

REGLEMENT DU JEU « LES ARTISANS RENTRENT EN JEU »**REGLEMENT DU JEU
« LES ARTISANS RENTRENT EN
JEU »**

www.games.handsup.lu

10 au 24 septembre 2020

ARTICLE 1. ORGANISATION DU JEU

Le jeu intitulé « LES ARTISANS RENTRENT EN JEU » est organisé par la Chambre des Métiers du Grand-Duché de Luxembourg personne morale de droit public, représentée par son Secrétaire Général, sis 2, Circuit de la Foire Internationale, L-1347 Luxembourg-Kirchberg, Grand-Duché de Luxembourg (ci-après « l'organisateur »).

La création des maquettes, l'intégration, et le développement du jeu « LES ARTISANS RENTRENT EN JEU », ainsi que les missions ci-après détaillées, ont été dévolues à la société Chessmaster S.à.r.l., sis 23 rue des Jardiniers, L-1835 Luxembourg, enregistrée au RCS-Luxembourg sous le n° B109644 (ci-après « le prestataire »).

ARTICLE 2. OJBET & PRINCIPE DU JEU

Le jeu « LES ARTISANS RENTRENT EN JEU » est un jeu visant à promouvoir l'Artisanat au Grand-Duché de Luxembourg. Il est gratuit et sans obligation d'achat et se déroulera du 10 au 24 septembre 2020 inclus sur le site www.games.handsup.lu.

Le principe du jeu est le suivant :

- Chaque jour de la période de mise en ligne du jeu (soit 15 jours au total) est associé à un univers « Artisanat » (ou « Level ») accessible de 00h00 jusqu'à 23h59'59'' faisant apparaître un décor, avec un artisan d'un côté et des objets et outils de l'autre côté.
- Le participant aura la possibilité de gagner des points chaque jour s'il trouve les objets appartenant aux artisans du jour en glissant/déposant les objets correspondants à chaque artisan.
- Il n'est pas obligatoire de jouer tous les jours pour pouvoir participer au jeu.

La collecte des points s'effectue comme suit :

- Le participant aura droit, pour chaque univers de l'Artisanat défini sur la journée, à une période de temps impartie pour trouver les objets appartenant à chaque artisan.
- Si le participant ne trouve pas les objets appartenant à l'artisan du jour dans le délai impartie, aucun point ne sera collecté.
- Si le participant trouve les bons objets appartenant à l'artisan du jour, le nombre de points collectés dépendra du temps mis pour y parvenir.
- Si les objets appartenant à l'artisan du jour ont tous été trouvés endéans le délai maximal impartie, le participant aura la possibilité d'accéder à la « question bonus » afin de compléter son « Level » et de gagner des points supplémentaires s'il trouve la bonne réponse.

Aucune participation par téléphone, courrier ou courrier électronique ne sera prise en compte.

ARTICLE 3. MODALITES DE PARTICIPATION

La participation au jeu implique l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement qui a valeur de contrat. Tout contrevenant au présent règlement pourra se voir privé par l'organisateur de sa possibilité de participer au jeu et de se voir refuser la dotation qu'il aurait pu éventuellement gagner.

3.1. LA CONFIRMATION DE L'INSCRIPTION

Pour valider son inscription, l'internaute doit se connecter au site www.games.handsup.lu puis cliquer sur le bouton « je joue. » L'internaute doit alors compléter les informations nécessaires pour accéder au jeu sur le formulaire d'inscription et accepter le présent règlement.

Les données devant être communiquées sont les suivantes : surnom, nom et prénom, âge, adresse email, numéro de téléphone, et commune de résidence. L'internaute recevra alors un email de confirmation d'inscription à valider en cliquant sur le lien prévu à cet effet. Il accèdera ensuite à la page de jeu.

3.2. MODALITES RELATIVES A L'ADRESSE EMAIL

Il est possible de jouer sur www.games.handsup.lu avec un ordinateur, une tablette tactile ou un smartphone, à la condition que ces outils soient équipés des navigateurs compatibles mis à jour récemment.

La possibilité de participer au jeu est limité à une seule inscription par compte email (ou adresse email) et par personne physique déterminée en fonction de son nom et prénom. Les autres données personnelles permettront de définir des cas d'homonymie. Un seul et unique compte de participant ne pourra donc être ouvert par un même compte email et/ou par une même personne. En cas de doublon de compte email et/ou de personne physique, l'inscription valide sera la première inscription (adresse IP faisant foi).

3.3. MODALITES RELATIVES A L'UTILISATION DE L'OUTIL INFORMATIQUE

Il est rigoureusement interdit pour un participant de jouer avec plusieurs adresses emails ainsi que de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne.

Seront considérées comme invalides les adresses de courriers électroniques temporaires et/ou anonymes ainsi que les adresses de courrier électronique provenant de domaines créés et/ou déposés à l'occasion du présent jeu.

La participation au jeu doit être manuelle et personnelle : toute création ou utilisation d'un système permettant de multiplier les participations de manière automatique sera considérée comme une tricherie et sanctionnée comme mentionné au paragraphe ci-après.

La volonté de fraude avérée, la tricherie ou la tentative de tricherie d'un participant, notamment par la création de doublons ou de fausses identités permettant de jouer plusieurs fois sur le même canal, sera sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au jeu et de se voir attribuer un lot, sans préjudice de toute action ultérieure de la part de l'organisateur ou de son prestataire.

ARTICLE 4. MODALITES DE DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1. CONDITIONS REQUISES

Pour faire partie de la liste des potentiels gagnants, le participant doit être une personne physique résidant au Luxembourg, ou dans la grande Région.

La participation des mineurs au jeu est autorisée à la condition qu'un accord parental préalable, écrit et daté, leur ait été donné. Toute participation d'un mineur fera cependant présumer à l'organisateur que celui-ci a obtenu l'autorisation parentale. L'organisateur se réserve donc le droit de demander à tout participant mineur de justifier de cette autorisation. La communication de cette autorisation sera systématiquement exigée pour bénéficier d'un lot (cf. article 5 ci-après).

Les personnes suivantes ne pourront pas avoir la qualité de gagnants potentiels :

- Les salariés de l'organisateur, du prestataire et de ses associés, et plus largement, toute personne ayant collaboré à l'organisation de ce jeu, ainsi que les membres de leurs familles respectives (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).
- Les parents et alliés jusqu'au troisième degré (en ligne directe ou en ligne collatérale) des membres du jury.

4.2. AFFICHAGE DES PARTICIPANTS - LISTE QUOTIDIENNE DES 10 PARTICIPANTS AYANT LE PLUS DE POINTS - LISTE DES 16 GAGNANTS POTENTIELS DU JEU

- **Affichage des participants**

Chaque jour, le surnom et le score de chaque participant sera affiché sur le jeu.

- **Liste des 10 participants quotidiens ayant le plus de points**

A l'issue de la chaque journée, lors de la clôture de l'univers Artisanat de la journée (ou « clôture du Level »), la liste, avec le surnom et le score des 10 participants ayant obtenu le plus de points sera affichée sur le jeu. Cette liste pourra être partagée sur Facebook.

- **Liste des 16 gagnants potentiels du jeu**

A l'issue de la période du jeu, les participants ayant obtenu les 16 meilleurs scores sur la période de jeu, et qui répondent aux qualités requises définies ci-dessus (article 4.1), seront considérés comme potentiels gagnants.

Si le nombre des potentiels gagnants comprend moins de 16 personnes, la liste des gagnants potentiels sera complétée par le ou les participants suivants dans la liste des participants, classés suivant l'ordre du nombre de points obtenus (du plus haut nombre des points obtenus au plus petit nombre des points obtenus).

La liste des gagnants potentiels sera dressée de manière confidentielle par le prestataire et communiquée exclusivement à l'organisateur exclusivement le 28.09.2020 au plus tard.

Le prestataire devra certifier que ne figure dans cette liste aucun de ses salariés, ni de ceux de ses associés, ni membres de leurs familles respectives, conformément à l'article 4.1. ci-dessus.

4.3. DESIGNATION DES GAGNANTS ET DEFINITION DES LOTS

Un jury de 3 personnes nommées de manière ad hoc est constitué par l'organisateur parmi ses salariés (ci-après : « le jury »).

Le jury - après contrôle des qualités des gagnants potentiels conformément à l'article 4.1. ci-dessus pour ses propres salariés - organise en interne un tirage au sort parmi cette liste afin de déterminer les lots attribués aux gagnants parmi les quatre catégories des prix suivants :

- Premier prix : un MacBook Air d'une valeur de 1200 € TTC (mil deux-cents euros toutes taxes comprises) ;
- Deuxième et troisième prix : un Apple Watch d'une valeur de 435 € TTC (quatre-cents-trente-cinq euros toutes taxes comprises).
- Quatrième au sixième prix : un Apple iPad d'une valeur de 380 € TTC (trois-cents-quatre-vingt euros toutes taxes comprises).
- Septième au seizième prix : un cartable d'une valeur de 150 € TTC (cent-cinquante euros toutes taxes comprises)

Un participant ne peut être gagnant qu'une seule fois. Le gagnant sera contacté par l'organisateur par téléphone et/ou par courriel, lui communiquant la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier.

Les lots seront issus de commerçants luxembourgeois.

ARTICLE 5. LES MODALITES POUR BENEFICIER D'UN LOT

Les lots gagnés ne peuvent donner lieu de la part du ou des gagnants à aucune modification d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur, totale ou partielle, en argent ni à leur échange ou remplacement contre un autre lot de quelque valeur que ce soit et pour quelque cause que ce soit.

Les lots sont à exécuter, respectivement retirer, et ne sont valables, uniquement qu'auprès de l'artisan communiqué au gagnant par l'organisateur.

Le gagnant qui ne pourra pas réceptionner le lot conformément à ces dispositions, ou qui ne pourra pas présenter d'autorisation parentale s'il est mineur, sera réputé renoncer définitivement à celui-ci.

ARTICLE 6. INFORMATIONS CONCERNANT LE TRAITEMENT DES DONNEES PERSONNELLES

L'organisateur intervient en tant que responsable du traitement des données personnelles des participants et le prestataire en tant que sous-traitant du traitement des données personnelles.

Les données personnelles sont collectées par le prestataire via le formulaire de participation, et comprennent les données suivantes : surnom, nom, prénom, âge, adresse email, numéro de téléphone, et commune de résidence. Afin de limiter la circulation des données, seules les données des gagnants potentiels seront communiquées par le prestataire à l'organisateur.

Les données sont collectées afin de procéder à la désignation des gagnants conformément au présent règlement, et de permettre à l'organisateur une parfaite communication avec les gagnants afin de leur assurer une correcte attribution des lots.

La base juridique du traitement est l'exécution d'un contrat auquel la personne concernée est partie, et ce traitement s'inscrit dans le cadre d'une mission légale (promotion de l'Artisanat) qui est dévolue à l'organisateur (article 6 (1) b) et c), RGPD).

Aucune communication des données personnelles à des tiers ni prospection commerciale ne sera réalisée sur les données personnelles collectées par le prestataire.

S'il est déclaré gagnant, le participant au jeu devra autoriser expressément l'organisateur à utiliser à des fins de promotion de l'Artisanat au Luxembourg - sur le site Internet www.handsup.lu et www.cdm.lu, ainsi que sur les différents réseaux sociaux de l'organisateur - les données personnelles suivantes : son surnom, son nom, son score et sa ville de résidence.

Cette utilisation ne peut conférer au gagnant une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution du lot.

En cas de refus de consentement, seul le surnom et la ville de résidence seront publiés par l'organisateur.

La période de conservation de ces données est organisée comme suit :

- les données des participants qui ne sont pas sélectionnés comme potentiels gagnants seront supprimées définitivement par le prestataire un mois après la clôture du jeu ;
- les données de tous les participants seront supprimées définitivement par le prestataire trois mois après la clôture du jeu ;
- les données des gagnants seront conservées par l'organisateur à des fins de promotion de l'Artisanat, et seront supprimées dans l'année de la clôture du jeu ;
- les publications relatives aux gagnants seront considérées comme des données d'archivage conservées dans un but d'intérêt public par l'organisateur (promotion de l'Artisanat).

La personne concernée a la possibilité d'exercer ses droits d'accès, de rectification et d'effacement concernant ses données personnelles, et son droit de limitation du traitement, auprès de la Chambre des Métiers par courriel adressé à dataprotect@cdm.lu

En cas de litige sur le traitement des données personnelles, la personne concernée dispose du droit d'introduire une plainte auprès de la Commission nationale pour la protection des données (www.cnpd.lu).

ARTICLE 7. CONSULTATION & MODIFICATIONS ULTERIEURES

Le présent règlement peut être consulté sur www.games.handsup.lu

Il peut également être obtenu sur simple demande par mail auprès du service communication de la Chambre des Métiers du Grand-Duché de Luxembourg à l'adresse : communication@cdm.lu.

Si les circonstances indépendantes de sa volonté l'exigeaient, l'organisateur se réserve le droit d'annuler le jeu, de l'écourter, de le proroger, de le reporter ou d'en modifier les conditions d'organisation, et sa responsabilité ne saurait être recherchée de ce fait.

Tout additif ou toute modification au présent règlement peuvent être publiés par l'organisateur durant la période de jeu ; ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

ARTICLE 8 : LITIGES

8.1. MODALITES DES RECLAMATIONS OU CONTESTATIONS

Aucune réclamation ou contestation relative au jeu ne sera plus recevable un (1) mois après la clôture du jeu, soit au 24 octobre 2020.

Pour être recevables, les éventuelles réclamations ou contestations relatives au jeu et au présent règlement seront à adresser par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse suivante : Chambre des Métiers du Grand-Duché du Luxembourg, 2 Circuit de la Foire Internationale – L-1347 Luxembourg, à l'attention de son Secrétaire Général.

8.2. LOI APPLICABLE

Le présent règlement est soumis à l'application de la loi luxembourgeoise.

Toute difficulté relative à l'interprétation ou l'application du présent règlement sera réglée dans la mesure du possible à l'amiable par l'organisateur.

Le participant est informé qu'il a la possibilité de saisir le Médiateur de la Consommation dans un délai d'un an à compter de la date de sa réclamation, en complétant le formulaire disponible sur le site du Médiateur de la consommation (www.mediateurconsommation.lu)

Il est aussi informé que l'organisateur n'entend pas recourir à une entité qualifiée de règlement extra judiciaire pour régler les litiges.

8.3. JURIDICTION COMPETENTE

Tout litige né à l'occasion du présent jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable relèvera de la compétence exclusive des juridictions luxembourgeoises.

La possibilité de participation offerte aux résidents de pays limitrophes ne fait pas présumer que le présent jeu est une activité dirigée sur ces pays, puisque ce jeu est destiné à promouvoir l'Artisanat du Grand-Duché de Luxembourg.

Article 9. LIMITATIONS DE RESPONSABILITES

L'organisateur et son prestataire ne sauraient être tenus responsables de tout dommage direct ou indirect résultant, sans que cette liste soit exhaustive, d'un dysfonctionnement du jeu indépendant de sa volonté. L'utilisation de la dotation gagnée se fait sous la seule et entière responsabilité de son bénéficiaire, sans que l'organisateur et son prestataire ne puissent être poursuivis pour quelque raison que ce soit.

La participation à un jeu sur internet implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites des technologies utilisées par l'Internet et les technologies qui y sont liées, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission, l'absence de protection de certaines données contre les détournements frauduleux éventuels et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur les réseaux de communication électroniques.

La connexion de toute personne au site internet et la participation des joueurs au jeu qui leur est proposé se faisant sous leur entière responsabilité, il résulte de ce qui précède que l'organisateur et son prestataire ne sont en aucun cas responsables de tout dommage causé à l'ordinateur d'un

participant du fait de sa connexion au site internet du jeu et sur laquelle l'organisateur et son prestataire ne sauraient avoir de contrôle. Dès lors, il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées pour se protéger contre toute atteinte aux données (notamment personnelles) et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique personnel.

Il est rappelé qu'entraîneront l'annulation et la perte de la dotation, sans que la responsabilité de l'organisateur et son prestataire puissent être engagée de ce fait, les cas suivants :

- Si un gagnant ne pouvait être joint par courrier électronique.
- En cas de renonciation à sa dotation par le gagnant pour quelque raison que ce soit ou l'impossibilité pour ce dernier de bénéficier de sa dotation pour des circonstances hors du contrôle de l'organisateur.
- Si la dotation ne peut être exécutée ou délivrée pour des raisons indépendantes de l'organisateur.
- Si un gagnant ne parvenait pas à prouver son identité ou si celle-ci ne correspondait pas à ce qui avait été indiqué lors de son inscription en ligne.
- Si la dotation est obtenue en violation du présent règlement ou par le biais de manipulations techniques visant à fausser la loyauté du jeu.
- En cas d'intrusion, de tentative d'intrusion ou d'actes de piratage sur les serveurs du site ou sur le site.

En pareil cas, les dotations concernées resteront la propriété de l'organisateur qui se réservera le droit de procéder à une nouvelle attribution du ou des lots par le biais d'un nouveau tirage au sort effectué parmi les participants correctement inscrits et qui n'auraient pas déjà gagné un éventuel lot.

ARTICLE 10. DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Les images utilisées sur le site du jeu, les objets représentés, les marques et les dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données composants le site du jeu, sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et leur utilisation conforme aux droits de propriété intellectuelle est garantie par le prestataire.

Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments de jeux déjà existants, seraient purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité de l'organisateur ni de son prestataire.

* * *

 * *

 *