

## Règlement du jeu concours « Faites vos jeux linguistiques »

Du 05/02/2024 jusqu'au 16/02/2024

### Article 1 : Organisation du Jeu

Humensis, Société anonyme, au capital de 642 978,30 €, dont le siège social est situé 170 bis boulevard du Montparnasse, 75014, PARIS, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le numéro 791 917 230, ci-après dénommée la « Société organisatrice », représentée par M. Nicolas Bréon, Président du Directoire, organise du **05/02/2024 à 08h00** jusqu'au **16/02/2024 à 20h00** un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé « **Faites vos jeux linguistiques** » (ci-après dénommé le « Jeu »), en collaboration avec la Région Grand Est.

Le Jeu sera accessible à partir de la plateforme « **DO YOU SPEAK JEUN'EST** » (<https://doyouspeakjeunest.fr/fr>), via l'ENT des élèves de lycée de la région Grand Est disponible à l'adresse <https://www.monbureaunumerique.fr/>.

### Article 2 : définitions

Dans le présent règlement, chacune des expressions ci-dessous aura la signification précisée dans sa définition :

« **Inscription** » : opération par laquelle :

1. les professeurs de langue anglaise, de langue espagnole, de langue italienne et de langue allemande de classes de lycée :
  - se connectent à la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST via l'ENT «<https://www.monbureaunumerique.fr/>»,
  - vérifient au préalable que leurs classes sont bien présentes dans le menu « Mon établissement » puis l'onglet « Classes de l'établissement » et l'onglet « Classes administratives » et s'assurent que leurs classes comportent bien au moins 10 (dix) élèves ;
  - encouragent et incitent leurs élèves à effectuer les Parcours ;

afin de faire participer leurs classes au Jeu dans les conditions définies aux termes du présent règlement ;

2. les élèves d'une Classe Participante au Jeu se connectent via leur ENT « <https://www.monbureaunumerique.fr/> » pour accéder à la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST et participer aux 8 (huit) activités proposées dans le cadre du Jeu se déroulant en deux phases, soit une phase de participation durant 2 (deux semaines) permettant de sélectionner les 2 (deux) meilleures Classes Participantes, ayant obtenu le meilleur Score parmi toutes les Langues de Participation au Jeu et tous les Parcours de participation au Jeu.

« **Langue de Participation** » : la langue anglaise, la langue espagnole, la langue italienne ou la langue allemande enseignée par l'enseignant référent qui fait participer sa classe au Jeu, étant précisé que chaque Classe Participante devra alors participer aux activités définies ci-avant au cours du Jeu, dans ladite langue.

« **Parcours** » : l'option choisie par l'enseignant référent qui fait participer sa classe au Jeu, selon le type d'établissement dans lequel il enseigne.

« **Classe Participante** » : la classe d'anglais, d'espagnol, d'italien ou d'allemand composée au minimum de 10 (dix) élèves, qui participe au Jeu sous le contrôle de l'enseignant référent.

« **Participant** » : l'élève d'une Classe Participante qui s'inscrit au Jeu proposé par la Société organisatrice sur le Site et/ou l'enseignant référent d'une Classe Participante.

« **Gagnants** » Les Classes Participantes et les élèves de ces classes ayant obtenu les deux meilleurs Scores au Jeu.

« **Lot(s)** » : le ou les gains mis en jeu par la Société organisatrice dans le cadre du présent Jeu et remis aux Gagnants à l'issue du Jeu.

« **Règlement** » : le présent document établissant les conditions d'Inscription et de participation au Jeu ainsi que les modalités de désignation du/des Gagnant(s) et l'attribution des Lots.

« **Score** » : moyenne des points par élève pour une classe, soit le total des points obtenus par l'ensemble des élèves, divisé par le nombre d'élèves.

« Site » : la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST sur laquelle est organisé le Jeu, accessibles aux élèves des Classes Participantes via leur ENT disponible à l'adresse <https://www.monbureaunumerique.fr/>.

### Article 3 : Conditions générales de participation

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent Règlement, en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (netiquette, charte de bonne conduite,...) ainsi que des lois et Règlements applicables aux jeux-concours en vigueur en France. Tout litige concernant son interprétation sera tranché souverainement et sans appel par la Société organisatrice.

La participation est ouverte à toutes les classes d'anglais, d'allemand, d'italien et d'espagnol des lycées (privés et publics), à conditions qu'elles soient composées au minimum de 10 (dix) élèves, en Région Grand Est et leurs élèves, sous la surveillance et le contrôle de l'enseignant référent.

La participation des élèves de lycée mineurs (de moins de 15 ans) au Jeu est autorisée sous réserve qu'un titulaire de l'autorité parentale ait préalablement donné son accord par écrit à l'enseignant référent et la Société organisatrice.

Les élèves des Classes Participantes seront amenés à se connecter à leur ENT pour accéder à la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST et participer au Jeu. A cet effet, ils devront se connecter avec leurs identifiants habituels via leur ENT.

Sur toute la période de Jeu, les informations faisant foi seront celles liées au compte des Participants sur l'ENT « <https://www.monbureaunumerique.fr/> ».

### Article 4 : Présentation du Jeu

Lors de leur Inscription au Jeu, les Participants doivent prendre connaissance et accepter le présent Règlement du Jeu. Le présent Règlement est accessible via un lien figurant sur le Site, à la page consacrée aux activités susvisées proposées à l'ensemble des Participants lors de la 1<sup>ère</sup> phase de participation du Jeu.

Le Jeu se déroule ainsi que suit :

- 1<sup>ère</sup> phase : l'enseignant référent de chaque Classe Participante s'assure que sa/ses Classe(s) Participante(s) existe(nt) dans l'ENT et qu'elle(s) est(sont) bien présente(s) dans le menu « Mon Etablissement » puis, l'onglet « Classes de l'établissement » et l'onglet « Classes administratives » sur la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST et renseigne obligatoirement :
  - o la Langue de Participation au Jeu de sa/ses Classe(s) Participante(s),
  - o le Parcours dans lequel il souhaite faire concourir sa/ses Classe(s) Participante(s) en fonction de l'établissement dans lequel il enseigne.
- 2<sup>ème</sup> phase : les élèves des Classes Participantes disposent d'un délai de 2 (deux) semaines pour réaliser 8 (huit activités) dans leur Langue de Participation, en lien avec le sport, composée comme suit :
  - o Semaine n°1 : 4 (quatre) activités correspondant à 2 (deux) activités dites « vidéos boosters » et 2 (deux) activités dites « Photovocabs »,
  - o Semaine n°2 : 4 (quatre) activités correspondant à 2 (deux) activités dites « vidéos boosters » et 2 (deux) activités dite « Photovocabs ».

La participation au Jeu permettra aux Classes Participantes de tenter de remporter l'un des Lots définis ci-après en fonction de leur classement au Jeu :

- 1<sup>er</sup> Prix : 1 (un) carte Baskets, (<https://www.wonderbox.fr/b/carte-baskets>), d'une valeur unitaire de 75 euros TTC (soixante-quinze euros toutes taxes comprises);
- 2<sup>ème</sup> Prix : 1 (un) carte Baskets, (<https://www.wonderbox.fr/b/carte-baskets>), d'une valeur unitaire de 50 euros TTC (cinquante euros toutes taxes comprises)
- Des lots surprises proposés par la Région Grand Est à l'ensemble des classes Gagnantes

**La Classe Participante ayant obtenu le Score le plus élevé à l'issue de la 2<sup>ème</sup> phase décrite ci-avant (toutes Langues de Participation et tous Parcours confondus) remportera le 1<sup>er</sup> Prix et la Classe Participante ayant obtenu le second Score le plus élevé avant (toutes Langues de Participation et tous Parcours confondus) remportera le 2<sup>ème</sup> Prix.**

Il est précisé qu'1 (un) Lot sera attribué à chaque élève des Classes Participantes finalistes, selon leur classement lors de la 2<sup>ème</sup> phase du Jeu.

### Article 5 : Obtention des Lots

La Société organisatrice annoncera, le 19 février 2024 au plus tard, l'ordre de classement des Classes Participantes ayant obtenu les Scores les plus élevés à l'issue de la 2<sup>ème</sup> phase du Jeu et arrivées en 1<sup>ère</sup> et 2<sup>ème</sup> position, afin de leur attribuer leur Lot dans les conditions définies ci-avant. Les résultats seront annoncés par la Société organisatrice sur les réseaux sociaux (Facebook et X) et le site de REUSSIR SANS FRONTIERE <https://reussirsansfrontiere.eu/>.

Les Lots seront envoyés aux Classes Participantes désignées Gagnantes (ci-après les « Gagnantes ») par la Société organisatrice à l'adresse postale de leur établissement scolaire, transmise à la Société organisatrice par l'enseignant référent des classes Gagnantes.

La Société organisatrice ne saurait être tenue responsable des retards et/ou des pertes en cours d'acheminement du fait des services postaux ou des transporteurs, ni de destruction totale ou partielle des Lots par ce type de transport ou en cas de dysfonctionnement de ces services, ou pour tout autre cas fortuit.

Sans préjudice de toute action judiciaire et de sa faculté de résiliation de l'inscription de la Classe Participante, la Société organisatrice n'est pas tenue de faire parvenir un quelconque Lot à l'une des classes Gagnantes si celle-ci n'a pas saisi correctement ses coordonnées lors de l'Inscription, si elle a manifestement, et par n'importe quel moyen, réussi à fausser le résultat du Jeu ou ne s'est pas conformée au présent Règlement.

Les Lots ne pourront donner lieu à aucune contestation, ni à la remise de leur contre-valeur en numéraire, ni à leur échange ou remplacement (il est entendu toutefois que la Société organisatrice se réserve la possibilité de substituer à tout moment aux Lots proposés, d'autres lots d'une valeur équivalente).

La Société organisatrice se réserve la faculté de modifier, à tout moment et sans préavis, la liste des Lots offerts. Toute modification fera l'objet, dans la mesure du possible, d'une notification des Classes Participantes.

Dans les cas où les Lots mis en jeu ne seraient plus disponibles pour des raisons indépendantes de la volonté de la Société organisatrice, cette dernière s'engage à remplacer ces Lots par des lots de nature et de valeur équivalente.

## **Article 6 : Données à caractère personnel**

La Société organisatrice informe les Classes Participantes et leurs élèves de l'usage qu'elle fait des données à caractère personnel qu'elle recueille lors de l'Inscription. Ces données sont transmises à la Société organisatrice (HUMENSIS, S.A. au capital de 642 978,30 €, inscrite au RCS de Paris sous le n° 791 917 230 ayant pour siège social 170 bis boulevard du Montparnasse 75014 Paris), qui agit en qualité de sous-traitant du Ministère de l'Éducation Nationale et de la Région Ile de France, dans le cadre de la mise à disposition de la plateforme DO YOU SPEAK JEUN'EST dans l'ENT « <https://www.monbureaunumerique.fr/> » et de l'organisation du présent Jeu.

Le terme « données à caractère personnel » désigne les informations personnelles permettant d'identifier les Participants directement ou indirectement, tel qu'ils ont accepté de les communiquer dans le cadre de leur Inscription au Jeu, lors de leur connexion à leur ENT « monlycee.net » grâce à leurs identifiants habituels.

### **● Catégories de données collectées et finalités de traitement**

Lors de l'Inscription des Classes Participantes au Jeu, HUMENSIS est susceptible de traiter les données à caractère personnel des enseignants référents des Classes Participantes suivantes : nom, prénom, matière d'enseignement et niveau d'enseignant, nom et adresse postale de l'établissement scolaire.

Les informations communiquées par les enseignants référents des Classes Participantes dans le cadre de l'inscription de leurs classes au Jeu feront l'objet d'un traitement informatique par HUMENSIS, aux fins d'enregistrer les participations, d'informer les Classes Participantes du résultat du Jeu et de leur envoyer leurs Lots.

### **● Bases légales**

Afin de poursuivre le traitement de données à caractère personnel permettant à HUMENSIS de proposer le Jeu aux Participants, HUMENSIS se base sur plusieurs bases légales :

- Le consentement : en remplissant les conditions de participation au Jeu, les Participants donnent expressément leur consentement pour participer au Jeu et faire ainsi partie de la liste des Participants finale recueillie par HUMENSIS ;
- l'intérêt légitime de HUMENSIS de faire la promotion de ses marques et produits par l'organisation du Jeu ;
- la bonne exécution du contrat par lequel HUMENSIS s'engage à envoyer le Lot aux Gagnants du Jeu.

### **● Destinataire des données**

HUMENSIS ne commercialise ni ne loue les données à caractère personnel des Participants à des tiers. Les données collectées par HUMENSIS dans le cadre du Jeu sont exclusivement destinées à HUMENSIS, au Ministère de l'Éducation Nationale et à la Région Ile de France.

Certaines des données à caractère personnel des Participants sont susceptibles d'être communiquées à des sous-traitants ultérieurs auxquels HUMENSIS fait appel, par contrat, pour l'exécution de prestations techniques ou de services l'amélioration de ses prestations et services. Ces entreprises extérieures avec qui HUMENSIS est contractuellement liée s'engagent contractuellement à garantir un niveau de sécurité et de confidentialité des données dans des conditions conformes à la réglementation applicable aux données à caractère personnel (et notamment conformément au Règlement 2016/679/UE du 27 avril 2016 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, règlement général sur la protection des données dit « RGPD »).

- **Durée de conservation**

Les données personnelles des Participants sont conservées pour la durée nécessaire à la finalité de leur traitement, soit **pour l'enregistrement de l'Inscription des Classes Participantes au présent Jeu concours, l'envoi et l'annonce des résultats du Jeu suite à la phase finale et l'envoi des Lots, le cas échéant** : pour la durée nécessaire à leur exécution.

Pour la bonne compréhension du présent Règlement, il est précisé qu'à l'issue du Jeu, la Société organisatrice supprimera l'intégralité des données à caractère personnel des élèves Participants qu'elle aura collectées ou qui lui auront été transmises par l'Éducation Nationale et/ou la Région Île-de-France en vue de l'organisation du Jeu.

- **Sécurité et confidentialité**

HUMENSIS prend toutes précautions utiles pour préserver la sécurité des données à caractère personnel des Participants et, notamment, empêcher qu'elles soient déformées, endommagées, ou que des tiers non autorisés y aient accès.

HUMENSIS met en œuvre des mesures organisationnelles, techniques, logicielles et physiques en matière de sécurité du numérique pour protéger les données personnelles contre les altérations, destructions et accès non autorisés.

- **Transfert des données**

Les données recueillies par HUMENSIS pourront être communiquées à des sous-traitants ultérieurs par contrat, pour l'exécution de prestations techniques ou de services. Dans ce contexte, les données recueillies peuvent faire l'objet d'un transfert vers des pays non membres de l'Union Européenne. Le cas échéant, HUMENSIS s'engage à apporter un niveau de protection adapté ou à assurer la mise en œuvre de mesures de protection appropriées et ce notamment par la rédaction de clauses contractuelles types imposant la mise en place de mesures de protection adaptées ou en s'assurant que la Commission européenne a constaté, par voie de décision, que le pays tiers, le territoire ou le secteur dans lequel est établie l'entreprise vers laquelle est effectué le transfert des données à caractère personnel des utilisateurs assure un niveau de protection adéquat.

- **Mise en œuvre de vos droits**

En application de la réglementation applicable aux données à caractère personnel (et notamment conformément au Règlement 2016/679/UE du 27 avril 2016 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, règlement général sur la protection des données dit « RGPD »), les Participants disposent des droits suivants :

- droit d'accès, pour connaître les données personnelles qui les concernent, en écrivant à l'adresse électronique [contact@humensis.com](mailto:contact@humensis.com) pour HUMENSIS. Dans ce cas, avant la mise en œuvre de ce droit HUMENSIS peut demander une preuve de votre identité afin d'en vérifier l'exactitude ;

- si les données à caractère personnel que HUMENSIS détient sont inexactes, les Participants peuvent demander la mise à jour de ces informations en écrivant à l'adresse électronique [contact@humensis.com](mailto:contact@humensis.com) pour HUMENSIS ;

- les Participants peuvent demander à tout moment demander la suppression de leurs données à caractère personnel, en écrivant à l'adresse électronique suivante [contact@humensis.com](mailto:contact@humensis.com) pour HUMENSIS ;

- les Participants disposent d'un droit à la portabilité des données les concernant ;

- les Participants peuvent demander une limitation du traitement les concernant, en écrivant à l'adresse électronique suivante: [contact@humensis.com](mailto:contact@humensis.com) pour HUMENSIS ;

Les Participants peuvent communiquer à HUMENSIS leurs directives relatives au sort des données personnelles les concernant en cas de décès, en écrivant à l'adresse électronique suivante : [contact@humensis.com](mailto:contact@humensis.com) pour HUMENSIS.

Les Participants peuvent également exercer leurs droits auprès de la société HUMENSIS, sur demande écrite, en adressant un courrier à :

HUMENSIS

Service Marketing – Jeu concours « **Faites vos jeux linguistiques** »

170 bis, boulevard du Montparnasse - CS 20012

75680 Paris cedex 14

En cas de non-respect de leurs droits, les Participants disposent du droit d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

### **Article 7 : Responsabilité**

La responsabilité de la Société organisatrice est strictement limitée à la délivrance des Lots effectivement et valablement gagnés.

La Société organisatrice ne pourra être tenue responsable de l'utilisation frauduleuse des droits de connexion ou d'attribution de Lots d'une Classe Participante.

La Société organisatrice informe que, compte tenu des caractéristiques du réseau Internet, comme la libre captation des informations diffusées et la difficulté, voire l'impossibilité de contrôler l'utilisation qui pourrait en être faite par des tiers, elle ne saurait être tenue pour responsable d'une quelconque mauvaise utilisation de ces informations.

La Société organisatrice dégage toute responsabilité en cas de dysfonctionnement du réseau Internet, des lignes téléphoniques, du matériel de réception, de la plateforme d'un tiers permettant d'accéder au Jeu (telle que la plateforme « monlycee.net ») et empêchant le bon déroulement du Jeu. En outre, sa responsabilité ne pourra en aucun cas être retenue pour des problèmes d'acheminement ou de perte de courrier électronique ou postal.

La Société organisatrice dégage toute responsabilité en cas de défaillance technique, anomalie, matérielle et logicielle de quelque nature (virus, bogues...) occasionnée sur le système du Participant.

La Société organisatrice dégage toute responsabilité en cas de dysfonctionnement lié à une erreur humaine ou à un problème d'origine électrique.

La Société organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier ou d'annuler ce concours si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre.

La Société organisatrice fera ses efforts pour permettre un accès au jeu présent dans le Site à tout moment, sans pour autant être tenue à aucune obligation d'y parvenir. La Société organisatrice pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour ou de maintenance interrompre l'accès au Site et au jeu qu'il contient. La Société organisatrice ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions et de leurs conséquences.

### **Article 8 : Respect des règles**

Participer au Jeu gratuit « **Faites vos jeux linguistiques** » implique une attitude loyale, signifiant le respect absolu des règles et des droits des autres Participants.

Les Participants s'interdisent de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes du Jeu et du présent Règlement.

La Société organisatrice se réserve le droit d'écarter toute personne ne respectant pas totalement le présent Règlement.

La Société organisatrice se réserve également le droit de poursuivre quiconque tenterait de frauder ou de nuire au bon déroulement du Jeu avec sélection par tirage au sort.

La Société organisatrice pourra décider d'annuler le Jeu s'il apparaît que des fraudes manifestes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Jeu ou de la détermination des Gagnants.

La Société organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du Règlement, notamment pour écarter tout Participant ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'elle ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participations, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux Gagnants.

Convention de preuves :

Il est convenu que les données contenues dans les systèmes d'information de la Société organisatrice ont force probante quant aux éléments de connexion et aux informations résultant d'un traitement informatique relatif au Jeu par la Société organisatrice.

#### **Article 9 : Modification du Règlement**

La Société organisatrice se réserve le droit de modifier les articles du présent Règlement et notamment les règles du Jeu et les gains attribués, essentiellement pour tenir compte de l'évolution des dispositions légales, réglementaires ou administratives, des décisions judiciaires, des recommandations émises par les organismes en charge de l'administration du réseau Internet et de la politique commerciale de la Société organisatrice. Chaque modification fera l'objet d'un avenant au Règlement publié sur la page du Site.

#### **Article 10 : Consultation du Règlement**

Ce Règlement peut être consulté à tout moment , pendant toute la durée du jeu :

- sur le Site ;

- sur la page : <https://reussirsansfrontiere.eu/langues/concours/> ;

- sur le lien : <https://www.calameo.com/read/003221622424229863bfd> ;

#### **Article 11 : Litiges**

La loi qui s'applique est la loi française.

Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.