les Coureurs et les Champions reconnaissent et acceptent en conséquence les règles suivantes :

- s'abstenir de tenir des propos racistes, négationnistes, révisionnistes, haineux, injurieux ou diffamatoires, incitant à la haine raciale et, d'une façon générale, de tenir des propos contraires à la morale et aux bonnes mœurs ;
- s'abstenir d'inciter à des pratiques et des comportements délinquants et inciviques y compris en portant un vêtement représentant un dessin ou une inscription susceptible de choquer le public ou incitant à la commission d'une infraction ;
- s'abstenir d'avoir un comportement contraire aux bonnes mœurs ;
- s'abstenir de faire preuve de violence tant physique que morale à l'égard de quiconque ;
- s'abstenir de mentionner un nom commercial, une marque, ou une enseigne, de faire référence à de tels noms, que

ce soit de manière directe ou indirecte, et porter un vêtement présentant un nom commercial, une marque, un logo ou une enseigne ;

- s'abstenir de tricher de quelque manière que ce soit et/ou d'adopter dans le déroulement du Jeu une attitude malhonnête ou frauduleuse ;
- s'abstenir d'entraver ou d'empêcher, de quelque manière que ce soit, la progression de son adversaire ;
- s'abstenir de procéder à des enregistrements visuels et/ou sonores sur les lieux de tournage ;
- s'abstenir de porter atteinte à l'intégrité des lieux de tournage et des biens qui les garnissent ;
- respecter les règles de sécurité élémentaires et s'abstenir de tout comportement dangereux.

Les Concurrents s'engagent tout au long du Parcours à participer au Jeu de bonne foi et dans l'esprit du sport. Le non-respect volontaire et/ou répété des règles générales et des règles propres à chaque Obstacle énoncées ci-dessus pourra entraîner une disqualification, une élimination ou toute autre sanction, et ce à la seule et entière discrétion de la Société. Les Concurrents s'interdisent de s'entendre entre eux pour tricher ou entraver de quelque manière que ce soit le bon déroulement du Jeu notamment en vue de partager les gains éventuels.

Le non-respect de ces dispositions et de manière générale du Règlement pourra entraîner l'exclusion du Jeu des Coureurs fautifs.

En cas de disqualification d'un Coureur dans ces conditions, la Cagnotte de celui-ci sera perdue.

Si un Obstacle ou le Parcours est interrompu ou perturbé pour une raison quelconque, intentionnellement ou non, la Société se réserve le droit exclusif de décider de poursuivre le Parcours ou de relancer, modifier, reporter, annuler ou recommencer le Parcours, à partir du point d'interférence ou d'interruption, ou à partir de tout autre point de l'Obstacle ou du Parcours.

Toutes les décisions concernant la manière dont les Obstacles le Parcours sont exécutés ou la question de savoir si un concurrent a réussi ou non les épreuves relèvent de la seule et entière discrétion de la Société. Aucune décision de la Société n'est susceptible de recours ou de révision. De plus, la Société se réserve le droit d'écarter tout concurrent du Jeu et/ou de l'Émission et/ou de le sanctionner en cas d'infraction au Règlement, intentionnellement ou non, ou en cas de tentative de triche ou d'entrave aux autres Concurrents.

La Société se réserve la faculté de mettre en œuvre toute mesure qu'elle estimerait indispensable à la préservation et au respect des termes du Règlement ainsi qu'à la nécessaire équité dans le traitement de l'ensemble des Coureurs et Champions dans le cadre du Jeu.

ARTICLE 6 - CONFIDENTIALITÉ

Pendant la participation au Jeu et à l'issue de la diffusion de l'Émission, les Coureurs devront observer une confidentialité absolue quant à leur participation au Jeu, son déroulement, le nom des autres Coureurs, les lieux de tournage, la nature des épreuves et quant à la nature et au contenu de tous documents ou contrats qui leur ont été transmis et plus généralement concernant toutes informations relatives au Jeu et à son déroulement, à l'Émission, à la Société et/ou à ses partenaires auxquels les Coureurs auront pu avoir accès.

Les Coureurs reconnaissent que, eu égard à l'objet de l'Émission, tout manquement à l'obligation de confidentialité susvisée est susceptible de causer un lourd préjudice à la Société et/ou à ses partenaires et est de ce fait susceptible d'engager leur responsabilité.

ARTICLE 7 - DONNÉES PERSONNELLES

Les Coureurs reconnaissent et acceptent que la prise en compte de la participation à l'Émission nécessitera éventuellement le recueil des informations nominatives des Coureurs personnes physiques.

Ces données sont collectées et traitées afin de permettre la sélection des Coureurs au Concours. Les données seront collectées et traitées par voie informatique et pourront être enregistrées et sauvegardées dans un fichier informatique de façon confidentielle.

La collecte et le traitement de ces données reposent juridiquement sur votre consentement et l'intérêt légitime de la Société de vérifier que les Coureurs sélectionnés seront aptes à participer aux épreuves sportives du Concours.

Les destinataires de ces informations sont les membres de la production en charge de la sélection finale des Coureurs

ainsi que, le cas échéant, les personnes en charge de la validation définitive des Concurrents chez le diffuseur de sa captation (FRANCE TELEVISIONS) ainsi que le personnel de sécurité dans lequel le Jeu aura lieu (provisoirement le STADE DE FRANCE).

Ces données seront conservées pour toute la durée nécessaire à ces finalités et seront en tout état de cause supprimées deux ans après la date des tests sportifs.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée par le règlement européen n° 2016/679 sur les données personnelles (RGPD), les Coureurs disposent d'un droit d'accès, de rectification, de limitation, d'opposition et du droit à la portabilité aux données à caractère personnel les concernant. Les Coureurs peuvent également s'opposer, pour des raisons tenant à leur situation particulière, à ce que les données personnelles les concernant fassent l'objet d'un traitement.

Toute demande doit être écrite et adressée à l'adresse de la société mentionnée ci-dessus, en prenant soin de préciser les coordonnées et en joignant une photocopie de la carte d'identité du demandeur.

Enfin, une réclamation peut être auprès de la CNIL si le concurrent considère que le traitement de données à caractère personnel constitue une violation de ses droits conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978 modifiée par le règlement européen n° 2016/679 sur les données personnelles (RGPD).

ARTICLE 8 - REGLEMENT

Des contraintes techniques, logistiques et/ou éditoriales pourront conduire la Société à apporter au Règlement certains aménagements, ce que les Coureurs reconnaissent et acceptent. Les Coureurs acceptent en conséquence que des avenants au Règlement soient établis par la Société pendant le déroulement du Jeu.

En cas de situation non envisagée dans le cadre des présentes, la Société décidera seule de la décision à prendre.

Le Règlement est déposé auprès de la SAS DARRICAU-PECASTAING, Huissiers de Justice dont l'étude est située au 4, Place Constantin Pecqueur - 75018 Paris.

Le Règlement sera mis à disposition des Coureurs avant et pendant le déroulement du Jeu.

Le Règlement est soumis à la loi française.

Fait le

A

Madame/Monsieur.....

(faire précéder la signature de la mention manuscrite « lu et approuvé, bon pour accord »)

Règlement déposé le 24 mai 2019
SAS DARRICAU-PECASTAING

