

Swiit

FR

Whitepaper

Notre mission est d'améliorer la santé et le bien-être de toute une génération—et nous ne faisons que commencer.

swiit

AFitterWorld

Table des matières

La rencontre, avant tout		4
La culture Swiit	(graphique)	6 – 7
La dynamique de valorisation vertueuse	(graphique)	8 – 9
Les fondateurs		10
L'application Swiit		11
Définitions		13
Modules et fonctionnalités		13
User experience		16
Profils users – privés, professionnels, gestionnaires de club	(graphiques)	18 – 23
Le Swiitverse (gamification)		24
Définitions		24
Train to Earn		25
La gamification	(graphique)	28 – 29
NFT – La Collection Genesiis		30
Tokenomie		32
Cas d'utilisation		32
Pre-sale		33
Distribution du jeton		33
Phases de distribution du jeton	(graphique)	34 – 35
Récompenses		36
Conditions de conversion		36
Le business model		38
La publicité		38
Les centres de profits		39
Roadmap		40
Conclusion		41
swiit		2

Disclaimer

Ce document a été préparé à des fins d'information et de discussion uniquement. Swiit s'engage dans l'innovation visant à développer de nouvelles façons de monétiser l'activité physique et la formation d'habitudes saines en déployant des technologies web ainsi que celles issues de la blockchain. Swiit peut ajuster son modèle à tout moment comme elle le juge nécessaire pour rester en phase avec la réglementation locale et les règles d'exploitation commerciale qui peuvent s'appliquer dans certaines juridictions. Swiit peut mais n'est pas obligée d'ajuster le contenu de ses papiers/documents à sa discrétion absolue à tout moment, y compris sans limitation en réponse aux changements décrits ci-dessus. Bien que Swiit puisse lever des fonds par le biais d'une vente de jetons à l'avenir, rien dans ce document ne constitue une offre ou une invitation à un tiers à faire un investissement ou à souscrire à un jeton, un actif, un titre ou un autre instrument de quelque nature que ce soit.

La forme masculine employée dans le présent document a valeur de genre neutre.

Une approche vertueuse

La rencontre, avant tout

Swiit s'inscrit dans le marché des applications de Move-to-Earn avec la particularité majeure de ne pas récompenser uniquement les pas ou la performance, mais de valoriser, par-dessus tout, les interactions et la rencontre. La force de **Swiit** réside dans la combinaison d'un principe Move-to-Earn et d'un réseau social sportif regroupant amateurs, professionnels, clubs et marques.

La plateforme sert de passerelle entre tous ces individus et structures, favorisant la mise en contact et la rencontre dans la vie réelle. Le tout est stimulé par la gamification de l'activité physique des utilisateurs. Ce principe de jeu inspiré du gaming (MMO, RPG) permet de faire évoluer son avatar et un ensemble d'attributs dans la vie réelle. En découle des rencontres dynamisées par la pratique sportive.

Ce principe de valorisation de la rencontre autour du sport a pour but de régénérer un tissu social par l'activité physique et le ludique en récompensant davantage le fait de se retrouver ensemble autour d'une dynamique saine. Cela, plutôt que la performance individuelle et ultra-compétitive qu'encouragent certaines dérives du développement personnel dans une période d'isolement et de virtualisation toujours plus répandue.

Pour les clubs et les marques, cette valorisation du rassemblement devient un atout de visibilité et de réseautage. **Swiit** offre des leviers commerciaux et marketing innovants, par la capacité pour les professionnels de toucher un public aussi bien local que global, via la création d'événements et challenges sportifs à caractère promotionnel.

En résumé, **Swiit** est le réseau d'individus et de technologies interconnectés du sport; **Sport's Web of Interconnected Individuals and Technologies.**

Le sport pour vous, par vous, partout

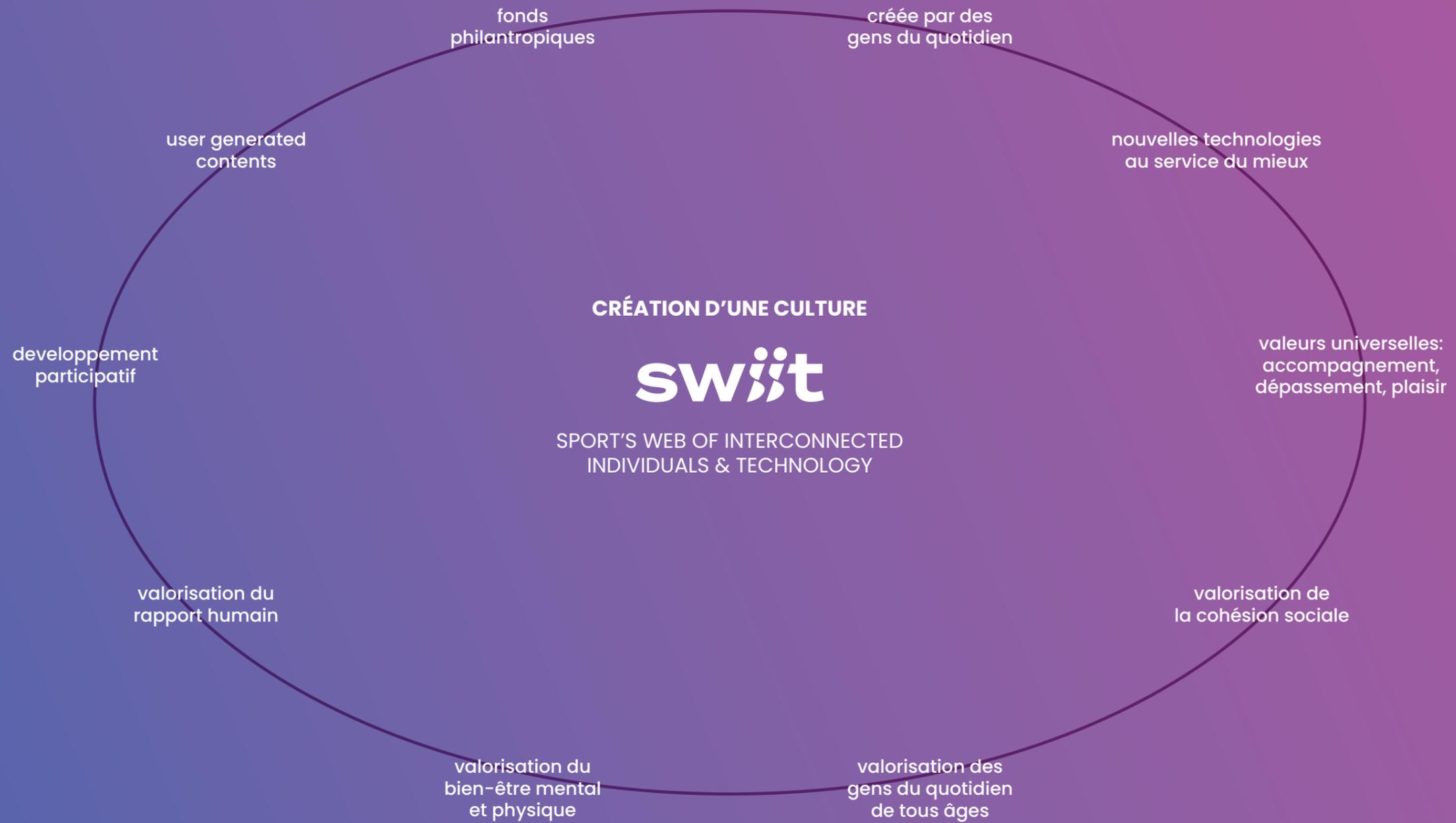
Dans notre quête, nous gardons constamment à l'esprit les 3 objectifs qui caractérisent notre mission :

- **Augmenter la fréquence sportive pour un monde toujours en meilleure santé.**
- **Valoriser les rencontres sportives dans la vraie vie avec de vraies personnes.**
- **Créer une économie sportive circulaire et participative, dynamisée par la pratique sportive.**

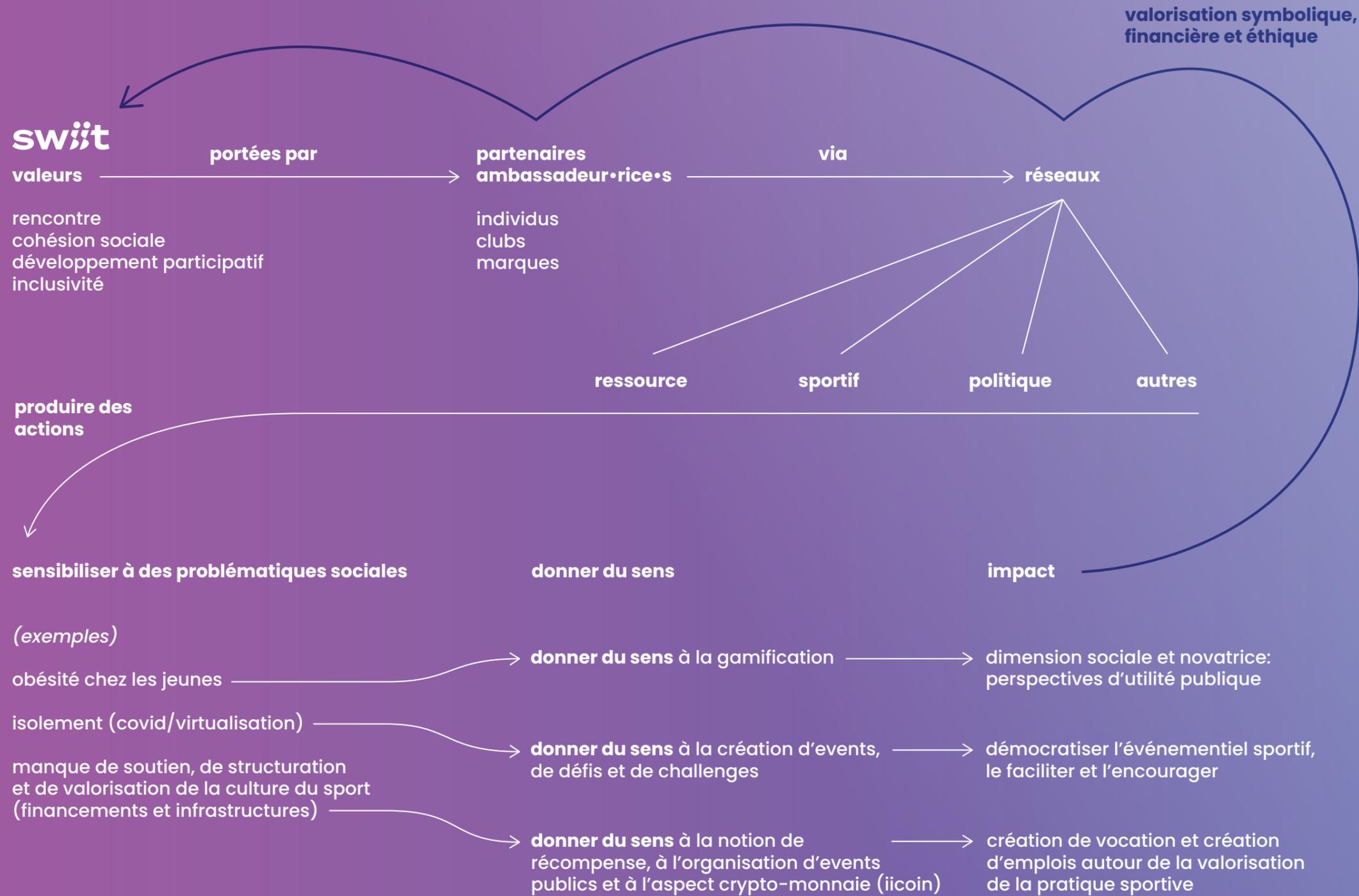
La dynamique de développement de **Swiit** est également participative et inclusive. Désireux de valoriser la rencontre autour de la pratique sportive, **Swiit** applique cette même vision à l'élaboration et aux futures évolutions du projet, favorisant la collaboration avec des professionnels et des structures que le projet pourrait inspirer.

Le but de **Swiit** est d'ériger un réseau de compétences, de passions et d'enthousiasme dans une dynamique d'élévation collective, l'objectif ultime étant de fédérer tous types de profils autour d'un projet commun appartenant au réseau d'utilisateurs qui le compose et crée ainsi une « **culture Swiit** ».

Bienvenue sur **Swiit**.



La dynamique de valorisation vertueuse



Une histoire qui s'écrit

Swiit est née dans l'imaginaire de 3 individus ancrés dans le quotidien, conscients des problématiques et des attentes de leurs contemporains, et qui se sont donnés pour mission d'améliorer la santé et le bien-être de leurs pairs. Ils sont soutenus par un Advisory Board (comité de conseillers) riche de plusieurs années d'expériences, et une équipe opérationnelle, financière et créative aux compétences multiples et complémentaires.

Fondateurs



Guillaume Michel de Pierredon - CEO

Aventurier, préparateur sportif et enseignant à l'Université de Toulon, Guillaume a monté sa première Box de CrossFit en 2015. Infatigable challenger et gamer invétéré, il conçoit aujourd'hui une application novatrice qui rassemble deux univers qui semblent opposés mais sont pourtant proches sur le plan des valeurs.



Sullivan Tronchet - CMO

Publicitaire créatif et travailleur acharné, Sullivan a gravité les échelons de Sarcelles (France) à Montreux (Suisse) en favorisant les rapports humains enrichissants tout au long de ce parcours atypique. Aujourd'hui, père de famille et proche de la nature, il a fait le pari de créer un outil de socialisation active pour les générations futures.



Quentin Michel de Pierredon - CTO

Quentin est ingénieur informatique au sein d'Epitech Marseille. Il supervise les équipes de développeurs sur l'application Web2 ainsi que l'intégration des smart contacts **Swiit** sur les différents supports. En tant que passionné de gaming, il participe activement à l'écriture de la gamification et des règles qui régiront les échanges de la communauté de Swiiters.

A fitter world

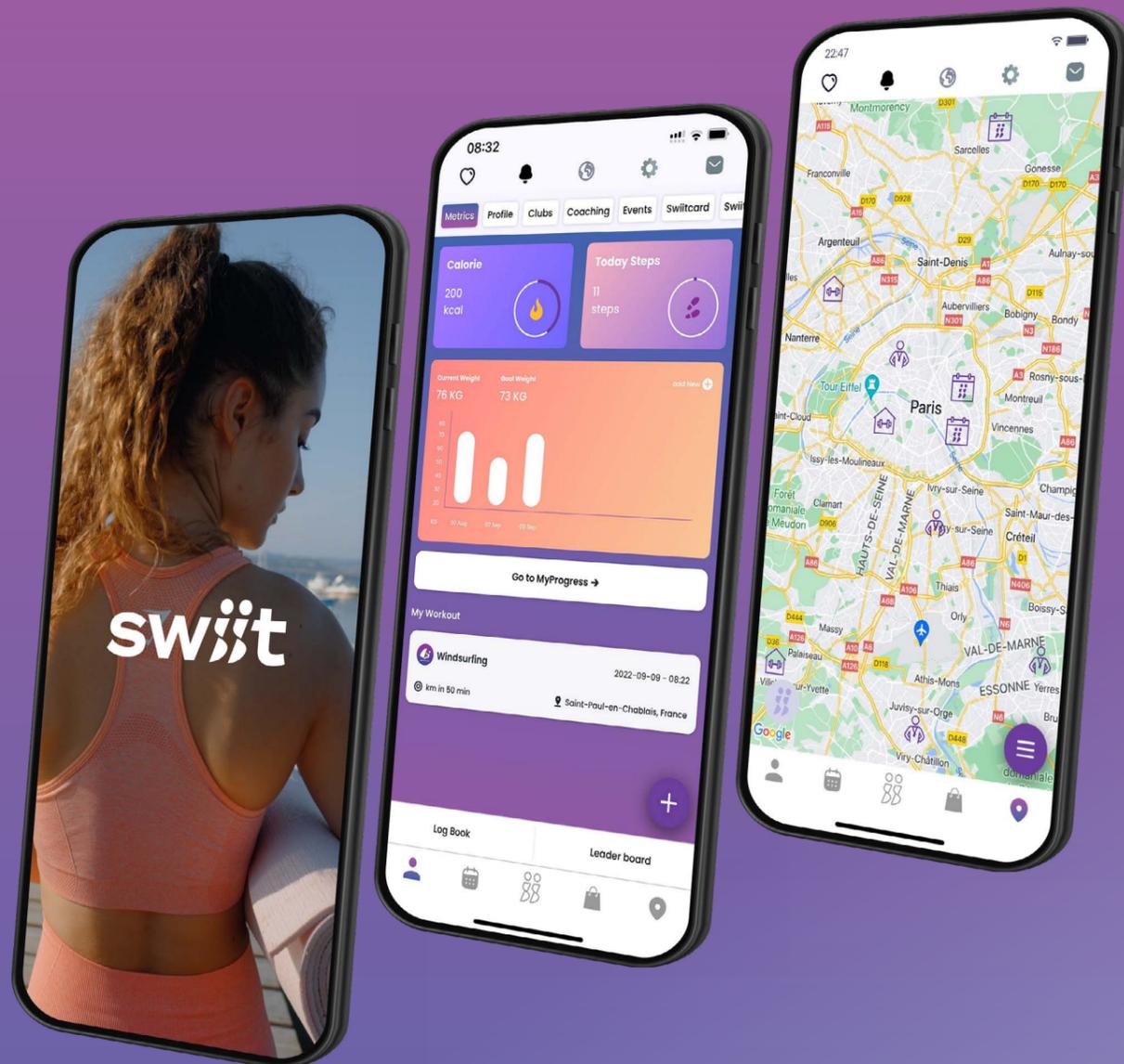
L'application Swiit

Swiit est un village sportif digital composé d'une partie web 2.0 (l'application **Swiit**) et d'une dimension interactive web 3.0 (le Swiitverse). Adressée autant aux sportifs du quotidien souhaitant faire un suivi de leurs activités qu'aux adeptes de gaming, **Swiit** a pour objectif de réunir toutes les conditions pour faire de la pratique du sport une activité sociale et ludique.

Dans un marché où les développements d'application mobile favorisent le coaching numérique, Swiit fait le pari de l'humain en mettant à disposition des professionnels du secteur, une palette d'outils complets pour leurs activités de coaching et de gérance de clubs notamment. A travers **Swiit**, il est facile de développer et fidéliser sa clientèle, que cela soit via l'application ou le Swiitverse, la future interface de la gamification.

Pour le grand public, **Swiit** est un réseau local sportif et un moteur de recherche géolocalisé via lequel l'utilisateur vit et pratique le sport de manière dynamique. Il suit ses performances, son historique de pratique (via le Cockpit), rencontre d'autres sportifs de sa région, trouve des coéquipiers et des adversaires (via les events et challenges) et crée des contenus inspirants qu'il partage (via le network et le feed).

Le Train-to-Earn est le principe de motivation pour faire évoluer la pratique sportive. Le Swiiter est récompensé dans l'app pour son activité physique dans le réel ; un challenge ou un entraînement validé, la participation à des défis dans sa ville, sa région ou son pays.



Définitions

XP

Toute l'activité sur **Swiit** est récompensée par une valeur en XP (experience point).

Swiiter

C'est l'individu sportif 3.0 qui voit son activité récompensée. Il crée du contenu qualitatif qui documente sa pratique, notamment aux travers d'événements sportifs locaux et géolocalisés sur la map auxquels il se rend, et/ou participe. Il rencontre des professionnels (coachs, préparateurs, entraîneurs) et adhère à des structures (clubs, collectifs, associations) selon ses besoins. Pour toutes ces actions, il est récompensé en XP.

Prochainement, il constituera des groupes de Swiiters (guildes) pour en défier d'autres dans un concept de conquête sportive interactive.

Swiitcard

C'est la carte d'identité du Swiiter. Elle lui est associée dès son inscription. Elle regroupe tous ses trophées, ses XP et Swiitpoints, son volume de iicoins et toutes les informations sur son évolution. C'est son pass 100% personnel pour le Swiitverse.

Dès 2023, la Swiitcard connaîtra une amélioration avec l'introduction d'un format SBT (Soulbond Token), un NFT unique et non transmissible.

Modules et fonctionnalités

Cockpit

C'est l'espace personnel du Swiiter. Toutes les données relatives à son activité y sont répertoriées et consultables en tout temps.

Il permet notamment de :

- Tenir à jour et consulter ses métriques
- Accéder à ses coachings personnels et autres programmes
- Gérer la création et la diffusion de contenu via le Network
- Gérer les événements créés et diffusés via le module Event

- Consulter sa Swiitcard
- Accéder au Swiitverse (horizon 2023)
- Consulter ses activités passées via le Logbook
- Créer des classements selon des paramètres personnalisables via le Leaderboard

Events

Calendrier de l'activité sportive à venir, il permet de découvrir, sélectionner et participer aux évènements géolocalisés autour de soi.

Network

Réseau social actif, il est l'annuaire dynamique de l'application. Il permet d'entrer en contact avec d'autres Swiiters, de s'abonner à leurs profils et de consulter les contenus diffusés par ces derniers. La qualité d'interaction d'un Swiiter sur le Network lui permet d'être mieux référencé, son profil peut ainsi être suggéré à la communauté sous la forme d'un highlight.

Marketplace

Il s'agit du lieu où les Swiiters vendent ou s'échangent des articles de sport, où les coachs proposent leurs programmes et autres cours en ligne, et où les clubs et autres structures proposent leur merchandising.

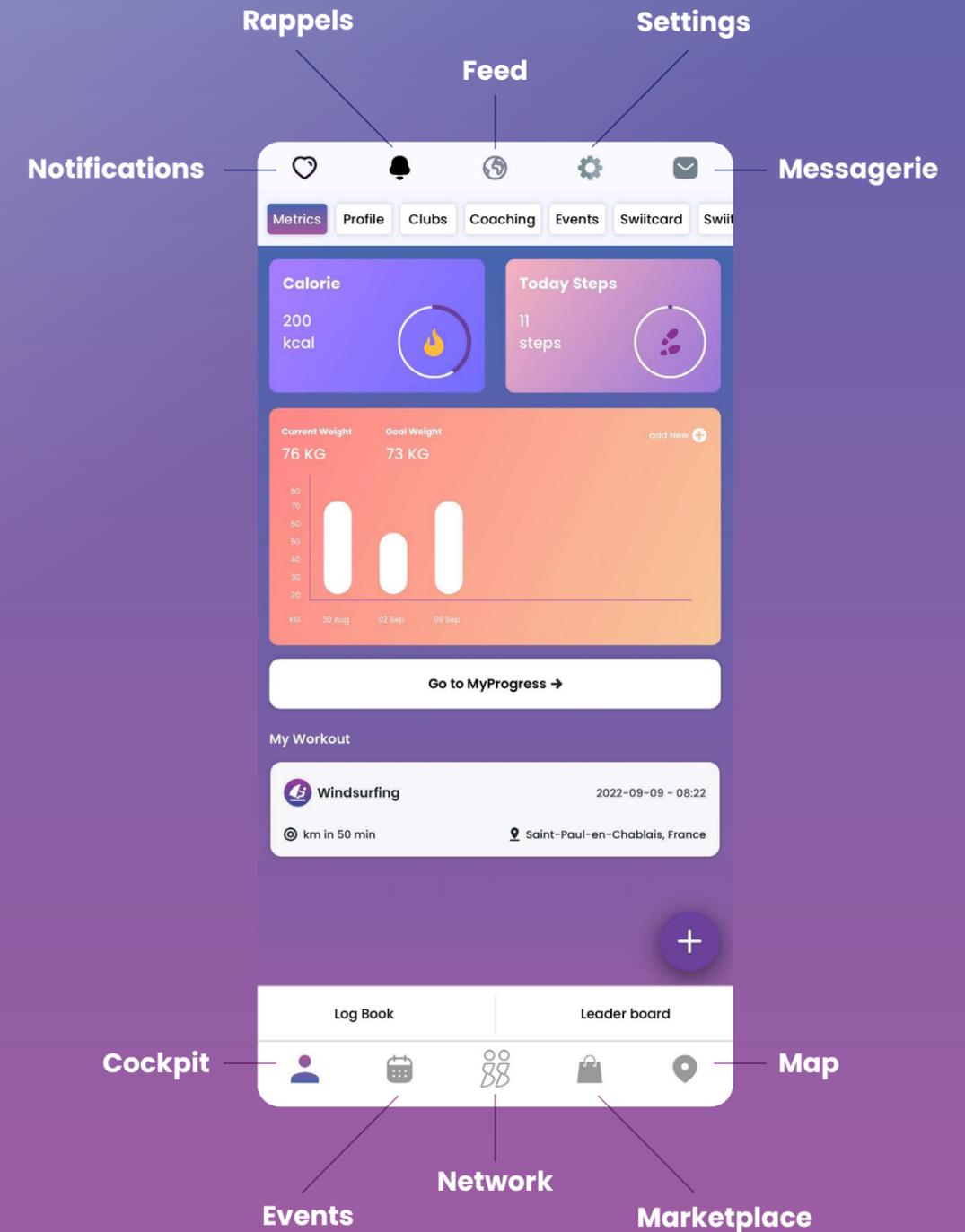
Map

Elle permet la géolocalisation en temps réel des events aux alentours, des clubs et autres structures sportives, ainsi que des coachs référencés.

Feed

Il s'agit de l'ensemble du contenu produit par les Swiiters suivis ou suggérés, sous la forme d'un flux continu.

Modules de l'application Swiit



Parcours utilisateur et XP

1 Suivi sportif

Au quotidien, l'utilisateur se connecte à l'application et fait un point sur son planning sportif. Il suit ses objectifs et ses métriques, planifie son prochain entraînement et les événements auxquels il souhaite participer.

2 Interactions sociales

L'utilisateur rejoint sa communauté sportive à travers le Network et/ou le Cockpit. Il anime sa communauté, se tient informé des actualités de son réseau, suit les publications liées à de nouveaux événements et autres contenus. Le module Rappel, lui indique les événements du jour auxquels il va participer et aux travers desquels il va faire des rencontres, enrichir et agrandir son cercle de fréquentation.

Différents systèmes de validation de la pratique sont mis en place : par les professionnels lorsque la pratique est encadrée, par les pairs lorsque la pratique intervient dans le cadre d'un défi, etc.

3 La Marketplace

Lorsqu'il a un besoin en matériel, l'utilisateur se rend sur la marketplace intégrée à l'application. Dans cet espace, il peut consulter des offres de professionnels ou de particuliers pour du matériel neuf ou d'occasion. L'utilisateur peut également proposer ses propres articles.

4 Gagner des XP

Sur **Swiit**, la pratique sportive et les interactions sociales sont récompensées en XP. Via sa Swiitcard consultable dans le Cockpit, l'utilisateur peut suivre la progression croissante de sa barre d'XP. Chaque barre d'XP remplie amène à un niveau supérieur. Chaque niveau passé est récompensé par un gain en Swiitpoints.

Les Swiitpoints peuvent être utilisés dans le Swiitshop via le Swiitverse (voir Gamification). Ils peuvent également être convertis en token (iicoïn), utilisables sur la Marketplace ou convertibles dans d'autres crypto-monnaies comme le BTC ou le ETH, par exemple.

Ainsi, la performance, la fréquence de connexion et les interactions sont récompensées.

Guide de démarrage

Utilisateur

1. Télécharger **Swiit** sur l'App store ou Google Playstore.
2. Créer son profil.
3. Définir ses affinités sportives et sa zone géographique d'activité sportive.
4. Commencer à développer son réseau, trouver des partenaires d'entraînements aux alentours via la Map, les suggestions dans le Cockpit et le Network.
5. Trouver un coach ou club qui vous convient pour encadrer votre pratique sportive via la Map ou le Network.
6. Organiser des sessions sportives en solo, avec des amis ou proposer à d'autres Swiiters de vous rejoindre via le Cockpit et le Network.
7. Trouver les événements qui correspondent aux affinités définies, s'y inscrire et y participer.
8. Documenter sa pratique sportive et ses rencontres, créer du contenu inspirant et le partager à ses ami·e·s et abonné·e·s sur le Network via le Cockpit, faire croître sa communauté.

Coach

1. Créer son profil coach.
2. Renseigner sa zone de chalandise (modifiable facilement en cas de déplacements fréquents).
3. Créer des programmes d'entraînements personnalisés et les mettre en vente sur la Marketplace.
4. Créer des events géolocalisés pour se faire connaître et acquérir des clients via Le Cockpit et la Map.
5. Suivre dans le détail les entraînements, objectifs, diètes, performances, métriques et indicateurs de ses clients.
6. Vendre son merchandising via la Marketplace
7. Communiquer en direct avec ses clients via le chat
8. Fidéliser ses clients en leur proposant des gains en Swiitpoints via des events promotionnels

Map

Coachs géolocalisés
Events géolocalisés
Clubs géolocalisés

Marketplace

acheter
Programmation sportive
Merchandising

vendre
Articles de sports

Events

Consulter les events à venir
Créer des events
Gérer son calendrier d'events

Network

Annuaire de swiiters
Annuaire de coachs
Annuaire de clubs

Feed

Consulter les contenus
de swiiters suivis

Fonctionnalités de base pour les utilisateurs du grand public pratiquant une activité sportive pour le plaisir ou le maintien physique, les athlètes amateurs, les sportifs professionnels ou les amateurs de gaming en quête d'activité physique interactive.

Cockpit

Metrics

Calories brûlées
Steps counter
Metrics update
My Workout

Profile

Gestion du profil
Création/Diffusion de contenus

Clubs

Club suivis

Coaching

Répertoire des coachings achetés/suivis

Events

Events en favori ou participation
Gestion admin. d'events

Swiitcard

XP counter
Palmarès des trophées
My Progress

Swiitverse

Passerelle vers la gamification

[Voir Gamification](#)

Suggestions

Suggestions de swiiters
Suggestions de professionnels

Logbook

Répertoire des activités passées

Leaderboard

Répertoire de classements paramétrables



User experience · Coachs, influenceurs et professionnels

Map

Coachs géolocalisés
Events géolocalisés
Clubs géolocalisés

Marketplace

acheter

Programmation sportive
Merchandising

vendre

Articles de sports
+ Merchandising
+ Programmation sportive

Events

Consulter les events à venir
Créer des events
Gérer son calendrier d'events
+ Promotion d'events

Network

Annuaire de swiiters
Annuaire de coachs
Annuaire de clubs

Feed

Consulter les contenus de swiiters suivis

Enrichissement fonctionnel de la partie coaching qui permet entre autres :

- La gestion de compte « pro » et la diffusion de contenu via le Network
- La mise en vente de programmes, de cours et de merchandising via la Marketplace
- La gestion de la géolocalisation sur la Map
- La gestion de clientèle, de librairie de mouvements et de trainings via le Cockpit

Cockpit

Metrics

Calories brûlées
Steps counter
Metrics update
My Workout

Profile

Gestion du profil
Création/Diffusion de contenus

Clubs

Club suivis

Coaching

Répertoire des coachings achetés/suivis
+ Gestion de la géolocalisation
+ Gestion base clientèle
+ Envoi d'invitation
+ Accès au dashboard client privé
+ Base librairie de mouvements
+ Base librairie de trainings

Events

Events en favori ou participation
Gestion admin. d'events

Swiitcard

XP counter
Palmarès des trophées
My Progress

Swiitverse

Passerelle vers la gamification

Voir Gamification

Suggestions

Suggestions de swiiters
Suggestions de professionnels



Logbook

Répertoire des activités passées

Leaderboard

Répertoire de classements paramétrables

**User experience · Gestionnaires de clubs
ou autres structures sportives**

Map

Coachs géolocalisés
Events géolocalisés
Clubs géolocalisés

Marketplace

acheter
Programmation sportive
Merchandising

vendre
Articles de sports
+ Merchandising
+ Offre exclusive du club

Events

Consulter les events à venir
Créer des events
Gérer son calendrier d'events
+ Promotion d'events

Network

Annuaire de swiiters
Annuaire de coachs
Annuaire de clubs

Feed

Consulter les contenus
de swiiters suivis

Enrichissement fonctionnel de la partie club
qui permet entre autres :

- La gestion de compte « club » et la diffusion de contenu via la page club à l'attention des membres et abonnés
- La mise en vente de merchandising via la Marketplace
- La gestion de la géolocalisation sur la Map
- La gestion de la base membres
- La gestion de plannings/réservations

Cockpit

Metrics
Calories brûlées
Steps counter
Metrics update
My Workout

Profile
Gestion du profil
Création/Diffusion de contenus

Clubs
Club suivis
+ Gestion de profil du club
+ Gestion de la marketplace du club
+ Création et gestion de contenus du club
+ Gestion de la géolocalisation
+ Gestion de la communauté membres
+ Gestion de planning/réservations
+ Gestion du chat du club
+ Création et gestion des events du club et géolocalisation

Coaching
Répertoire des coachings achetés/suivis

Events
Events en favori ou participation
Gestion admin. d'events

Swiitcard
XP counter
Palmarès des trophées
My Progress

Swiitverse
Passerelle vers la gamification ——— Voir Gamification

Suggestions
Suggestions de swiiters
Suggestions de professionnels

Logbook
Répertoire des activités passées

Leaderboard
Répertoire de classements paramétrables



Vous avez dit gamification?

Le Swiitverse

Le Swiitverse est la passerelle Web3 qui permet de récompenser la pratique du sport et les interactions sociales réelles en NFT et tokens (iicoïn). Il repose sur le principe de gamification et le Train-to-Earn. L'ensemble de la partie gamification qui inclut le iicoïn (token) sera lancé durant le second trimestre 2023.

Définitions liées à la gamification

Avatar

Il est la représentation virtuelle du Swiiter dans le Swiitverse. Il fait la passerelle entre l'application (Swiit) et la gamification (Swiitverse).

Swiitpoints

Les XPs, une fois accumulés, permettent de passer des niveaux et par conséquent déclenchent un volume de Swiitpoints. Les Swiitpoints sont utilisables via le Swiitverse pour améliorer le rendement d'XP de la pratique sportive du Swiiter. Ils pourront également être convertis en tokens (iicoïn).

iicoïn

C'est la future crypto-monnaie qui circulera dans Swiitverse. Une fois acquise, elle servira à réaliser l'essentiel des transactions sur la plateforme, avec un niveau d'utilités (rabais et exclusivités) bien supérieur aux monnaies traditionnelles.

Ressources

Les ressources, aux caractéristiques spécifiques et multiples, sont récoltées tout au long du jeu. Ces dernières permettent, selon des combinaisons précises, de fabriquer (crafter) des items.

Item

Objet contenant des propriétés d'amélioration intrinsèques. Composé de ressources, l'item, une fois associé à l'avatar, fait profiter au Swiiter des vertues qu'il contient (par exemple : valorisation en XP accrue de certaines actions). A l'avenir il sera possible de convertir un item précieux en NFT, le rendant ainsi unique et lui faisant prendre de la valeur.

Swiitshop

Plateforme d'achat et de vente d'items, de services divers, de ressources et prochainement de NFT, c'est la boutique en ligne du Swiitverse. Les transactions se font en Swiitpoints ou en iicoïns. Il est possible d'acheter en devise également certains items et services.

Guilde

Coalition de Swiiters formant une communauté solidaire, tant en terme d'activité sportive que de répartition des gains.

Spots

Ce sont des endroits ou des terrains géolocalisés sur la map interactive du Swiitverse. Les spots contiennent un nombre variable de ressources que les Swiiters récoltent en se rendant sur place dans le réel.

Swiitlands

Zones géolocalisées disponibles à l'achat sous forme de NFT, ils pourront être détenus uniquement par des guildes. Chaque guilde propriétaire pourra percevoir une taxe prélevée en XP sur toutes les activités menées sur sa zone. Leur possession permet de contrôler une zone et de lancer des défis. La guilde peut ensuite disposer des XP et des Swiitpoints acquis à sa guise, en les redistribuant à ses membres par exemple.

Train to Earn

La fonctionnalité Train-to-Earn est développée sur la Blockchain Polygon. Le Train-to-Earn s'inscrit dans la tendance du Play-to-Earn. Il se distingue du Move to Earn car les gains sont, en grande partie, validés par les professionnels du sport qui encadrent la pratique sportive et dans un futur proche les utilisateurs premium certifiés qui organisent l'activité sportive dans leur réseau.

Game et gains

La récompense de la pratique sportive s'effectue via trois types de valeurs : le XP, le Swiitpoint et le iicoïn.

Pour gagner des XPs, les Swiiters peuvent réaliser différentes actions liées à la pratique sportive :

- Une connexion journalière
- Se rendre à des spots (spotting)
- Faire un nombre de pas quotidien conséquent
- Participer à des events, challenges ou trainings récompensés, seul ou en guildes

A chaque montée de niveau (barre d'XP remplie), le Swiiter obtient, entre autres, des Swiitpoints qui lui permettent de se procurer, items, actifs digitaux et autres services sur le Swiitshop. Les items et actifs digitaux améliorent le rendement en XP au travers de la pratique sportive du Swiiter qui les possède.

A chaque montée de niveau, la possibilité est donnée d'améliorer les stats de son avatar et ainsi améliorer son rendement en XP au travers de la pratique sportive.

Des niveaux dit « jalons » sont définis. L'atteinte de ses niveaux débloque la possibilité de convertir des Swiitpoints en iicoïns.

Défis et carrière

Les possibilités de lancer des défis dans Swiitverse seront nombreuses. Pour les marques, il s'agira d'un outil de communication attractif et non invasif pour son audience cible.

Pour les individus, créer et participer à des défis permettra de se distinguer sur Swiit et au-delà. Un nouveau type d'égérie, en parallèle des athlètes et des influenceurs, pourrait ainsi apparaître et susciter l'intérêt des marques : le Swiiter.

Les guildes

Des Swiiters pourront créer des « guildes » (groupe de pratiquants ayant une affinité dont des amis, collègues, membres de la famille ou du club) et défier d'autres groupes. Cela dynamisera encore d'avantage les possibilités de rencontre.

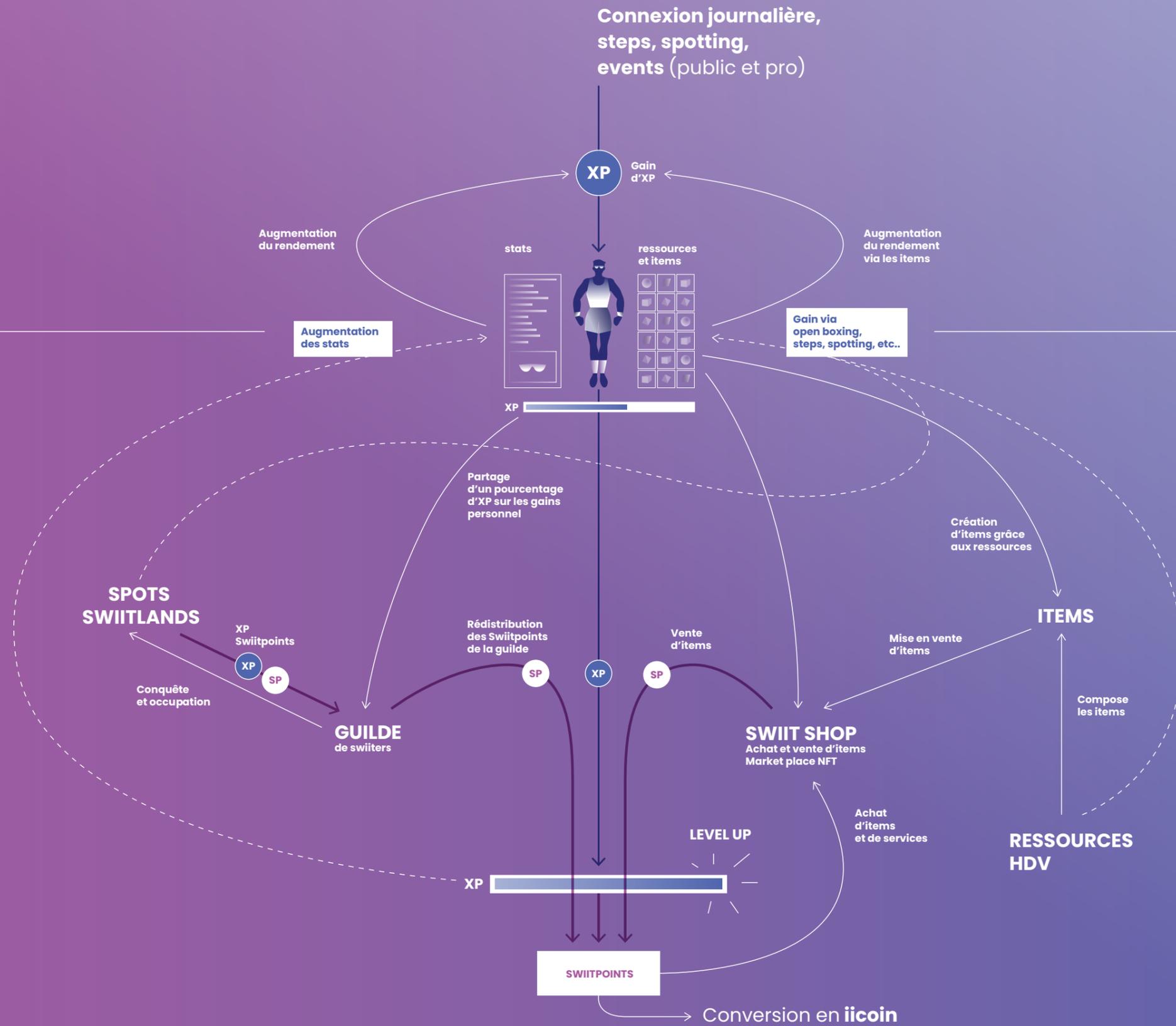


swiit

Web 2.0

swiit
verse

Web 3.0



NFT

La Collection Genesisis

La collection Genesisis est le premier actif numérique lancé par **Swiit**. Elle a pour but de réunir une communauté d'affaires numériques du sport. Chaque détenteur d'une ou de plusieurs cartes Genesisis aura le statut de pionnier.

Dans l'application, la certification « pionnier » donnera accès à plusieurs avantages via la participation à des tirages au sort et gains de récompenses ; ETH, cadeaux, trophées, accès à des événements sportifs publics et privés, invitation à des challenges pionniers.

Les détenteurs des cartes Genesisis peuvent :

- Accéder à la vente privée (community sale) du iicoïn avec une opportunité d'investir sur un token dont le rendement est estimé à 300% entre la phase 1 de son lancement en vente privée et la phase 5, soit la vente publique.
- Générer des Swiitpoints ou des iicoïns via le stacking.
- Être inscrits sur la Whitelist pour toutes futures collections utilitaires **Swiit** à paraître et l'accès, en priorité, aux futurs avatars sportifs in app.
- Bénéficier de bonus dans le Swiitshop et d'autres récompenses dans Swiitverse.
- Participer au tirage au sort pour être récompensé en ETH (crypto-monnaie) et bagues MVP (bague en métal précieux) lors du sold out.
- Accès à toutes les mises à jour de l'app avant le public.
- Création des premières guildes avant le lancement public

Circulation

Il y aura 5555 cartes avec numéros de série unique :

Premium	3055 cartes
Silver	1388 cartes
Gold	722 cartes
Platinum	277 cartes
Diamond	113 cartes



Le prochain asset qui sera lancé est l'avatar sportif SBT (voir la roadmap page 40).

iicoïn

La Tokenomie

Le iicoïn est une crypto-monnaie qui permet de payer sur **Swiit** mais qui a pour ambition de devenir un moyen de paiement majeur de l'activité sportive, à une échelle internationale.

Le iicoïn sera introduit sur Polygon lors du TGE (Token Generation Event) selon le Standard ERC-20 avec une quantité initiale s'élevant à 4 milliards. Le staking est possible en rejoignant des pools de 55 jours. Il est récompensé en iicoïn.

Le choix d'une distribution illimitée nécessite de mettre en place des dispositifs afin de maîtriser l'inflation du token. Dans ce contexte **Swiit** va mettre en place des mécanismes de burn du token lors des transactions qui se feront dans le Swiitshop et dans une partie des transactions (clients à **Swiit**), cela pour assurer au maximum la valeur de l'iicoïn. Par ailleurs, le claiming de l'iicoïn (contre les Swiitpoints) pourra fluctuer mensuellement en fonction du volume de tokens relâchés sur le marché, toujours dans un but de conserver une stabilité de la monnaie au sein de **Swiit** et sur le marché.

L'évolution de la la distribution sera toujours corrélée au nombre d'utilisateurs actifs.

Cas d'utilisation

Pour assurer sa valeur, l'utilité du iicoïn repose sur plusieurs cas d'utilisation :

- Utilisation lors des transactions sur la plateforme : achat de marchandises et prestations de services sont réglés en iicoïns.
- Échange contre des iicoïns par les organismes souhaitant promouvoir leurs produits ou activités.
- Reçu en contre-partie de Swiitpoints qui sont eux-même reçus suite à la génération de XP grâce à la pratique du sport et les interactions sociales réalisées sur **Swiit**.
- Dans le Swiitverse, il permet notamment aux guildes d'acquérir des Swiitlands.

Pre-sale

La pre-sale (Q1 2023), accessible uniquement sur inscription à la Whitelist et aux détenteurs des cartes NFT Genesiis, a été conçue de manière à séduire et réunir une communauté d'affaires numériques du sport. Sous l'intitulé « Collection Genesiis », les détenteurs des cartes bénéficieront de nombreux avantages exclusifs qui renforceront leurs statuts de pionniers du Swiitverse.

Distribution du jeton

Le iicoïn sera distribué en plusieurs phases et selon la répartition définie en pages 34-35.

L'offre totale de iicoïn est libérée pour une période de 5 ans (60 mois), avec des débloquages réguliers pour chacun des groupes.

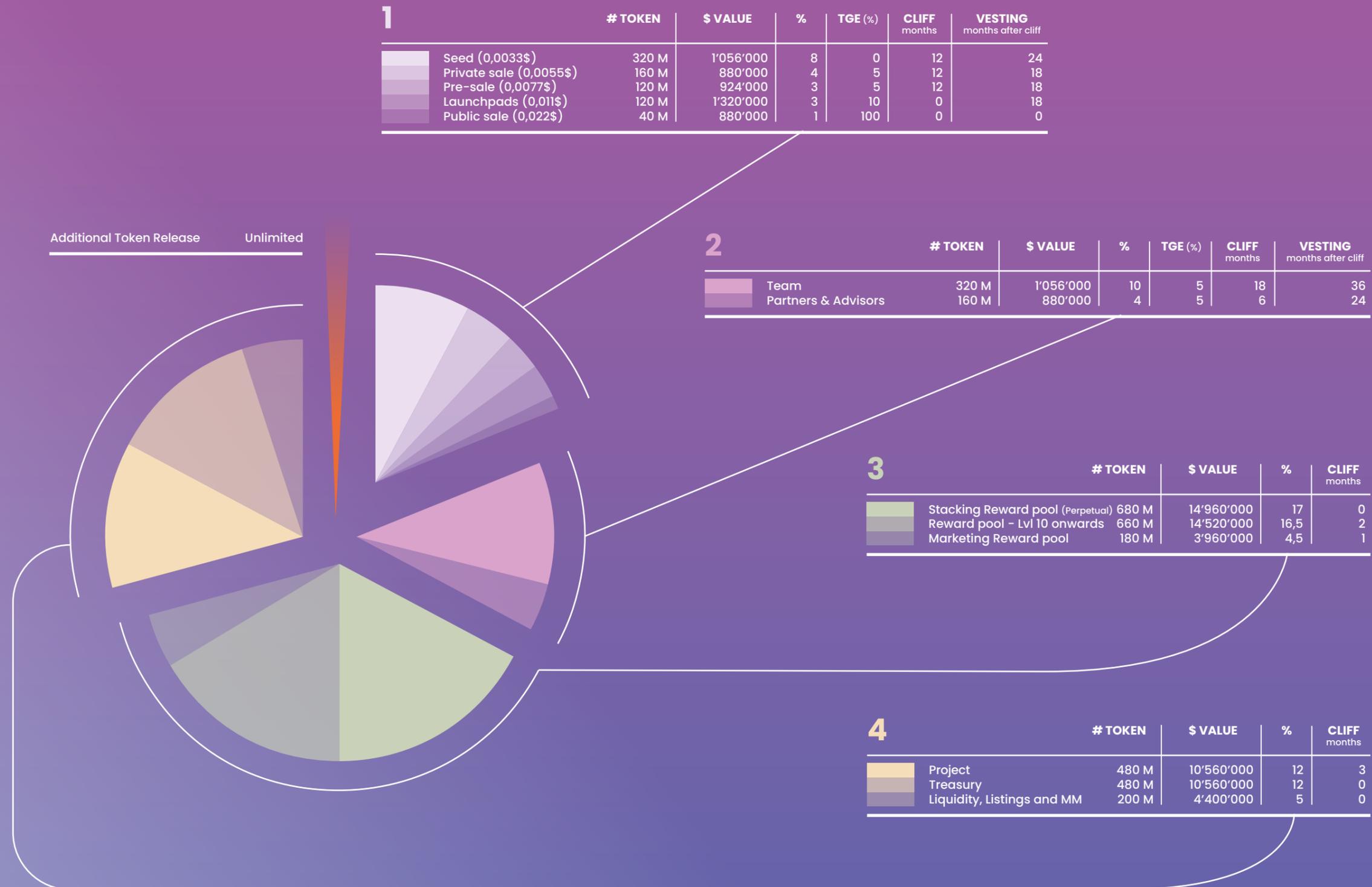
5% des tours d'investissement (Private + pre-sale + Launchpads) seront débloqués au lancement, et entièrement débloqués dans 18 mois. Pour la seed, il faudra atteindre 36 mois pour le déblocage total.

Seulement 134 millions de jetons (soit 3% de l'offre initiale) seront débloqués au lancement. Ce chiffre passera à 475 millions (12%) après 4 semaines.

Les jetons d'équipe et de partenaires ne seront pas débloqués à la TGE et il faudra 54 mois pour les débloquer complètement (30 mois pour les partenaires). Bien qu'en théorie l'offre totale de \$iicoïn soit inflationnaire, un mécanisme de burn basé sur le volume des transactions sur la place de marché **Swiit** est en cours de mise en place et pourrait rendre \$iicoïn déflationniste dans les années à venir.

NB: le système de récompense est amené à évoluer avec le temps en fonction des upgrades de l'application et des comportements des utilisateurs

Phases de distribution du jeton



Récompenses

Les jetons sont distribués aux utilisateurs selon une formule composée des éléments suivants :

Prix – Valeur du jeton au moment de sa distribution : la hausse de sa valeur implique la distribution d'un plus grand nombre de jetons.

Niveau – Plus le niveau atteint est élevé, plus le nombre de iicoins distribués est important.

- Nombre de points demandés à la conversion
 - Plafond 1 - Maximum distribué : jeton dans le pool (24 mois)
 - Plafond 2 - inflation (après 24 mois)
 - Plafond 3 - par wallet et par jour
- $\text{Score} = \text{Niveau} * \text{nombre de points} * \text{multiplicateur de bonus}$
 - $Z = \text{Nombre de jetons à distribuer au cours du mois} = a * \text{prix} + b * \text{score}$
 - 24 premiers mois > Nombre maximum de jetons réellement distribués
= $\text{Minimum}[z, \text{plafond 1}]$
 - Après 24 mois > Nombre maximum de tokens réellement distribués
= $\text{Minimum}[z, \text{plafond 2}]$
 - La récompense par personne est soumise à - plafond 2
 - La distribution des récompenses sera mensuelle, mais elle sera investie dans les portefeuilles des utilisateurs au cours d'un mois
 - Une calculatrice montrera à l'utilisateur combien de jetons il peut réclamer ce jour-là

Conditions de conversion

Le volume de Swiitpoints convertibles en iicoins est défini chaque mois en fonction de son index d'utilisation. Les utilisateurs peuvent convertir les Swiitpoints qu'ils ont acquis en iicoins aux conditions suivantes :

- Avoir un compte qui a été certifié dans l'application
- Avoir atteint le premier niveau « jalon » au minimum (des boosts supplémentaires sont prévus à chaque niveau « jalon »)



Financement

Le business model

On distingue 3 types de profils sur **Swiit** correspondant à 3 offres tarifaires distinctes :

1 Les utilisateurs privés accèdent à l'app gratuitement. Ils sont récompensés pour leur pratique sportive en accumulant des Swiitpoints convertibles en iicoins qui leur permettront de réaliser des achats in-app. Ils pourront souscrire à un abonnement « premium user » pour bénéficier d'avantages supplémentaires dès 2023 et le lancement de la gamification.

2 Les professionnels du sport accèdent aux fonctionnalités qui leur sont dédiées par la souscription à un abonnement mensuel. Ils peuvent cependant se familiariser avec l'app gratuitement.

3 Les entreprises et institutions du sport telles que les marques et équipementiers, les universités (par exemple : STAPS pour la France), les magasins physiques et en ligne accèdent également à l'app gratuitement. Les services en sus sont payables selon une formule d'abonnement mensuel.

La publicité

L'idée centrale est de laisser aux Swiiters le choix des actions de promotion avec lesquelles ils souhaiteront interagir. Ces interactions seront récompensées par du discount exclusif, des récompenses en Swiitpoints, des accès à des ventes privées, etc. **Swiit** ne met à disposition aucun espace promotionnel à proprement parler. Au lieu de cela, **Swiit** offre aux marques et autres acteurs ayant un besoin de se faire connaître la possibilité de créer des événements brandés conviant les Swiiters.

Exemple : une course de 10km organisé par un équipementier à l'occasion de la sortie de sa dernière paire de chaussures. Pour le Swiiter participant, ce sera une occasion supplémentaire de renforcer sa pratique sportive, mais aussi de bénéficier de récompenses en Swiitpoints et autres avantages fournis par la marque.

Les centres de profits

Web 2.0

Les souscriptions Professionnels

Licence de coach sportif	49.99€ HT/mois
Licence de gérant de club	69.99€ HT/mois
Compte Premium user	2.49€ TTC/mois
Module sport collectif	9.99€ TTC/mois

Publicité

Dépense moyenne par professionnel

Sponsoring

Partenaires d'image

Market Place

Commissions sur les produits vendus (hors programmations) par les professionnels

Web 3.0

Vente NFT

Collection Swiit donnant accès à de nombreux services et avantages (rabais, exclusivités, tokens, etc...)

Gamification

Attributs pour avatar et vente de pack upgrade dans le jeu

Market Place NFT

Commission sur les ventes NFT de tiers

Roadmap

2022 (S2)

Swiit App

- Finalisation de la beta
- Sortie publique de l'app V.1

Q3

- Mises à jour de l'app:
 - amélioration du logbook
 - création de reels
 - introduction du spotting
 - introduction des guildes (gains de XP en groupe)

Web 3.0

- Private sale du token (iicoïn)

Q4

- Mises à jour de l'app:
 - introduction des itinéraires
 - introduction des modules de gestion de sports collectifs

- Construction de la gamification avec la communauté
- Community sale du token (iicoïn)
- Développement du "Train to Earn" avec système de vérification

2023

Q1

- Lancement de la gamification
- Introduction du Swiitshop

Q2

- Introduction des Avatar SBT
- Introduction des Swiitlands

Q3

Conclusion

Swiit a été conçu pour contribuer aux rencontres actives en introduisant le plus grand « Train to Earn » dans lequel les professionnels et le grand public sont le cœur battant d'une économie circulaire vertueuse basée sur l'activité physique. Offrant en sus une passerelle Web3, le Swiitverse, qui permet un principe de récompense de la pratique du sport en NFT et tokens (crypto-monnaie), **Swiit** est un projet global qui s'inscrit intelligemment dans son temps.

Swiit est un projet d'envergure dont le sens ne réside pas seulement dans la promesse de révolutionner la pratique sportive interconnectée mais également dans ce qu'elle dit de notre besoin d'être considéré et valorisé par nos pairs. Nous proposons un antidote à l'individualisme, un liant social et digital sans précédent, qui intègre les nouvelles réalités technologiques de manière habile.

Fort de notre direction ancrée dans le quotidien, de notre réseau de compétences en constante expansion, et de nos ambassadeurs présents et futurs qui représentent notre mission, nous mobilisons toutes les ressources nécessaires pour faire advenir ce rêve que nous souhaitons partager avec des millions d'autres.

Il y a un peu de **Swiit** en vous ? Rejoignez-nous et vivez en primeur le futur des expériences sportives.

Empowered by movement

Rejoignez le mouvement et aidez-nous à accélérer notre déploiement ! Suivez-nous et restez up to date avec les avancées de Swiit :

Swiit	www.swiit-app.com
Swiitverse	www.swiitverse.com
Instagram	@swiit_app
	@swiitverse
Twitter	@swiit_fit

© Copyright Swiit, 2022. Tous droits réservés.

