

THE POWER CUP DE DELL TECHNOLOGIES - TERMES ET CONDITIONS

1. Conditions générales de participation

- a. Le Promoteur de ce jeu est Dell NV, Koningin Astridlaan 164, 1780 Wemmel, Belgium.
- b. Ce jeu sera régi par ces Termes et conditions. Les participants confirment avoir lu et compris ces termes et conditions et acceptent d'être liés par eux.
- c. Le jeu est ouvert aux résidents belges, néerlandais, irlandais, italiens, portugais et espagnols âgés de 18 ans ou plus, à l'exclusion des employés et des parents immédiats des employés du Promoteur, de sa société mère, de ses filiales ou sociétés affiliées ou de toute autre personne professionnellement liée à ce jeu.
- d. La participation est autorisée indépendamment de l'achat d'un produit/service. Aucun achat n'est nécessaire.
- e. Le Promoteur se réserve le droit de modifier, suspendre ou annuler le jeu sans aucun préavis.
- f. En cas de comportement considéré comme diffamatoire, offensant ou illégal, le Promoteur se réserve le droit de rejeter le participant du jeu.

2. Informations sur le jeu

- a. La compétition commence par un premier tour (le jeu se déroulant conformément aux règles du jeu énoncées ci-dessous) le lundi 14 septembre à 8 h 00 CEST et se termine le vendredi 18 septembre à 17 h 00 CEST. Il y aura un jeu individuel par pays (premier tour). Ces jeux du premier tour n'auront pas d'équipes mais les joueurs s'affronteront pour représenter leur pays au tour final.
- b. Les 10 meilleurs joueurs du classement individuel de chaque pays du premier tour seront sélectionnés pour participer au tour final qui commencera le lundi 28 septembre à 8 h 00 CEST et se terminera le vendredi 2 octobre à 17 h 00 CEST. Lors de ce dernier jeu, il y aura des équipes représentant le pays d'origine de chaque joueur.
- c. Comment participer : Les participants doivent s'inscrire au jeu en utilisant ce formulaire : <<https://be.thepowercup.com>>
- d. Comment jouer : Les participants recevront des instructions pendant le processus d'inscription pour télécharger et installer l'application Atrivity sur leur appareil mobile. Cette application est gratuite.

3. Règles du jeu

Le jeu se joue à l'aide de l'application Atrivity. Une fois que l'utilisateur a téléchargé et installé l'application Atrivity, il aura accès au jeu dans l'application. Les deux tours du jeu ont la même dynamique.

Les joueurs doivent défier les autres joueurs pour gagner des points.

- Un joueur lance un défi en sélectionnant un adversaire ou en demandant au système d'en trouver un au hasard.
- Une fois qu'un joueur a lancé le défi, ce dernier apparaît dans la liste des défis de l'adversaire (section « À votre tour » de l'application).
- Ensuite, le joueur peut ouvrir le défi et jouer au jeu en répondant à 7 questions. La vitesse est un avantage pour le joueur car le fait de donner des réponses rapidement peut lui faire gagner plus de points. Le joueur a 20 secondes pour répondre à chaque question. Le joueur gagnera 100 points pour chaque réponse correcte et jusqu'à 20 points supplémentaires pour la vitesse.
- L'adversaire du joueur peut répondre au défi en répondant aux mêmes questions dans les 24 heures.
- Le joueur qui obtient le plus de points est déclaré vainqueur du défi.
- Un joueur peut terminer jusqu'à 20 défis et défier le même adversaire jusqu'à 5 fois.

Le système envoie des notifications à l'appareil mobile ou à la tablette du joueur pour annoncer :

- Un adversaire a défié le joueur.
- Les deux joueurs ont terminé le défi. Cela indique également si le joueur a gagné ou perdu le défi.
- Notifications générales du jeu.

Types de défis

- Défi simple : Au début du jeu, un joueur peut lancer des défis simples qui attribuent des points à la fois au gagnant et au perdant (bien que le gagnant sera la personne qui a obtenu le plus de points).
- Double défi (activé une fois qu'un joueur a obtenu 10 000 points) : le joueur qui gagne peut gagner le double de points. Cependant, le perdant aura le double de points soustraits de son score. Le joueur doit donc lancer ce défi avec prudence. Si un joueur ne termine pas ce défi à temps (24 heures), il perdra le double des points du joueur qui a terminé le défi.
- Triple défi (activé une fois qu'un joueur a obtenu 25 000 points) : le joueur qui gagne peut gagner le triple des points. Cependant, le perdant aura le triple des points soustraits de son score. Le joueur doit donc lancer ce défi avec BEAUCOUP de prudence. Si un joueur ne termine pas ce défi à temps (24 heures), il perdra le triple des points du joueur qui a terminé le défi.

- Défi 5-10 % (activé lorsqu'un joueur a obtenu 50 000 points) : celui qui gagne gagnera 5 % de tous les points accumulés par le perdant, tandis que le perdant perdra 10 % de ses points. Si un joueur ne termine pas ce défi à temps (24 heures), il perdra 10 % de ses points.

Restrictions

- Un joueur peut terminer jusqu'à 20 défis par jour, y compris ceux envoyés à d'autres joueurs et ceux reçus d'autres joueurs.
- Un joueur peut défier le même adversaire jusqu'à 5 fois par jour.
- Un joueur avec 10 défis en attente ne peut pas recevoir ni lancer de nouveaux défis tant qu'il n'a pas terminé un défi en attente dans la section « À votre tour ».
- Un joueur qui accumule des points et gagne de l'expérience après avoir terminé 20 défis ne peut pas lancer de défis avancés (doubles, triples et 5-10 %) contre des joueurs ayant un niveau d'expérience inférieur. Il ne peut défier que les joueurs ayant des scores similaires ou des personnes au-dessus de lui.

Expiration

- Les défis expirent après 24 heures. Si un joueur ne répond pas à un défi dans ce laps de temps, il perdra les points correspondants. N'oubliez pas qu'un joueur peut perdre le double ou le triple de points lorsqu'il joue avec des défis avancés par rapport à un défi normal ou de 10 % de ses points.

Classement

- Les points gagnés pendant le jeu s'accumuleront dans un classement. Un joueur verra son classement ainsi que celui de tous les autres joueurs. Les autres statistiques incluent le nombre de défis terminés et le pourcentage de défis gagnés pendant le jeu.
- Un joueur peut également voir le classement de l'équipe.

Activité

- Un joueur peut suivre l'activité en temps réel des défis exécutés par lui-même ou par ses joueurs favoris.

Favoris

- Si un joueur souhaite ajouter un joueur à ses favoris, il doit sélectionner l'adversaire dans le classement en appuyant sur l'étoile ou en le choisissant lors du lancement d'un défi. Un joueur pourra les filtrer dans le classement, les retrouver plus facilement lors du choix de ses adversaires et suivre leurs défis.

Fin du jeu

- À la fin du jeu, un joueur aura 24 heures pour répondre aux défis en attente. Au préalable, il peut profiter de lancer tous les défis qu'il souhaite avant la fin du temps imparti.

4. Sélection du gagnant et prix

- Chaque pays est une équipe dans la phase finale du jeu. Le premier pays du classement des équipes sera le gagnant et tous les membres de cette équipe devront sélectionner un prix parmi les suivants (1 par membre de l'équipe) :



Digital Notepad A4
Wacom Bamboo Slate



Wacaco Nanopresso



Camera Blink XT2



Upright Go 2-houdingscorrector



Evapolar evaCHILL-
luchtkoeler



LARQ bottle movement
zuiverende waterfles

- Chaque gagnant recevra un e-mail personnalisé afin que, via une URL publiée sur le site thepowercup.com, il puisse choisir l'un des prix proposés et fournir l'adresse de livraison de son choix. De plus, si les coordonnées du gagnant sont disponibles, le processus de livraison pourra être géré par téléphone. La collecte et le traitement des données sont effectués uniquement et exclusivement dans le but de gérer le jeu et ne sont pas destinés à une utilisation ultérieure pour des communications marketing qui ne sont pas strictement liées à la participation au jeu et/ou à la remise des prix du jeu.
- Aucune alternative en espèces. Les prix ne sont pas transférables.

- d. Le Promoteur se réserve le droit (a) d'attribuer un autre prix de valeur égale ou supérieure et (b) dans des circonstances exceptionnelles de modifier ou de retirer ce concours un donnant un préavis raisonnable.
- e. Les gagnants sont responsables de toutes les taxes et dépenses applicables non spécifiées dans la description du prix.
- f. Les gagnants seront annoncés sur [thepowercup.com] au plus tard 28 jours après la clôture du dernier tour du jeu (vendredi 2 octobre 2020). Le Promoteur enverra également une confirmation aux gagnants, par e-mail, en utilisant l'adresse e-mail des gagnants, pour leur indiquer qu'ils ont gagné. Il leur sera alors demandé de fournir des données personnelles afin que le Promoteur les contacte pour leur donner des instructions pour obtenir le prix. Le Promoteur respecte la vie privée des participants et s'engage à collecter, stocker ou utiliser les données personnelles uniquement aux fins de cette Promotion, conformément aux lois en vigueur en matière de protection des données et conformément à ses [Politiques de confidentialité](#) (que nous vous recommandons de lire). La collecte et le traitement des données sont effectués uniquement et exclusivement dans le but de pouvoir envoyer des communications relatives au marketing qui sont strictement liées à la participation au jeu et/ou à la remise des prix du jeu. Le Promoteur ne partagera ni ne vendra aucune information personnelle fournie dans le cadre de cette Promotion, mais pourra transférer les informations personnelles des participants à des sociétés affiliées à Dell en dehors de l'Espace économique européen (EEE) telles que Dell Inc. aux États-Unis d'Amérique. Les informations fournies au Promoteur ne seront pas conservées plus longtemps que nécessaire aux fins du traitement de la participation à la Promotion.
- g. Dans le cas où l'e-mail est renvoyé comme non distribuable, ou si le gagnant refuse le prix, il sera disqualifié.