



## REGLEMENT

### Art. 1 : DATE ET NATURE DE L'ÉVÉNEMENT

S'CAPE RUN est un événement d'Escape Run Connecté par équipe qui se déroule du vendredi 1<sup>er</sup> avril à 8h au dimanche 3 avril à 20h. Les participants, en équipe de 4, doivent résoudre une mission à travers 2 étapes :

- Un Run Connecté de 5km à réaliser par chaque équipier en marchant ou en courant en une seule fois, sans limite de temps et n'importe où pourvu que le parcours choisi soit adapté et sûr ;
- Un Escape Game Virtuel de 60 minutes à réaliser en équipe via un outil de visioconférence.

KIPLINK EVENT s'engage à reverser 10€ par équipe inscrite au profit de l'association SPORT DANS LA VILLE.

### Art. 2 : ORGANISATEURS

La 2<sup>ème</sup> édition de S'CAPE RUN est organisée par la société KIPLINK EVENT.

KIPLINK EVENT  
5 avenue Marmontel  
92500 Rueil-Malmaison

contact@kiplink-event.com

### Art. 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION ET INSCRIPTIONS

La participation à l'événement est conditionnée à :

- A. **Catégorie d'âge :** L'épreuve est ouverte à toute personne née avant le 31 décembre 2007. Il est expressément indiqué que les participants sont sous leur propre et exclusive responsabilité.
- B. **Droit d'inscription :** Tous les participants s'engagent en s'inscrivant par équipe de 4 personnes sur la plateforme Njuko dédiées aux inscriptions de S'CAPE RUN. Le paiement se fait en une seule fois pour les 4 participants de l'équipe. Les inscriptions sont ouvertes à partir du lundi 18 octobre 2021 et jusqu'au mercredi 30 mars 2022 à 23h59.
- 1 pack d'inscription est proposé : Le **Pack Gamer** au prix de 24€ par personne soit un total de 96€ pour une équipe de 4 personnes. Sur ces 96€, 10€ sont reversés à Sport dans la Ville. Le Pack Gamer



inclut pour les 4 personnes de l'équipe : la participation au Run Connecté et à l'Escape Game Virtuel, l'ordre de mission, le diplôme numérique, la participation au tirage au sort.

- C. **Assurance** : Tous les inscrits déclarent être en possession d'une police d'assurance individuelle accident couvrant les dommages corporels. C'est un événement virtuel et connecté, non encadré par l'organisateur. Tous les inscrits participent sous leur entière responsabilité pour tout dommage que ce soit. Tous les participants doivent être sûrs de leur état de bonne forme physique pour réaliser les 5km Connecté. En souscrivant à l'événement, les participants déclarent être informés de ce point et acceptent de participer sous leur entière responsabilité. Ils dégagent la société KIPLINK EVENT, organisateur de l'évènement, de toutes responsabilités pour quelques réclamations que ce soit, concernant toutes blessures personnelles, décès ou dommages matériels survenus lors de cet événement virtuel et connecté.

Toute inscription est ferme et définitive et ne peut faire l'objet d'un remboursement pour quelque motif que ce soit.

#### **Art. 4 : DONNEES D'ACTIVITES**

- A. **Run Connecté** : Les participants enregistreront les données de leurs activités relatives au Run Connecté de 5km à l'aide du dispositif numérique de tracking du prestataire technique qui permettra d'enregistrer la performance et de délivrer les indices nécessaires au bon déroulé de l'événement. Aucun chronométrage officiel ne sera réalisé. Chaque participant devra télécharger le dispositif de tracking du prestataire technique sur son smartphone et le démarrer au moment de réaliser les 5km. La présentation des temps du 5km ne constitue pas un classement homologué par quelque fédération que ce soit. La société KIPLINK EVENT se réserve la possibilité de réaliser des contrôles, en partenariat avec la plateforme du prestataire, sur les performances qui pourraient lui apparaître suspectes. Dans ce cas, KIPLINK EVENT se réserve la possibilité de supprimer toute performance suspecte et de désinscrire le participant du classement général et du tirage au sort.
- B. **Escape Game Virtuel** : Les participants utiliseront la plateforme de jeu du concepteur de l'événement pour réaliser l'enquête virtuelle. Si les membres de l'équipe veulent jouer à distance les uns des autres, ils pourront se connecter via un outil de visioconférence. Il est conseillé d'avoir une bonne connexion internet pour une utilisation optimale de la plateforme de jeu et de l'outil de visioconférence. Un membre de l'équipe aura la gestion du jeu en cliquant sur les différents éléments proposés et en remplissant les champs de données nécessaires au bon déroulé du jeu (réponses aux énigmes, codes découverts, etc.). Il devra partager son écran en début de partie via l'outil de visioconférence pour permettre aux autres participants de son équipe de visualiser l'Escape Game et jouer avec lui.

#### **Art. 5 : TIRAGE AU SORT**

Les participants pourront gagner par tirage au sort des lots.



La liste des lots sera communiquée sur la page web dédiée à la mission « LE MESSENGER » du site de S'CAPE RUN.

#### **Art. 6 : SECURITE & MEDICAL**

Le Run Connecté de 5km intégré à l'événement S'CAPE RUN peut s'effectuer partout en France, dans le monde, de façon libre, dans le respect de l'utilisation des lieux en vigueur sur le territoire où l'activité est réalisée (code de la route notamment). En particulier, le choix des lieux devra prendre en compte en tout premier aspect la sécurité pour réaliser les 5km. Les parcs, forêts et autres lieux piétons seront privilégiés. Chaque participant devra avoir pris ses dispositions de façon à réaliser la distance dans des conditions optimales. Il conviendra donc de prendre en compte notamment les conditions climatiques et ses capacités physiques personnelles, et d'adapter son activité en fonction.

#### **Art. 7 : CLASSEMENTS ET RECOMPENSES**

A. **Classements** : Il y aura 3 classements :

- Le classement général S'CAPE RUN
- Le classement RUN individuel scratch
- Le classement RUN par équipe scratch

Le classement S'CAPE RUN prend en compte à la fois la partie GAME (découverte des indices, résolution de la mission, rapidité dans vos recherches...) et la partie SPORT (temps pour faire les 5km). Chacun peut donc aider son équipe à gagner en fonction de ses atouts. Il existe 5 critères qui permettent de départager les équipes. Chaque critère rapporte des points. Au total, les équipes peuvent gagner jusqu'à 400 points.

Le détail des critères et le nombre de points attribués seront communiqués sur la page web dédiée à la mission « LE MESSENGER » du site de S'CAPE RUN.

B. **Récompenses** : Tous les participants des équipes recevront un diplôme numérique de fin de mission à télécharger.

C. **Publication des résultats** : Les classements Run (individuel et par équipe) seront publiés au fur et à mesure de l'événement sur la plateforme de notre prestataire technique Chrono Course. Le classement S'CAPE RUN définitif sera publié sous une semaine. Conformément à la loi dite « Informatique et Libertés », les participants peuvent s'opposer à la parution de leur résultat sur ces sites en cas de motif légitime.

#### **Art. 8 : EXCLUSION**



Le Run Connecté est interdit à tous les engins à roue(s). Il est également interdit de le faire sur un tapis de course.

#### **Art. 9 : DROIT A L'IMAGE**

Par votre inscription à S'CAPE RUN, vous autorisez expressément la société KIPLINK EVENT ainsi que ses ayants-droit (tels que les partenaires et médias) à utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire votre nom, votre image, votre voix et votre prestation sportive dans le cadre de l'événement en vue de toute exploitation directe ou sous forme dérivée de l'événement ce, sur tout support, dans le monde entier, par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection actuellement accordée à ces exploitations directes ou dérivées par les dispositions législatives ou réglementaires, les décisions judiciaires et/ou arbitrales de tout pays ainsi que par les conventions internationales actuelles ou futures, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.

#### **Art. 10 : DONNEES PERSONNELLES**

Données collectées : En vous inscrivant à S'CAPE RUN, vous êtes amenés à fournir un certain nombre de données et d'informations notamment lors de votre inscription. Ces données permettent de vous identifier, directement ou indirectement, et peuvent être considérées comme des données personnelles au sens de la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles. De façon générale, les données personnelles communiquées par les participants sont destinées au personnel habilité par la société KIPLINK EVENT qui peut être des membres la société ou une société prestataire responsable du traitement de ces données (gestionnaire des inscriptions, agence de communication...). La société KPLINK EVENT collecte ces données, pour des finalités déterminées, conformément aux dispositions légales applicables et avec votre consentement, et notamment aux fins de :

- Permettre la création, la gestion et les accès à votre compte le cas échéant ;
- Fournir les informations choisies ;
- Permettre le traitement, le suivi et la gestion de vos inscriptions aux différentes éditions de S'CAPE RUN ;
- Lutter contre la fraude ;
- Permettre la gestion, la modification et l'amélioration des services proposés par la société KIPLINK EVENT ;
- Envoyer des emails ou des messages afin de vous fournir toute information telle que la confirmation de votre commande, les mises à jour, des lettres d'informations S'CAPE RUN ;
- Envoyer des emails ou SMS afin de vous fournir des informations, annonces et mises à jour relatives à S'CAPE RUN ;
- Collecter des informations notamment par le biais de sondages, d'enquêtes ou de questionnaires que nous vous communiquerons ;
- Envoyer des emails ou SMS afin de vous informer d'autres événements partenaires qui pourraient vous intéresser ;



- Permettre la gestion marketing et la promotion des services que propose la société KIPLINK EVENT;
- Envoyer des emails ou SMS afin de vous communiquer des offres promotionnelles, publicités ou autres communications commerciales provenant de partenaires de S'CAPE RUN ;
- Organiser des loteries et jeux-concours et vous permettre de vous inscrire et de participer à ceux-ci ;
- S'assurer du respect des dispositions légales et réglementaires applicables ;
- S'assurer de la bonne exécution de l'événement S'CAPE RUN ;
- Vous informer de vos résultats, vous communiquer vos diplômes ;
- Permettre toute autre finalité précisée lors de la collecte des Données.

Les informations recueillies sont enregistrées dans une base de données. Conformément à la loi "informatique et libertés", vous pouvez exercer votre droit d'accès aux données vous concernant et les faire rectifier ou supprimer en contactant l'organisation :

- Par mail à l'adresse [rgpd@kiplink-event.com](mailto:rgpd@kiplink-event.com) ;
- Ou courrier postal, accompagné d'une copie d'un titre d'identité signé à la société KIPLINK EVENT 5 avenue Marmontel 92500 Rueil-Malmaison.

Vous pouvez également vous désabonner des newsletters en vous rendant directement en bas de l'une des newsletters que vous recevez. Vos demandes seront prises en compte dans un délai maximum de 48h (jours ouvrables) sauf pour les demandes transmises par courrier postal, qui requièrent un délai de 8 jours.

#### **Art. 11 : PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT**

Le participant s'engage à ne pas abandonner de matériel, ou jeter de déchets sur la voie publique lors du Run Connecté.

#### **Art. 12 : ANNULATION**

En cas de force majeure, d'évènement climatique, de catastrophe naturelle, d'évolution des règles de couvre-feu, de confinement ou de toutes autres circonstances mettant en danger la sécurité des participants, l'organisation se réserve le droit de modifier la date de l'évènement ou d'annuler l'évènement sans que les inscrits puissent prétendre à un remboursement. En cas d'annulation de votre part, tous les frais d'inscriptions sont réservés à la société KIPLINK EVENT qui reversera comme prévu 10€ à Sport dans la Ville.

#### **Article 13 : LITIGE**

Toute réclamation, en vue d'un règlement amiable, doit être faite par écrit à l'organisateur à l'adresse suivante : KIPLINK EVENT 5 avenue Marmontel 92500 Rueil-Malmaison. Cette demande doit être accompagnée d'une enveloppe timbrée pour la réponse, préparée avec les noms et adresse du



destinataire, dans un délai de 30 jours après la course. Toute contestation devra être produite devant le tribunal compétent.

**Art. 14 : ACCEPTATION DU PRESENT REGLEMENT**

Le participant accepte sans réserve le présent règlement.