

RÈGLEMENT DU JEU « Tour de France Fantasy by Tissot » Edition 2025

Version mise à jour le 29 avril 2025

Article 1- Organisation du Jeu

1.1. Amaury Sport Organisation, société ayant son siège social au 40-42 Quai du Point du Jour, 92100 Boulogne-Billancourt (ci-après « **A.S.O.** »), organise le Tour de France et détient à ce titre l'exclusivité des droits d'exploitation de cet évènement.

A l'occasion de l'édition 2025 du Tour de France, qui se déroulera du 5 au 27 juillet 2025, A.S.O. organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « Tour de France Fantasy by Tissot » (ci-après le « **Jeu** »).

1.2. Le Jeu se déroulera du 9 juin 2025 à 14 heures (UTC +1) au 27 juillet 2025 après l'arrivée de la 21ème et dernière étape du Tour de France 2025 (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique faisant foi), sur un site internet accessible à l'adresse suivante : **fantasybytissot.letour.fr**

Si la fin du Tour de France 2025 venait à être décalée pour quelque raison que ce soit, le Jeu serait alors prolongé jusqu'à la fin de celui-ci.

Article 2- Conditions de participation

2.1. Participants

2.1.1. Le Jeu est ouvert (i) à toute personne physique majeure (ii) quelle que soit sa nationalité (ci-après, individuellement ou collectivement, le ou les « **Participant(s)** »).

2.1.2. La participation au Jeu est personnelle et nominative. Le Participant ne peut en aucun cas jouer avec plusieurs comptes, sous plusieurs pseudos ou pour le compte d'autres Participants ni jouer sous une identité ou des coordonnées factices, ni usurper l'identité ou les coordonnées de tiers quel que soit le moyen utilisé.

2.2. Acceptation du règlement

2.2.1. La participation au Jeu implique l'acceptation irrévocable et sans réserve des termes et conditions du présent règlement (ci-après le « **Règlement** »), des règles de déontologie sur Internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux et concours.

2.2.2. Le non-respect des conditions de participation énumérées dans le Règlement ou tout agissement apparaissant non conforme au droit français et/ou aux règles de déontologie sur Internet entrainera la nullité de la participation au Jeu, assortie éventuellement de l'interdiction de toute nouvelle participation au Jeu.

Article 3- Principe du Jeu / Modalités de participation

3.1. Principe du Jeu

3.1.1. Le Jeu est un jeu virtuel dans lequel les Participants doivent sélectionner, avant chaque étape du Tour de France 2025, de vrais coureurs cyclistes engagés dans l'épreuve, afin de constituer une équipe. Au total, il y a 21 étapes dans l'épreuve.

3.1.2. A chaque étape, en fonction des résultats obtenus par les coureurs cyclistes choisis par le Participant, celui-ci marquera un certain nombre de points. Le détail du calcul des points est prévu à l'Article 4.3. ci-après.

3.1.3. Les Participants auront la possibilité de créer des ligues privées sur le site **fantasybytissot.letour.fr** afin de comparer leur équipe avec celle des autres Participants membres de la même ligue et de discuter ensemble.

3.2. Modalités de participation

3.2.1. Pour participer au Jeu, chaque Participant doit :

- Se rendre sur le site **fantasybytissot.letour.fr** ;
- Remplir, via le tunnel d'inscription Le Club, le formulaire d'inscription au Jeu en indiquant obligatoirement son nom, prénom et son adresse électronique ;
- Se choisir un pseudonyme ;
- Cocher les opt-ins nécessaires pour valider l'inscription ;
- Indiquer son équipe cycliste favorite.

Pour participer au Jeu, chaque Participant doit en outre prendre connaissance du Règlement disponible sur les sites **fantasybytissot.letour.fr**.

3.2.2. Il ne sera accepté qu'une seule inscription par Participant (même nom, même prénom et même adresse électronique). Toute tentative, par une même personne, d'inscriptions multiples au Jeu entraînera de facto l'annulation de toutes les participations par le Participant concerné.

3.2.3. A défaut du respect des conditions mentionnées au présent Article 3, et plus généralement des conditions prévues dans le Règlement, la participation au Jeu ne sera pas prise en compte.

3.2.4. Le Règlement peut être adressé à titre gratuit (timbre remboursé sur simple demande), à toute personne qui en fait la demande auprès d'A.S.O.

Les frais de connexion internet ne sont pas remboursés aux Participants.

Article 4- Règles du Jeu

4.1. Constitution de l'équipe / Statuts des coureurs cyclistes dans l'équipe

4.1.1. Constitution de l'équipe

Quand le Participant démarre le Jeu, il doit sélectionner, à l'aide d'un budget virtuel de 120 étoiles, une équipe de coureurs cyclistes encore qualifiés pour le Tour de France 2025. L'équipe du Participant doit être composée de 8 (huit) coureurs cyclistes maximum.

Dans le mode dit « classique » du Jeu, si le participant positionne 7 (sept) coureurs ou moins dans son équipe sur une étape, il ne remportera aucun point.

4.1.2. Statuts des coureurs cyclistes dans l'équipe

4.1.2.1. Le Participant doit attribuer un statut à chaque coureur cycliste de son équipe avant le début de la prochaine étape :

- 1 (un) Continental Stage Winner Bonus
- 7 (sept) Équipiers

4.1.2.2. Le statut choisi aura une influence sur le nombre de points que le Participant peut gagner dans le Jeu, selon les conditions de l'Article 4.3 ci-après.

4.1.2.3. Par défaut, les statuts attribués par le Participant aux coureurs cyclistes de son équipe sur l'étape précédente et qualifiés pour l'étape suivante seront automatiquement reconduits pour l'étape suivante.

4.1.2.4. Le Participant pourra modifier le statut d'un coureur cycliste de son équipe tant que la prochaine étape n'a pas débuté.

4.1.2.5. Pour constituer son équipe, le Participant ne pourra pas sélectionner dans son équipe plus de :

- 3 coureurs cyclistes de la catégorie « Leaders »
- 5 coureurs cyclistes de la catégorie « Polyvalents »
- 3 coureurs cyclistes de la catégorie « Sprinters »
- 3 coureurs cyclistes de la catégorie « Grimpeurs »

4.2. Changements accordés pendant le Jeu

Les Participants auront la possibilité de faire 8 (huit) changements (en mode classique) en remplaçant 1 (un) coureur cycliste de leur équipe par 1 (un) coureur cycliste qui ne fait pas partie de leur équipe.

4.3. Points en jeu

4.3.1. Points remportés par les coureurs cyclistes de l'équipe des Participants

4.3.1.1. Le Participant remportera des points grâce aux performances des coureurs cyclistes de son équipe selon le barème de points indiqué dans l'onglet « Règles du jeu » disponible sur le site du Jeu.

4.3.1.2. Avant chaque étape, le Participant aura la possibilité de sélectionner 1 (un) Continental Stage Winner Bonus dont les points remportés pendant celle-ci seront doublés. Cependant, cette règle ne s'appliquera pas sur les points obtenus par le Continental Stage Winner Bonus pour la 21^{ème} et dernière étape du Tour de France 2025 sur les classements suivants (voir article 4.3.1.1. sur les points obtenus par les coureurs ci-avant) :

- **Position au classement général à la fin de l'étape (Top 100)**
- **Position au classement à points (Top 15) à la fin du Tour de France 2025**
- **Position au classement de la montagne (Top 15) à la fin du Tour de France 2025**
- **Position au classement du meilleur jeune (Top 15) à la fin du Tour de France 2025**
- **Prix du super combatif du Tour de France 2025**

Les points rapportés par les 7 (sept) Equipiers ne seront pas majorés.

4.3.1.3. Distribution des points sur le contre-la-montre par équipes

Sur un contre-la-montre par équipes, chaque coureur encore qualifié remportera un 1/8ème du nombre de points accordé pour la position de son équipe au classement final de l'étape.

Si le total de points obtenu par un coureur cycliste n'est pas un nombre entier mais un nombre décimal, ce total de points sera automatiquement arrondi à l'unité supérieure.

Exemple : CLM par équipes

L'équipe X termine 6ème du classement final de l'étape et remporte donc **80 pts**.

Chaque coureur encore qualifié de l'équipe X remporte donc : **80/8 : 10 pts**

4.3.1.4. Le Participant remportera 1 point supplémentaire pour chaque kilomètre parcouru au sein d'une échappée par les coureurs cyclistes de son équipe.

4.3.2. Cas d'un abandon d'un coureur cycliste pendant une étape du Tour de France 2025

Si un coureur cycliste appartenant à l'équipe du Participant abandonne pendant une étape du Tour de France 2025, les points qu'il aura remportés avant son abandon seront accordés au Participant (voir barème de points dans l'Article 4.3.1.1. ci-dessus).

Si l'un des coureurs cyclistes d'un Participant abandonne, le Participant devra utiliser des crédits pour le remplacer par un autre coureur cycliste.

4.4. Valeurs définies pour les coureurs cyclistes

Pour déterminer la valeur virtuelle des coureurs cyclistes, exprimée en étoiles, les critères suivants ont été utilisés :

- Classement UCI 2024
- Classement UCI 2025
- Victoires d'étape dans le Tour de France 2023
- Victoires d'étape dans le Tour de France 2024
- Classement général dans le Tour de France 2023
- Classement général dans le Tour de France 2024
- Classement à points dans le Tour de France 2023
- Classement à points dans le Tour de France 2024
- Classement de la montagne dans le Tour de France 2023
- Classement de la montagne dans le Tour de France 2024

4.5. La « question temps » avec Tissot

Lors de chaque étape de contre-la-montre (ou prologue) de ce Tour de France 2025, le Participant aura la possibilité de remporter des points bonus grâce à la Question Tissot. Il sera demandé au Participant de deviner le temps de parcours du vainqueur de l'étape grâce à un « slider ».

Plus la réponse du Participant sera proche de celle attendue, plus le Participant remportera de points (100 points au maximum).

Une pénalité est mise en place en seconde d'écart entre la réponse du Participant et la bonne réponse attendue. La pénalité peut varier en fonction du profil de l'étape (distance, difficulté etc...).

Le score du Participant sera arrondi à l'unité supérieure s'il contient un chiffre décimal supérieur ou égal à 5. En revanche, il sera arrondi à l'unité inférieure si celui-ci est inférieur ou égal à 4.

Article 5- Dotations

Les dotations du Jeu (ci-après le ou les « **Lot(s)** ») pour le classement avec l'ensemble des Participants à la fin du Jeu sont les 10 Lots suivants attribués dans l'ordre du classement des Gagnants tels que définis à l'article 6.1.1 ci-après :

- Lot n°1 du 1^{er} Gagnant au classement :
Montre Tissot d'une valeur unitaire de 495 euros
- Lot n°2 du 2^{ème} Gagnant au classement :
Maillot Jaune du Tour de France 2025
- Lot n°3 du 3^{ème} Gagnant au classement :
Maillot à Pois du Tour de France 2025
- Lot n°4 du 4^{ème} Gagnant au classement :
Maillot Vert du Tour de France 2025
- Lot n°5 du 5^{ème} Gagnant au classement :
Maillot Blanc du Tour de France 2025
- Lot n°6 du 6^{ème} Gagnant au classement :
Paire de lunettes Oakley d'une valeur unitaire de 234 euros
- Lot n°7 du 7^{ème} Gagnant au classement :
Casque Lazer d'une valeur unitaire de 180€
- Lot n°8 du 8^{ème} Gagnant au classement :
Sac Scicon d'une valeur unitaire de 100 euros
- Lot n°9 du 9^{ème} Gagnant au classement :
Jeu Nacon d'une valeur unitaire de 70 euros
- Lot n°10 du 10^{ème} Gagnant au classement :
Affiche officiel du TDF d'une valeur unitaire de 20€

Les Lots pour le classement de chacune des 21 étapes avec l'ensemble des Participants sont au nombre de 63 (soixante-trois) pour toute la durée du Jeu et sont les suivantes, dans l'ordre du classement des Gagnants tels que définis à l'article 6.1.2 ci-après :

- Lot n°11 du 1^{er} Gagnant d'une étape :
Médaille Continental des vainqueurs d'étapes du Tour de France 2025.

- Lot n°12 du 2^{ème} Gagnant d'une étape :
Jeu Nacon d'une valeur unitaire de 70 euros
- Lot n°13 du 3^{ème} Gagnant d'une étape :
Album Panini complet du Tour de France 2025 d'une valeur unitaire de 70 euros.

Le Lot pour le 1^{er} Gagnant au classement avec l'ensemble des Participants cumulé du Jeu et du jeu fantasy Tour de France Femmes avec Zwift 2025 est le suivant :

- Lot n°14 : 2 (deux) invitations dans un programme hospitalité lors de l'arrivée du Tour de France 2026.

Article 6- Désignation des gagnants / Information des gagnants

6.1. Désignation des gagnants (ci-après le/les « Gagnants »)

Ne pourront être désignée comme Gagnants toutes les personnes ayant directement ou indirectement participé à l'élaboration du Jeu, les membres du personnel d'A.S.O., de même que leurs familles en ligne directe.

6.1.1. Désignation des Gagnants du classement à la fin du Tour de France

Les Participants déclarés Gagnants du classement à la fin du Tour de France sont les 10 (dix) Participants qui auront récolté le total des points le plus important sur l'ensemble du Jeu. Un Classement par ordre décroissant sera établi à la fin de la 21^{ème} et dernière étape du Tour de France 2025.

En cas d'égalité de points entre deux Participants, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

1. Le Participant qui aura remporté le plus de Points sur une seule étape,
2. Le Participant qui aura remporté le plus de Points sur une seule étape avec son coureur cycliste sélectionné comme Continental Stage Winner Bonus,
3. Le Participant qui aura remporté le plus de Points sur la 21^{ème} et dernière étape du Tour de France 2025.

Si les 3 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants à égalité de points, un tirage au sort sera effectué afin de choisir le Participant gagnant. Il sera effectué informatiquement, par désignation au hasard.

6.1.2. Désignation des gagnants pour chaque étape

Les Participants déclarés Gagnants du pour chaque étape (21 au total) sont les 3 (trois) Participants qui auront récolté le total des points le plus important sur chaque étape du Tour de France 2025.

En cas d'égalité de points entre deux Participants, ceux-ci seront départagés comme suit, par ordre de priorité :

1. Le Participant qui aura le meilleur classement général à la fin de l'étape concernée par le cas d'égalité
2. Le Participant qui aura remporté le plus de Points avec le Continental Stage Winner Bonus.

Si les 2 points cités précédemment ne permettent pas de départager les Participants à égalité de points, un tirage au sort sera effectué afin de choisir le Participant gagnant. Il sera effectué informatiquement, par désignation au hasard.

6.2. Information des Gagnants

6.2.1. Les Gagnants seront informés individuellement du résultat du classement et du tirage au sort éventuel, par A.S.O. avec un courrier électronique, à l'adresse électronique indiquée dans le formulaire d'inscription tel que visé à l'Article 3 ci-avant.

Seuls les Gagnants du Jeu seront informés du résultat du Jeu. Il ne sera envoyé aucun courrier électronique, même en réponse, aux autres Participants.

6.2.2. Les Gagnants devront répondre par retour de courrier électronique et confirmer, ou non, l'acceptation de leurs Lots dans un délai de 72 (soixante-douze) heures à compter de la réception de la notification visée au paragraphe précédent (date et heure française de connexion, telles qu'enregistrées par le système informatique faisant foi). Les Gagnants devront indiquer dans le courrier électronique de confirmation leurs adresses postales.

Sans retour dans le délai imparti, les Gagnants seront réputés avoir refusé le Lot et A.S.O. sera libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité puisse être engagée, à quelque titre que ce soit, de ce fait.

6.2.3. Dans le cas où un Gagnant aurait refusé son Lot ou n'aurait pas respecté les conditions du Règlement, le Lot sera réputé non remis et deviendra de fait la propriété de A.S.O., sans que A.S.O. ne puisse voir sa responsabilité engagée, à quelque titre que ce soit, de ce fait.

Dans le cas où les coordonnées complétées par un Gagnant dans le formulaire visé à l'article 3.2.1 seraient inexploitables (coordonnées incomplètes, adresse e-mail erronée ou inexistante, etc...), le Gagnant concerné sera considéré comme ayant refusé son Lot. Le Lot sera considéré comme perdu et A.S.O. sera libre de disposer du Lot comme elle l'entend, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée, à quelque titre que ce soit, de ce fait.

Article 7- Attribution et jouissance des Lots

7.1. A.S.O. ne serait être tenue pour responsable dans tous les cas où un Gagnant ne pourrait jouir de son Lot pour des raisons indépendantes de la volonté de A.S.O.

7.2. Les Gagnants devront être à jour de toute formalité éventuellement nécessaire pour prendre possession de leur Lot et l'utiliser. Les Gagnants déclarent qu'ils disposent de toutes les capacités physiques et juridiques pour pouvoir bénéficier et jouir normalement de leur Lot. La responsabilité d'A.S.O. ne saurait en aucun cas être engagée à cet égard.

7.3. Les Lots ne pourront donner lieu à aucune contestation ou réclamation d'aucune sorte. Ils ne peuvent faire l'objet d'aucune contrepartie financière, ni aucun échange contre un autre objet ou service.

7.4. A.S.O. se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les Lots par des lots d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Article 8- Responsabilité

8.1. La responsabilité d'A.S.O. est strictement limitée à la délivrance des Lots effectivement et valablement gagnés conformément aux dispositions du Règlement, sous réserve du respect par chaque Participant des dispositions du Règlement, à l'exception des cas où ladite délivrance sera rendue impossible pour des raisons indépendantes de la volonté d'A.S.O.

8.2. A.S.O. ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en raison de cas de force majeure, d'événements indépendants de sa volonté rendant impossible le déroulement normal du Jeu, la délivrance ou la jouissance des Lots par les Gagnants ou, si les circonstances l'exigent, elle était amenée à écourter, proroger, annuler le Jeu ou à en modifier les conditions.

8.3. A.S.O. décline toute responsabilité :

- en cas d'anomalie, de dysfonctionnement, de bogue informatique du réseau Internet ou Intranet empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de défaillance technique du matériel de réception du Participant empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de défaillance technique ou de déconnexion accidentelle, par l'opérateur téléphonique ou le fournisseur d'accès internet du Participant, des lignes de communication empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de problèmes et dysfonctionnements des plateformes des opérateurs, des logiciels ou du matériel ;
- de défaillance technique du site **fantasybytissot.letour.fr** permettant la participation au Jeu ;
- d'erreurs humaines ou d'origine électrique empêchant le bon déroulement du Jeu ;
- de toute perturbation qui pourrait affecter le bon déroulement du Jeu ;
- de survenance d'un cas de force majeure tel que défini par la jurisprudence de la Cour de cassation.

8.4. La connexion du Participant au site **fantasybytissot.letour.fr** se fait sous son entière responsabilité.

A.S.O. décline toute responsabilité, en cas d'impossibilité ou d'interruption de l'accès au site **fantasybytissot.letour.fr**, pour des raisons techniques, de mise à jour ou de maintenance. A.S.O. ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

8.5. La participation par Internet au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, le temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations. L'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau, ne peuvent en aucun cas entraîner la mise en jeu de la responsabilité d'A.S.O.

A.S.O. ne pourra être tenue responsable en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillance externes, qui empêcheraient le bon fonctionnement du Jeu.

8.6. A.S.O. ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, pour des raisons indépendantes de sa volonté :

- les Lots ne sont pas distribués (ex. : refus ou non-confirmation d'un Gagnant dans le délai imparti à l'Article 6.2, retard et/ou non-présentation d'un Gagnant et/ou de la personne l'accompagnant, non réception pour quelque cause que ce soit du courrier électronique ou

non réception pour quelque cause que ce soit du Lots par voie postale à l'adresse indiquée ou adresse du Gagnant erronée, vol, perte etc...),

- les Lots sont reçus par les Gagnants endommagés, détruits,
- postérieurement à leur réception, les Lots sont perdus, endommagés pour quelque cause que ce soit.

En tout état de cause, aucune compensation ne sera proposée au Gagnant qui n'aurait pas pu jouir du Lot pour des causes qui ne relèvent pas d'A.S.O.

Si pour des raisons indépendantes de la volonté d'A.S.O. un Lots ne pouvait être remis à un Gagnant, celui-ci perdrait ses droits sur ce Lot.

8.7. A.S.O. décline toute responsabilité pour tous les incidents et/ou accidents qui pourraient survenir à l'occasion de la jouissance par un Gagnant et/ou la personne l'accompagnant, du Lot.

8.8. A.S.O. se réserve le droit d'arrêter ou de suspendre le Jeu en cas de fraude ou de tentative de fraude.

Article 9- Données personnelles

9.1. Dans le cadre de l'Organisation du Jeu, A.S.O. est le Responsable de Traitement des données personnelles communiquées par les Participants qui sont conservées pour une durée de 3 (trois) ans, avant de procéder à leur suppression.

9.2. Lors de l'Organisation du Jeu, A.S.O. fait appel à un sous-traitant, la société Feeling Sports, qui présente toutes les garanties en ce qui concerne la mise en œuvre de mesures techniques et organisationnelles afin que le traitement réponde aux exigences de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 telle que modifiée par la loi du 20 juin 2018 et du Règlement UE 2016/679 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (RGPD).

9.3. A.S.O. informe le Participant que les Données collectées dans le cadre de son inscription et de sa participation au Jeu seront utilisées pour les finalités suivantes :

- assurer l'inscription et le bon déroulement du Jeu ainsi que l'envoi des Lots aux Gagnants ;
- informer les Participants, uniquement dans la mesure où ces derniers ont manifesté leur accord en « cochant » la case correspondante :
 - des offres et informations relatives au Tour de France ;
 - des offres et informations relatives à VELON et aux autres équipes (AG2R Citroën Team, XDS Astana Team, Bahrain Victorious, Cofidis, Groupama FDJ, Israel Premier Tech, Team Jayco AlUla, Alpecin - Deceuninck, Arkea - B&B Hôtels, Movistar Team, Team TotalEnergies, Uno-X Mobility)
 - des offres et informations relatives à Tissot ;
 - des offres et informations relatives à une ou plusieurs équipes cyclistes professionnelles ;
 - des offres et informations relatives aux ligues VIP Partenaires.
- et, sous réserve d'anonymisation des données, pour la réalisation de statistiques et d'études relatives à l'activité d'A.S.O.

9.4. A.S.O. s'engage à respecter la confidentialité des données personnelles communiquées par les Participants et à les traiter dans le respect de la loi Informatiques et Libertés du 6 janvier 1978 telle que modifiée par la loi du 20 juin 2018 et du RGPD.

Le Participant est responsable de la confidentialité du mot de passe et de l'identifiant qu'il va choisir lors de son inscription sur le Site. Le mot de passe doit être conforme aux recommandations de la CNIL et comporter au minimum 8 caractères dont :

- 1 majuscule
- 1 minuscule
- 1 chiffre

Le Participant s'engage à prendre toutes les mesures de confidentialité et de protection afin de garantir l'accès à son compte, et à ne pas divulguer le mot de passe ni l'identifiant à des tiers.

Par données personnelles, A.S.O. entend, sans que cette liste soit limitative, les données suivantes : nom, prénom, adresse email, code postal, adresse postale, pseudo, fuseau horaire et mot de passe (ci-après les « Données »). Il s'agit des données que le Participant transmet lors de la création d'un compte sur le Site.

Le caractère obligatoire des données est indiqué au Participant lors de leur collecte par un astérisque. Les données non précédées d'un astérisque sont considérées comme facultatives. Les données collectées lors de l'inscription du Participant permettent la création de son compte.

Lors de son inscription et pendant le déroulement du Jeu, le Participant communique ses Données au Sous-traitant directement dans la plateforme développée par ce dernier.

Les sous-traitants agissent pour le compte et suivant les instructions d'A.S.O.. L'hébergement des données est assuré pour les sous-traitants par Amazon Web Services, dans des serveurs localisés en France.

A.S.O. pourra être amenée à transférer de manière sécurisée à des tiers certaines Données pour assurer la livraison du lot, pour lutter contre la fraude et plus généralement toute activité pénalement répréhensible. A.S.O. pourra aussi communiquer les Données pour répondre à une injonction des autorités légales ou réglementaires.

9.5. En application de la réglementation en matière de protection des données à caractère personnel et notamment de la loi n°78-17 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés telle que modifiée par la loi n° 2018-493 du 20 juin 2018, et du RGPD, le Participant dispose des droits d'accès, de rectification, de suppression, de limitation du traitement, d'opposition et de portabilité des données, en conformité avec les articles 15 à 21 du RGPD auprès d'A.S.O. pour ce qui concerne les données relatives à son compte.

Le Participant exerce ses droits concernant la limitation d'un traitement, le droit d'opposition, le droit à la portabilité des données, et le droit post-mortem en envoyant sa demande par mail au DPO d'A.S.O. à l'adresse : dpoaso@aso.fr.

Le Participant peut aussi exercer ses droits par courrier postal à l'adresse suivante :

Amaury Sport Organisation (A.S.O)
DPO - Tour de France
Bâtiment Quai Ouest
40-42 quai du point du jour

CS 90302
92650 BOULOGNE BILLANCOURT CEDEX
FRANCE

Attention ! Toute demande d'exercice de droit devra être accompagnée d'un document prouvant l'identité de la personne qui fait la demande.

Droit d'accès : Le Participant a la possibilité de modifier ses données concernant l'accès en se rendant directement sur son compte.

Droit de rectification : Le Participant a la possibilité de modifier ses données directement sur son compte, si elles sont inexactes ou incomplètes.

Droit de suppression (effacement) : Le Participant peut, en se connectant sur son profil, supprimer son compte.

Le Participant est informé que, dans l'hypothèse où il souhaiterait supprimer les données concernant son compte, cette suppression ne pourrait avoir lieu qu'une fois passé l'Évènement auquel il est inscrit. A défaut, l'Organisateur ne sera pas en mesure de communiquer utilement avec lui pour lui fournir toutes les informations relatives à l'Évènement et lui fournir les Services, ce qu'il reconnaît et par voie de conséquence il décharge l'Organisateur de toute responsabilité.

Droit de limitation d'un traitement : Le Participant peut demander à A.S.O. de ne plus traiter certaines de ses données : sa photographie par exemple.

Droit d'opposition : Le Participant a le droit de s'opposer au traitement de ses données à caractère personnel à n'importe quel moment.

Droit à la portabilité des données : Le Participant dispose du droit d'obtenir communication de ses données dans un format aisément réutilisable.

Droit post-mortem : Le Participant a également le droit de donner des directives sur la conservation, l'effacement et la communication de ses données après son décès. Ces droits seront exercés par ses ayants droit.

Une copie de la pièce d'identité sera demandée au Participant afin de vérifier son identité. Cette information sera détruite dès que A.S.O. aura traité complètement sa demande.

AS.O répondra à sa demande d'exercice de droits dans le délai légal de trente (30) jours suivant la réception de la pièce d'identité, à la condition que cette demande soit complète. Toute demande qui ne fournirait pas tous les éléments nécessaires pour la traiter dans le délai légal interrompra ce délai et le prorogera jusqu'à obtention de toutes les pièces nécessaires.

Le Participant dispose enfin du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale Informatique et Libertés.

9.6. Le Participant dispose aussi d'un droit d'opposition à la prospection commerciale. Si le Participant est concerné par la prospection téléphonique, il peut également s'opposer à l'utilisation de son numéro de téléphone en s'inscrivant gratuitement sur le site <https://www.bloctel.gouv.fr/accueil>.

Si le Participant est concerné par la prospection par e-mail, il peut également modifier ses préférences en se connectant à son profil ou en se désabonnant des newsletters en cliquant sur un lien dédié dans chaque newsletter.

S'il est concerné par la prospection par SMS, il peut se désabonner en envoyant la mention « STOP SMS » au numéro indiqué dans le SMS.

Les demandes sont traitées dans un délai maximum de 48 (quarante-huit) heures ouvrées, sauf pour les demandes transmises par courrier postal, qui requièrent un délai de traitement de 8 (huit) jours.

Le Participant peut exercer ces droits en adressant un courrier postal à :

Amaury Sport Organisation (A.S.O)
DPO - Tour de France
Bâtiment Quai Ouest
40-42 quai du point du jour
CS 90302
92650 BOULOGNE BILLANCOURT CEDEX
FRANCE

A.S.O. ne vend ni ne loue aucune donnée personnelle à des tiers. A.S.O. utilise les données en stricte conformité avec la loi applicable en matière de protection de données personnelles.

Les Participants demeurent maîtres de l'usage de leurs données à caractère personnel en donnant ou en retirant leur consentement à tout moment.

Article 10. - Cookies

A.S.O. utilise des cookies pour permettre au Participant de naviguer et de participer au Jeu de manière optimale, pour connaître l'utilisation du site en se basant sur des données anonymes et, enfin, pour lui permettre de se connecter en utilisant les réseaux sociaux. En se connectant via les réseaux sociaux, le Participant doit accepter leurs cookies avant de valider la création du compte.

Dans le cadre du Jeu, A.S.O. utilise les cookies suivants :

10.1. Cookies techniques, dits « Cookies Essentiels »

Ces cookies sont indispensables au bon fonctionnement et à la navigation sur le Site. Sans eux, le Participant ne serait pas en mesure de naviguer sur le Site ou ne pourrait pas utiliser certaines de ses fonctions. Ces cookies sont indispensables et ne gardent aucune donnée à caractère personnel.

10.2. Cookies de Mesure d'Audience

Ces cookies permettent à A.S.O. d'analyser la navigation du Site, de réaliser des statistiques et aussi d'améliorer l'expérience utilisateur du Participant. Les analyses sont réalisées sur des données agrégées anonymisées. Par exemple, les cookies de mesure d'audience montrent les pages les plus fréquemment visitées sur le Site, afin de mieux connaître les habitudes globales d'utilisation du Site et d'anticiper les difficultés que le Participant est susceptible de rencontrer sur le Site. Ces cookies permettent d'améliorer le Site.

10.3. Cookies des Réseaux Sociaux

Ces cookies permettent au Participant de s'inscrire en utilisant leur compte Facebook, de partager du contenu du Site avec ses amis et fans des réseaux sociaux. Comme indiqué sur le Site, ce type de cookies doit être préalablement accepté par le Participant.

A.S.O. n'a aucune maîtrise sur l'utilisation qui est faite des données du Participant par les réseaux sociaux. A.S.O. invite les Participants à lire attentivement les Politiques de confidentialité et de Cookies des Réseaux Sociaux.

Article 11- Dépôt légal / Modification du Règlement

11.1. Pendant la durée du Jeu, le Règlement est intégralement consultable sur le site **fantasybytissot.letour.fr**

11.2. A.S.O. pourra, à tout moment, modifier le Règlement.

Article 12- Vérification d'identité

Les Participants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur âge. Toutes indications d'identité et/ou d'âge fausses sont susceptibles d'entraîner l'invalidation de la participation au Jeu et, le cas échéant, l'impossibilité pour un Participant Gagnant de jouir du Lot, ce que chaque Participant reconnaît et accepte expressément.

Article 13- Fraude et règles de conduite

13.1. Toute participation frauduleuse, mensongère, incomplète, illisible, dont les coordonnées seraient erronées ou qui s'avèrerait présenter une fausse identité après vérification, sera considérée comme nulle. Dans ce cas, celle-ci sera annulée sans préjudice des dommages et intérêts susceptibles d'être réclamés et/ou des poursuites susceptibles d'être engagées par A.S.O.

Par ailleurs, les Participants ne pourront prétendre à aucune dotation.

13.2. Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du Jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou tout élément déterminant l'issue du Jeu et la détermination des Gagnants. Le cas échéant, les dispositions de l'Article 13 s'appliqueront.

13.3. A.S.O. se réserve le droit de retirer tout contenu, commentaire, image publié par un Participant qui violerait ou dénigrerait le nom, l'image ou la marque d'une équipe cyclistes et/ou de ses coureurs cyclistes ou les associerait à des contenus, commentaires, images discriminatoires, xénophobes, racistes, pornographiques, et plus généralement portant atteinte à la dignité de la personne ou à la sécurité publique.

Article 14- Litiges / Loi applicable

14.1. Tout litige qui surviendrait à l'occasion de l'exécution du Règlement sera réglé dans toute la mesure possible, par voie amiable. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige né à l'occasion du Jeu sera soumis aux

juridictions compétentes dont dépend le siège social d'A.S.O., sauf dispositions d'ordre public contraires.

14.2. La loi applicable au Règlement est la loi française.

Article 15- Divers

15.1. En cas de contradiction entre les dispositions du Règlement et tout message et/ou toute information quelconque relative au Jeu, les dispositions du Règlement prévaudront.

15.2. Dans l'hypothèse où une des dispositions du présent Règlement s'avèrerait invalide ou inapplicable, la validité des dispositions restantes n'en sera pas affectée. Les parties remplaceront la disposition invalide ou inapplicable par une disposition valable à effet équivalent à la disposition originale.

15.3. Toute contestation ou réclamation est à adresser, dans un délai maximum d'un mois à compter de la clôture du Jeu telle que définie à l'Article 1 du Règlement. Au-delà de ce délai, aucune réclamation/contestation ne sera plus recevable.

15.4. Seule la présente version française du Règlement a valeur juridique. Toute autre version ou traduction du Règlement n'est disponible qu'à titre d'information, pour en permettre la consultation aux Participants non francophones, et n'a aucune valeur juridique.

<p style="text-align: center;">RULES OF THE GAME « Tour de France Fantasy by Tissot » 2025 Edition</p>

Version updated on April 29th, 2025

Article 1- Organisation of the Game

1.1. Amaury Sport Organisation, having its registered office at 40-42 Quai du Point du Jour, 92100 Boulogne-Billancourt (hereinafter « **A.S.O.** »), organizes the Tour de France and as such, owns the exclusive exploitation rights related to this event.

On the occasion of the 2025 edition of le Tour de France, to be held from July 5th, 2025 to July 27th, 2025, A.S.O. organises a free game without purchase obligation, called « Tour de France Fantasy by Tissot » (hereinafter the « **Game** »).

1.2. The Game will take place from June 9th, 2025 at 2pm (UTC +1) until July 27th, 2025 after the finish of the 21st and final stage of the Tour de France 2025 (French connection date and time, as recorded by the computing system being taken as proof), on a website accessible at the following address: **fantasybytissot.letour.fr**

In the event that the end of the Tour de France 2025 is postponed for any reason whatsoever, the Game will be extended until the end the Tour de France 2025.

Article 2- Conditions for participation

2.1. Participants

2.1.1. The Game is open (i) to any natural person aged 18 years or more (ii) regardless of its nationality (hereinafter individually or collectively referred to as the "**Participant(s)**").

2.1.2. Participation in the Game is personal and nominative. A Participant cannot, under any circumstances, play with several accounts, under several pseudonyms or on behalf of other Participants, nor play under a false identity or with false contact details, nor usurp the identity or contact details of a third party by any means whatsoever.

2.2. Acceptance of the rules

2.2.1. Participation in the Game implies irrevocable and unreserved acceptance of the terms and conditions of these rules (hereinafter the "**Rules**"), the rules of ethics on the Internet, and the laws and regulations applicable to games and contests.

2.2.2. Failure to comply with the conditions of participation set out in the Rules or any action that appears not to comply with French law and/or the rules of deontology on the Internet will render participation in the Game null and void, possibly accompanied by a ban on any further participation in the Game.

Article 3- Principles of the Game / Terms and conditions of participation

3.1. Principle of the Game

3.1.1. The game is a virtual game in which Participants must select, before each stage of the Tour de France 2025, real cyclists competing in the event, in order to create a team. In total, there are 21 stages in the event.

3.1.2. At each stage, depending on the results obtained by the cyclists chosen by the Participant, the latter will score a certain number of points. Details of how points are calculated are set out in Article 4.3. below.

3.1.3. Participants will be able to create private leagues on the website **fantasybytissot.letour.fr** in order to compare their team with the team of other Participants who are members of the same league and to discuss together.

3.2. Terms and conditions of participation

3.2.1. To take part in the Game, each Participant must:

- Access to the website **fantasybytissot.letour.fr**
- Fill in the Game registration form via the Le Club registration tunnel, providing his surname, first name and email address
- Choose an username
- Tick the necessary opt-ins to validate the registration
- Indicate his favourite cycling team

To be able to enter the Game, each Participant must read and agree to the Game Rules, available at **fantasybytissot.letour.fr**

3.2.2. Only one registration per Participant (same surname, same first name and same email address) will be accepted. Any attempt by the same person to register the Game multiple times will result in the de facto cancellation of all registrations made by the Participant concerned.

3.2.3. Failure to comply with the set out in this Article 3, and more generally with the conditions set out in the Rules, will result in the Participant's disqualification from the Game.

3.2.4. The Rules may be sent free of charge (postage reimbursed on request) to any person who so requests from A.S.O.A.S.O.

Internet connection costs will not be reimbursed to Participants.

Article 4 - Rules of the Game

4.1. Constitution of the team / Status of the cyclists in the team

4.1.1. Constitution of the team

When the Participant starts the Game, he must select, using a virtual budget of 120 stars, a team of cyclists still qualified for the Tour de France 2025. The Participant's team must be made up of a maximum of 8 (eight) cyclists.

In the 'classic' mode of the Game, if the Participant places 7 (seven) cyclists or less in his team on a stage, he will not be awarded any points.

4.1.2. Status of the cyclists in the team

4.1.2.1. The Participant must assign a status to each rider in his team before the start of the next stage:

- 1 (one) Continental Stage Winner Bonus
- 7 (seven) Teammates

4.1.2.2. The status chosen will have an influence on the number of points that the Participant can earn in the Game, in accordance with the conditions set out in Article 4.3 below.

4.1.2.3. By default, the statuses assigned by the Participant to the cyclists in his team on the previous stage and qualified for the following stage will be automatically renewed for the following stage.

4.1.2.4. The Participant may change the status of a cyclist in his team as long as the next stage has not started.

4.1.2.5. To constitute his team, the Participant may not select more than:

- 3 cyclists in the « Leaders » category
- 5 cyclists in the « All-Rounders » category
- 3 cyclists in the « Sprinters » category
- 3 cyclists in the « Climbers » category

4.2. Changes made during the Game

Participants will be able to make 8 (eight) changes (in classic mode) by replacing 1 (one) rider from their team by 1 (one) rider who is not part of their team.

4.3. Points to play for

4.3.1. Points won by the cyclists in the Participants' team

4.3.1.1. The Participant will win points thanks to the performances of the cyclists in his team according to the points scale indicated in the 'Rules of the game' tab available on the website of the Game.

4.3.1.2. Before each stage, the Participant will be able to select 1 (one) Continental Stage Winner Bonus whose points won during the stage will be doubled. However, this rule will not apply on the points obtained by the Continental Stage Winner Bonus for the 21st and last stage of the Tour de France 2025 on the following classifications (see article 4.3.1.1. on the points obtained by the riders above):

- **Ranking in the general classification at the end of the stage (Top 100)**
- **Ranking in the points classification (Top 15) at the end of the 2025 Tour de France**
- **Ranking in the mountain classification (Top 15) at the end of the 2025 Tour de France**
- **Ranking in the best youth classification (Top 15) at the end of the 2025 Tour de France**
- **« Prix du Super-Combatif » at the end of the 2025 Tour de France**

The points won by all 7 (seven) Teammates will not be increased.

4.3.1.3. Distribution of points in the team time trial

In a team time trial, each cyclist still qualified will win 1/8th of the number of points awarded for his team's position in the final stage classification.

If the total number of points obtained by a cyclist is not a whole number but a decimal number, this total number of points will automatically be rounded up.

Example: Team time trial

Team X finishes 6th in the final stage classification and therefore wins **80 pts**.

Each cyclist still qualified in team X wins: **80/8 : 10 pts**

4.3.1.4. The Participant will win 1 additional point for each kilometre covered in a breakaway by the cyclists in his team.

4.3.2. Case of a cyclist retiring during a stage of the Tour de France 2025

If a cyclist belonging to the Participant's team retires during a stage of the Tour de France 2025, the points that he earned before his actual retirement during the stage will be awarded to the Participant (see points scale in Article 4.3.1.1. above).

If one of a Participant's cyclists retires, the Participant must use credits to replace him with another cyclist.

4.4. Values defined for the cyclists

To determine the virtual value of the cyclists, expressed in stars, the following criteria were used:

- 2024 UCI ranking
- 2025 UCI ranking
- Stages won during the 2023 Tour de France
- Stages won during the 2024 Tour de France
- General ranking during the 2023 Tour de France
- General ranking during the 2024 Tour de France
- Point ranking during the 2023 Tour de France
- Point ranking during the 2024 Tour de France
- Mountain ranking during the 2023 Tour de France
- Mountain ranking during the 2024 Tour de France

4.5. The bonus question with Tissot

During each time trial stage (or prologue) of this Tour de France 2025, the Participant will have the opportunity to win bonus points thanks to the Tissot question. The Participant will be asked to guess the time of the stage winner using a "slider".

The closer the answer of the Participant is to the expected one, the more points the Participant will win (100 points maximum).

A penalty is applied if there is a difference between the answer of the Participant and the expected answer. This penalty may vary depending on the profile of the stage (distance, difficulty, etc.). The score of the Participant will be rounded up to the next unit if it contains a decimal number higher or equal to 5. On the other hand, it will be rounded down if it is lower or equal to 4.

Article 5- Prizes

The prizes of the Game (hereinafter the "**Prize(s)**") for the ranking with all Participants at the end of the Game are the 10 (ten) following Prizes awarded in order of ranking of the Winners as defined in Article 6.1.1 below:

- Prize n°1 for the 1st Winner of the ranking:
Tissot watch with a unit value of €495
- Prize n°2 for the 2nd Winner of the ranking:
Maillot Jaune of the Tour de France 2025
- Prize n°3 for the 3rd Winner of the ranking:
Maillot à pois of the Tour de France 2025
- Prize n°4 for the 4th Winner of the ranking:
Maillot Vert of the Tour de France 2025
- Prize n°5 for the 5th Winner of the ranking:
Maillot Blanc of the Tour de France 2025
- Prize n°6 for the 6th Winner of the ranking:
Oakley glasses with a unit value of 234 euros
- Prize n°7 for the 7th Winner of the ranking:
Lazer helmet with a unit value of 180€
- Prize n°8 for the 8th Winner of the ranking:
Scicon bag with a unit value of 100 euros
- Prize n°9 for the 9th Winner of the ranking:
Nacon game with a unit value of 70 euros
- Prize n°10 for the 10th Winner of the ranking:
Official poster of TDF with a unit value of 20€

The Prizes for the ranking of each of the 21 stages with all Participants are 63 (sixty-three) for the entire duration of the Game and are as follows, in the order of the ranking of the Winners as defined in Article 6.1.2 below:

- Prize n°11 for the 1st Winner of a stage:
Continental medal of stage winners of the Tour de France 2025.
- Prize n°12 for the 2nd Winner of a stage:
Nacon game with a unit value of 70 euros

- Prize n°13 for the 3rd Winner of a stage:
Complete Panini album of the Tour de France 2025 with a unit value of 70 euros.

The Prize for the 1st Winner in the cumulated ranking of the Game and the Tour de France Femmes avec Zwift 2025 fantasy game is:

- Prize n°14: 2 (two) invitations to a hospitality programme at the finish of the Tour de France 2026.

Article 6- Designation of the winners / Information of the winners

6.1. Designation of the winners (hereinafter the “Winner(s)”)

The Winners may not be any persons who have been directly or indirectly involved in drawing up the Game, members of A.S.O. staff or their direct families.

6.1.1. Designation of the Winners of the ranking at the end of the Tour de France

The Participants declared Winners of the ranking at the end of the Tour de France are the 10 (ten) Participants who have collected the highest total of points over the entire Game. A Ranking in descending order will be drawn up at the end of the 21st and final stage of the Tour de France 2025.

If there is a tie between two Participants, it will be broken in the following manner, in order of priority:

1. The Participant who will have obtained the greatest number of points during a single stage,
2. The Participant who will have gotten the greatest number of points in a single stage with the cyclist he chose as Continental Stage Winner Bonus,
3. The Participant who will have gotten the greatest number of points in the 21st and final stage of the 2025 Tour de France.

If the 3 points mentioned previously do not make it possible to separate the Participants with equal points, a drawing of lots will be carried out in order to choose the winning Participant. This will be done by computer, by random selection.

6.1.2. Designation of the winners for each stage

The Participants declared the Winners of the for each stage (21 in total) are the 3 (three) Participants who have collected the highest total number of points on each stage of the Tour de France 2025.

In the event of a tie on points between two Participants, the tie will be broken as follows, in order of priority:

1. The Participant with the best overall ranking at the end of the stage concerned by the tie.
2. The Participant who has won the most Points with the Continental Stage Winner Bonus.

If the 2 points mentioned previously do not make it possible to separate the Participants with equal points, a drawing of lots will be carried out in order to choose the winning Participant. It will be carried out by computer, by random designation.

6.2. Informing the Winners

6.2.1. A.S.O. The Winners will be informed individually of the result of the ranking and the possible prize draw, by A.S.O. with an e-mail, to the e-mail address indicated in the registration form as referred to in Article 3 above.

Only the Winners of the Game will be informed of the result of the Game. No e-mail will be sent, even in response, to other Participants.

6.2.2. The Winners must reply by return e-mail and confirm, or not, acceptance of their Prizes within 72 (seventy-two) hours of receipt of the notification referred to in the previous paragraph (French connection date and time, as recorded by the computer system, being taken as proof). The Winners must indicate their postal addresses in the confirmation e-mail.

If no reply is received within the allotted time, the Winners will be deemed to have refused the Prize and A.S.O. will be free to dispose of the Prize as it sees fit, without being held liable as a result.

6.2.3. In the event that a Winner should refuse his Prize or fail to comply with the conditions of the Rules, the Prize shall be deemed not to have been awarded and shall de facto become the property of A.S.O., without A.S.O. being held liable in any way whatsoever as a result.

In the event that the details completed by a Winner in the form referred to in Article 3.2.1. are unusable (incomplete details, incorrect or non-existent e-mail address, etc), the Winner concerned will be deemed to have refused his Prize. The Prize will be considered lost and A.S.O. will be free to dispose of the Prize as it sees fit, without being held liable in any way whatsoever as a result.

Article 7- Award and enjoyment of the Prizes

7.1. A.S.O. shall not be held liable in the event that a Winner is unable to enjoy his Prize for reasons beyond A.S.O.'s control.

7.2. The Winners must be up to date with any formalities that may be required to take possession of and use their Prize. The Winners declare that they have all the physical and legal capacities to be able to benefit from and normally enjoy the Prize. A.S.O. cannot be held liable in any way in this respect.

7.3. The Prizes may not give rise to any dispute or claim of any kind. They may not be the subject of any financial consideration, nor may they be exchanged for another object or service.

7.4. A.S.O. reserves the right, if circumstances so require, to replace the Prizes with prizes of equivalent value, without incurring any liability as a result.

Article 8- Liability

8.1. A.S.O.'s liability is strictly limited to the delivery of the Prizes effectively and validly won in accordance with the provisions of the Rules, subject to each Participant's compliance with the provisions of the Rules, with the exception of cases where said delivery is rendered impossible for reasons beyond A.S.O.'s control.

8.2. A.S.O. shall not be held liable in any way whatsoever if, as a result of force majeure or events beyond its control, the normal running of the Game, the delivery or enjoyment of the Prizes by the Winners or, if circumstances so require, it is forced to shorten, extend or cancel the Game or modify its conditions.

8.3. A.S.O. declines all responsibility:

- in the event of an anomaly, malfunction or computer bug on the Internet or Intranet network preventing the Game from running smoothly;
- technical failure of the Participant's reception equipment preventing the Game from running smoothly;
- technical failure or accidental disconnection of the communication lines by the Participant's telephone operator or Internet service provider, preventing the Game from running smoothly;
- problems or malfunctions of operators' platforms, software or hardware;
- technical failure of the **fantasybytissot.letour.fr** website enabling participation in the Game;
- human or electrical errors preventing the Game from running smoothly;
- any disruption that may affect the smooth running of the Game;
- the occurrence of a case of force majeure as defined by the case law of the French Cour de cassation.

8.4. The Participant's connection to the **fantasybytissot.letour.fr** website is made under his entire responsibility.

A.S.O. declines all responsibility in the event of impossibility or interruption of access to the **fantasybytissot.letour.fr** website, for technical, updating or maintenance reasons. A.S.O. shall in no event be liable for such interruptions or their consequences.

8.5. Participation in the Game via the Internet implies knowledge and acceptance of the characteristics and limitations of the Internet, particularly with regard to technical performance and response times for consulting, querying or transferring information. A.S.O. cannot be held liable for the lack of protection of certain data against possible misappropriation or for the risks of contamination by any viruses circulating on the network.

A.S.O. may not be held liable in the event of malfunction of the Internet network, in particular due to external malicious acts, which would prevent the proper functioning of the Game.

8.6. A.S.O. cannot be held liable if, for reasons beyond its control:

- the Prizes are not distributed (e.g.: refusal or non-confirmation of a Winner within the time limit set out in Article 6.2, late and/or non-presentation of a Winner and/or the person accompanying him, non-receipt for any reason whatsoever of the e-mail or non-receipt for any reason whatsoever of the Prizes by post at the address indicated or incorrect address of the Winner, theft, loss etc.),
- the Prizes are received by the Winners damaged or destroyed,
- after receipt, the Prizes are lost or damaged for any reason whatsoever.

In any event, no compensation will be offered to a Winner who is unable to enjoy the Prize for reasons beyond A.S.O.'s control.

If, for reasons beyond A.S.O.'s control, a Prize cannot be delivered to a Winner, the Winner will lose his rights to the Prize.

8.7. A.S.O. declines all responsibility for any incidents and/or accidents that may occur during the enjoyment of the Prize by a Winner and/or the person accompanying him.

8.8. A.S.O. reserves the right to stop or suspend the Game in the event of fraud or attempted fraud.

Article 9- Personal data

9.1. Within the scope of the Game, A.S.O. is the Data Controller of the personal data communicated by the Participants which are kept for a period of 3 (three) years, before being deleted.

9.2. When organising the Game, A.S.O. uses a subcontractor, the company Feeling Sports, which offers all the guarantees regarding the implementation of technical and organisational measures to ensure that the processing meets the requirements of the French Data Protection Act No. 78-17 of 6th January 1978 as amended by the French Data Protection Act No. 2018-493 of 20th of June 2018, as well as the EU Regulation No. 2016/679 on the protection of individuals with regard to the processing of personal data and on the free movement of such data (GDPR).

9.3. A.S.O. informs the Participant that the Data collected as part of his registration and participation in the Game will be used for the following purposes:

- ensure the registration and smooth running of the Game as well as the sending of the Prizes to the Winners;
- inform the Participants, only to the extent that they have indicated their agreement by "ticking" the corresponding box:
 - offers and information relating to the Tour de France;
 - offers and information relating to VELON and other teams (AG2R Citroën Team, XDS Astana Team, Bahrain Victorious, Cofidis, Groupama FDJ, Israel Premier Tech, Team Jayco AlUla, Alpecin - Deceuninck, Arkea - B&B Hôtels, Movistar Team, Team TotalEnergies, Uno-X Mobility);
 - offers and information relating to Tissot;
 - offers and information relating to one or more professional cycling teams;
 - offers and information relating to VIP Partner leagues.
- and, subject to anonymisation of the information, to produce statistics and studies relating to A.S.O.'s activity.

9.4. A.S.O. undertakes to respect the confidentiality of personal data communicated by Participants and to process them in compliance with the French Data Protection Act No. 78-17 of 6th of January 1978 as amended by the Act of 20th of June 2018 and the GDPR.

The Participant is responsible for the confidentiality of the password and of the identifier he will choose when registering on the Site. The password must follow CNIL recommendations and be composed of at least 8 characters as follows:

- 1 capital letter
- 1 lowercase
- 1 number

The Participant undertakes to take all confidentiality and protection measures to ensure access to his account, and not to disclose the password or identifier to third parties.

By personal data, A.S.O. means, without this list being exhaustive, the following data: surname, first name, email address, postal code, postal address, nickname, time zone and password (hereinafter the "Data"). This is the data that the Participant communicates when creating an account on the Site.

The mandatory nature of the data is indicated by an asterisk to the Participant when they are collected. Data not preceded by an asterisk are considered optional. The data collected during the Participant's registration allows the creation of his account.

At the time of registration and during the Game, the Participant communicates his Data to the Subcontractor directly in the platform developed by the latter.

The subcontractor acts on behalf of and in accordance with A.S.O.'s instructions. Data hosting is provided for subcontractors by Amazon Web Services, on servers located in France.

A.S.O. may securely transfer certain Data to third parties to ensure delivery of the batch, to combat fraud and more generally any criminally reprehensible activity. A.S.O. may also disclose the Data in response to an injunction from legal or regulatory authorities.

9.5. In accordance with the regulations on the protection of personal data and in particular with French Data Protection Act No. 78-17 of 6th January 1978 on information technology, data files and civil liberties as amended by the French Data Protection Act No. 2018-493 of 20th of June 2018, and GDPR, the Participant has the right to access, rectify, delete, restrict processing, object, and to data portability, in compliance with Articles 15 to 21 of the GDPR to A.S.O. in respect of data relating to his account.

The Participant exercises his rights concerning the limitation of processing, the right to object, the right to data portability, and the post-mortem right by sending his/her request to A.S.O.'s DPO, accompanied by the copy of a document proving his/her identity. The request can be sent by mail to the address: dpoaso@aso.fr.

The Participant may also exercise his rights by post to the following address:

Amaury Sport Organisation (A.S.O)
DPO - Tour de France
Bâtiment Quai Ouest
40-42 quai du point du jour
CS 90302
92650 BOULOGNE BILLANCOURT CEDEX
FRANCE

Please note! All requests to exercise rights must be accompanied by a document proving the identity of the person making the request.

Access rights: The Participant has the possibility to modify his access data by going directly to his account.

Right of rectification: The Participant has the possibility to modify his data directly on his account, if they are inaccurate or incomplete.

Right of erasure: The Participant can, by logging in, into his profile, delete his account.

The Participant is hereby informed that, should he wishes to delete his account data, such deletion can only take place once the Event for which he is registered has passed. Should the Participant fail to do so, the Organizer will be unable to communicate effectively with him to provide all information relating to the Event and to supply the Services, which he acknowledges and consequently releases the Organizer from all liability.

Right to restrict processing: The Participant may ask A.S.O. to stop processing some of his data.

Right of objection: The Participant has the right to object to the processing of his personal data at any time.

Right to data portability: The Participant has the right to obtain communication of his data in a format that is easily reusable.

Post-mortem right: The Participant also has the right to give instructions on the storage, erasure and communication of his data after his death. These rights will be exercised by his successors in title.

A copy of the identity document will be requested from the Participant in order to verify that his identity has not been misused. This information will be destroyed as soon as A.S.O. has completely processed its request.

A.S.O. will respond to its request to exercise rights within the legal time limit of thirty (30) days following receipt of the identity document, provided that this request is complete. Any request that does not provide all the necessary information to process it within the legal deadline will interrupt this deadline and extend it until all the necessary documents are obtained.

Finally, the Participant has the right to lodge a complaint before the Commission Nationale Informatique et Libertés.

9.6. The Participant also has the right to object to commercial prospecting. If the Participant is concerned by telephone prospecting, he or she may also object to the use of his or her telephone number by registering free of charge on the website <https://www.bloctel.gouv.fr/accueil>.

If the Participant is contacted by e-mail prospecting, he can also modify his preferences by connecting to his profile or by unsubscribing from newsletters by clicking on a dedicated link in each newsletter.

If he is concerned by SMS prospecting, he can unsubscribe by sending the mention "STOP SMS" to the number to be specified in the SMS.

Requests are processed within a maximum of 48 (forty-eight) business hours, except for requests sent by post, which require a processing time of 8 (eight) days.

The Participant may exercise these rights by sending a letter to :

Amaury Sport Organisation (A.S.O)
DPO - Tour de France
Bâtiment Quai Ouest
40-42 quai du point du jour
CS 90302
92650 BOULOGNE BILLANCOURT CEDEX
FRANCE

A.S.O. does not sell or rent any personal data to third parties. A.S.O. uses the data in strict compliance with applicable personal data protection law.

Participants remain in control of the use of their personal data by giving or withdrawing their consent at any time.

ARTICLE 10. - Cookies

A.S.O. uses cookies to enable the Participant to navigate and participate in the Game, in order to know how the site is used based on anonymous data and, finally, to enable the Participant to connect

through the social networks. By connecting via social networks, the Participant must accept their cookies before validating the account creation.

As part of the Game, A.S.O. uses the following cookies:

10.1. Technical cookies, known as “Essential Cookies”

These cookies are essential for the proper functioning and navigation on the Site. Without them, the Participant would not be able to navigate the Site or use some of its functions. These cookies are essential and do not store any personal data.

10.2. Performance Cookies

These cookies allow A.S.O. to analyse the navigation of the Site, to create statistics and also to improve the Participant's user experience. The analyses are carried out on anonymized aggregate data. For example, audience measurement cookies show the pages most frequently visited on the Site, in order to better understand the overall usage patterns of the Site and to anticipate the difficulties that the Participant is likely to encounter on the Site. These cookies allow to improve the Site.

10.3. Social Network Cookies

These cookies allow the Participant to register using their Facebook account, to share content from the Site with their friends and social network fans. As indicated on the Site, this type of cookie must first be accepted by the Participant.

A.S.O. has no control over how social networks use Participant data. A.S.O. invites Participants to carefully read the Privacy and Cookie Policies of the Social Networks.

Article 11- Legal formalities / Modification of the Rules

11.1. For the duration of the Game, the Rules can also be read on the following web pages: **fantasybytissot.letour.fr**.

11.2. A.S.O. may, at any time, modify these Rules.

Article 12- Verification of identity

The Participants hereby authorise any and all verifications of their identity and age. Any indication of a false identity and/or age may result in the cancellation of an individual's entry in the Game and, as the case may be, make it impossible for a Winner to enjoy his Prize, and this is expressly acknowledged and accepted by each Participant.

Article 13- Fraud and rules of conduct

13.1. Any entry containing fraudulent, false, incomplete or illegible information or entry from a Participant whose details are found to be incorrect or who is found to have adopted a false identity after verification, shall be considered void and shall result in the cancellation of said entry without prejudice to any damages or compensation that might be claimed and/or any legal action that might be undertaken by A.S.O.

Furthermore, the Participants concerned shall be unable to claim any prizes.

13.2. Participants are formally prohibited from altering or attempting to alter the Game in any way whatsoever, in particular by modifying the results or any other factors that might decide the outcome of the Game and the selection of the Winners. Where necessary, the provisions shown in Article 13 will be applied.

13.3. A.S.O. reserves the right to withdraw any content, comment or image published by a Participant that violates or denigrates the name, image or brand of a cycling team and/or its racing cyclists or associates them with content, comments or images that are discriminatory, xenophobic, racist, pornographic or, more generally, that undermine personal dignity or public safety.

Article 14- Disputes / Applicable law

14.1. Any and all dispute that might arise pursuant to the performance of these Rules shall, insofar as possible, be resolved amicably. In the event of ongoing disagreement as to the application or meaning of these Rules, and failure to reach an amicable solution, any and all dispute in connection with the Game shall be brought before the competent courts having jurisdiction over the A.S.O.'s registered office, unless provided otherwise by public policy.

14.2. These Rules are governed by French law.

Article 15- Miscellaneous

15.1. In the event of a contradiction between the provisions of these Rules and any and all message and/or information whatsoever concerning the Game, the provisions of these Rules shall prevail.

15.2. In the event that one or several of the provisions of these Rules turns out to be invalid or inapplicable, the validity of the remaining provisions shall not be affected. The parties shall replace the invalid or inapplicable provision with a valid provision that has an equivalent impact to the original provision.

15.3. Any dispute or claim shall be sent within a month of the Game's closing date, as stated in Article 1 of these Rules. After the above deadline, no claim/dispute shall be admissible.

15.4. In case of dispute, the French version of these Rules will prevail over the English version. Any other versions or translations of these Rules are available for information purposes only, for the perusal of non-French-speaking Participants, and have no legal standing.