

REGLEMENT DES JEUX-CONCOURS SANS OBLIGATIONS D'ACHATS :
Ministère de l' Économie - Luxembourg Let's Make It Happen
« LuXembourg 10-Letter Challenge : un grand jeu pour découvrir ou redécouvrir
le pays »
22 juin 2026 – 22 septembre 2026

PRÉAMBULE

Le présent règlement (ci-après le « Règlement ») encadre les modalités de participation au jeu gratuit sans obligation d'achat, intitulé « **LuXembourg 10-Letter Challenge : un grand jeu pour découvrir le pays** » (ci-après le « Jeu »)

Le Jeu est organisé par la **Promotion de l'image de marque**, cellule opérant depuis le **Ministère de l'Économie** du Grand-Duché de Luxembourg, et connue du grand public sous le nom de l'initiative « **LuXembourg – Let's Make It Happen** » (ci-après l'« LMIH »), dans le cadre de la célébration des 10 ans de l'initiative « LMIH ».

Le jeu est accessible aux participants selon les modalités définies ci-après et implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent Règlement par toute personne y participant (ci-après le « Participant »).

Le présent Règlement est porté à la connaissance des Participants et demeure accessible pendant toute la durée du jeu.

ARTICLE 1 – OBJET DU JEU

Le Jeu a pour objet de proposer au public une expérience de découverte du territoire luxembourgeois à travers un parcours ludique composé de dix (10) lettres physiques formant le mot **L-U-X-E-M-B-O-U-R-G**. Ces lettres sont installées dans dix (10) lieux emblématiques du Grand-Duché de Luxembourg, représentatifs de ses principaux atouts touristiques, culturels et territoriaux.

Chaque lettre physique permet au Participant de scanner un QR code « Support de Jeu » dédié lui donnant accès à une découverte d'expérience en réalité augmentée et à la participation au Jeu-concours.

Cette participation ouvre droit, sous réserve de validation conforme aux modalités du présent Règlement, à une **récompense garantie**, à retirer à la **LuXembourg House** (voir adresse sous 7.2. Retrait des lots).

Les Participants ayant retrouvé **toutes les dix (10) lettres distinctes** et complété le parcours dans son intégralité sont **éligibles au tirage au sort final**, permettant de remporter un grand prix, consistant en un week-end au Luxembourg d'une valeur de 800€, (2 nuitées) offert par Visit Luxembourg.

Le Jeu est accessible du **22 juin 2026 au 22 septembre 2026 inclus**.

ARTICLE 2 – ORGANISATEUR & IDENTITÉ LÉGALE

Le Jeu est organisé par :
Promotion de l'image de marque
Ministère de l'Economie
19-21, boulevard Royal
L-2449 Luxembourg
(ci-après « LMIH »)

Le Site Internet www.letsmakeithappen10.lu est édité par la société cropmark dont le siège social est situé au 27, rue du Château, L-1329 Luxembourg immatriculée B55619 au RCS de Luxembourg.

Ce site internet est hébergé à Nuremberg par la société allemande Hetzner Online GmbH, Industriestr. 25, 91710 Gunzenhausen, Allemagne.

L'expérience virtuelle, accessible via le scan du QR code associé à chaque lettre physique, est conçue, développée et générée par Virtual Rangers S.à r.l., société de droit luxembourgeoise, ayant son siège social à 13, rue de l'Innovation, L-1896 Kockelscheuer immatriculée B218560 au RCS Luxembourg. L'ensemble des données collectées par Virtual Rangers, relatives à l'usage des expériences en réalité augmentée ainsi qu'aux informations de participation au concours, sont hébergées sur une infrastructure cloud sécurisée fournie par DigitalOcean LLC, au sein de son centre de données situé à Francfort (Allemagne), donc sur le territoire de l'Union européenne, dans le respect du Règlement général sur la protection des données (RGPD).

ARTICLE 3 – DÉFINITIONS

Pour les besoins du présent Règlement, les termes suivants ont la signification ci-après :

- « **Règlement** » : le présent document et ses éventuels avenants.
- « **Jeu** » : l'opération promotionnelle gratuite sans obligation d'achat de type chasse au trésor.
- « **Organisateur** » : LMIH – Promotion de l'image de marque.
- « **Participant** » : toute personne physique participant au Jeu.
- « **Support de Jeu** » : tout dispositif physique ou numérique permettant la participation (QR codes, affiches, plateformes, etc.).
- « **Bulletin de participation** » : tout formulaire numérique ou papier permettant la validation de participation.
- « **Lot** » : toute récompense ou avantage attribué dans le cadre du Jeu.
- « **Tirage au sort** » : désignation aléatoire du gagnant final parmi les Participants éligibles.
- « **Données personnelles** » : toute information relative à une personne physique identifiée ou identifiable.

ARTICLE 4 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique, résidant ou non au Luxembourg, sous réserve des conditions définies ci-après :

- disposer de la capacité juridique, ou pour les mineurs, d'une autorisation préalable de leur représentant légal ;
- avoir pris connaissance du présent Règlement et en accepter l'intégralité des dispositions sans réserve.
- disposer d'un smartphone compatible avec la navigation web et d'une adresse email valide.

Sont exclus de la participation les collaborateurs de LMIH, de Virtual Rangers, de cropmark et autres prestataires ayant pris part au développement du projet.

La participation est strictement personnelle et limitée selon les modalités définies par l'Organisateur.

ARTICLE 5 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation s'effectue selon les étapes suivantes :

1. Recherche et découverte des lettres installées physiquement dans les lieux définis ;
2. Scan du QR code apposé sur chaque lettre physique ;
3. Accès à l'expérience de réalité augmentée : L'expérience s'ouvre directement dans le navigateur du smartphone, sans téléchargement d'application.
4. Validation de participation par remplissage du « Bulletin de participation » : à l'issue de l'expérience, le participant saisit son adresse email pour valider sa participation et recevoir un email de confirmation. Chaque adresse email ne peut valider qu'une seule fois chaque lettre parmi les 10 lettres disponibles. Si une même adresse email tente de rejouer une lettre déjà validée, la tentative est refusée automatiquement et aucun point supplémentaire n'est comptabilisé.
5. Complétion du parcours des dix (10) lettres distinctes pour éligibilité au tirage final.

Un participant peut valider toutes les lettres disponibles avec la même adresse email, dans la limite d'une participation par lettre.

Toute participation incomplète, frauduleuse ou non conforme au présent Règlement sera considérée comme nulle.

ARTICLE 6 – DÉSIGNATION DES GAGNANTS

Les gagnants sont désignés selon les modalités suivantes :

- validation de participation par d'au moins une lettre trouvée physiquement ;
- tirage au sort final parmi les Participants éligibles. Complétion des étapes et collecte des dix (10) lettres physiques distinctes ;

6.1

Le gagnant du tirage au sort sera contacté par l'Organisateur par email afin d'organiser la remise du lot.

6.2

En cas d'impossibilité de contact après trois (3) tentatives sur une période de 72 heures, un nouveau tirage au sort pourra être effectué.

6.3

Le tirage au sort aura lieu entre le 23 septembre et le 30 septembre 2026 au plus tard. Le tirage au sort sera effectué de manière automatisée à l'aide d'un outil logiciel de sélection aléatoire. Ce procédé garantit l'impartialité du résultat et l'égalité de traitement entre l'ensemble des participants éligibles.

6.4

Les Gains sont strictement personnels, non échangeables, non remboursables et ne peuvent donner lieu à aucune contrepartie financière.

ARTICLE 7 – ATTRIBUTION & RETRAIT DES LOTS

- Une récompense est garantie pour chaque participation validée, selon les modalités définies par l'Organisateur ;
- Les lots sont attribués par paliers en fonction du nombre de lettres distinctes trouvées et validées ;
- Un grand prix final est proposé par tirage au sort, une fois les 10 lettres distinctes trouvées et validées : un week-end offert par Visit Luxembourg.

Il est expressément précisé qu'un seul lot peut être attribué par participant, et uniquement en fonction du palier correspondant au nombre de lettres trouvées. En aucun cas un participant ne peut prétendre à plusieurs lots pour les différentes étapes du jeu.

Ainsi, à l'issue de chaque lettre scannée, un courriel sera envoyé au participant lui proposant soit de poursuivre le challenge, soit de cesser le challenge en retirant le lot correspondant à l'étape franchie.

Une fois un lot retiré, la participation au jeu est considérée comme terminée et aucun autre lot supplémentaire ne peut être réclamé. De même, dès lors que la chasse aux lettres est poursuivie, les droits sur les paliers précédents sont automatiquement annulés au profit du palier supérieur atteint.

Une fois les dix lettres distinctes collectées, le participant devra valider son bulletin de participation. Il pourra alors récupérer le lot correspondant au dernier palier atteint et sera automatiquement inscrit au tirage au sort pour tenter de remporter le grand prix, à savoir un week-end offert.

7.1. Attribution des lots

La grille des paliers avec ces lots dédiés est la suivante :

Palier	Seuil	Lots disponibles
Lot A	10 lettres	1 Set de briques par Lubricks : X Let's Make It Happen
Lot B	9 lettres	1 Affiche illustrateur luxembourgeois "Grow"
Lot C	7 à 8 lettres	1 Sac à dos Let's Make It Happen
Lot D	4 à 6 lettres	1 Carnet "Luxembourg en 10 lettres" ou gourde Luxembourg
Lot E	2 à 3 lettres	1 stylo à bille ou 1 crayon LuXembourg
Lot F	1 lettre	1 Button Let's Make It Happen

Les lots sont remis dans la limite des stocks disponibles.

En cas de rupture de stock d'un lot d'un palier, l'Organisateur se réserve le droit d'adapter les lots disponibles en cours de campagne tout en maintenant un niveau de gratification équivalent au palier concerné.

Les lots attribués ne sont ni échangeables, ni remboursables, ni convertibles en valeur monétaire.

7.2. Retrait des lots

Dès qu'un participant atteint un palier de lettres validées, il reçoit automatiquement un e-mail l'informant qu'un lot a été débloqué avec deux options exclusives et irrévocables :

- **Option A** - Retirer mon lot : un code unique à 5 chiffres est généré et envoyé par email. Le participant dispose de 30 jours calendaires à compter de la réception du code pour se présenter à la LuXembourg House ou au LuXembourg House Pop-up Store (adresses ci-dessous) muni de ce code.
Le lot gagné est attribué en fonction du palier, soit du nombre de lettres trouvées et est indiqué dans l'e-mail de confirmation.
Une fois ce code généré, le compte du participant est clos et aucune participation supplémentaire n'est prise en compte.
- **Option B** - Continuer la chasse : aucun code n'est généré. Le participant continue de valider les lettres restantes pour atteindre un palier supérieur. Cette option est irrévocable.

Le code à 5 chiffres est la seule preuve valide de droit à un lot. Aucun lot ne peut être remis sans présentation de ce code, même si le participant se présente physiquement au lieu de retrait. Passé le délai de 30 jours, le code est désactivé automatiquement et le lot est considéré comme caduc. L'Organisateur n'est soumis à aucune obligation vis-à-vis du participant ayant laissé expirer son code.

Un participant ne peut retirer qu'un seul lot au total pendant toute la durée du concours.

Les lots peuvent être récupérés pendant les heures d'ouverture dans l'un des deux points de vente « Luxembourg House ».

LuXembourg House Pop-up Store Aéroport Luxembourg Findel (hall principal) 4 route de Trèves L-1110 Luxembourg Heures d'ouvertures : Mardi – samedi : 10 :00 – 18 :00	Luxembourg House Concept Store 2 rue de l'Eau L-1449 Luxembourg Heures d'ouvertures : Mardi – samedi : 10 :00 – 18 :00
--	--

ARTICLE 8 – VALEUR CONTRACTUELLE DU RÈGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement, lequel a valeur contractuelle entre les parties.

ARTICLE 9 – RESPONSABILITÉ ET FORCE MAJEURE

L'Organisateur et ses prestataires s'engagent à mettre en œuvre tous les moyens raisonnables pour assurer le bon fonctionnement du Jeu et de ses fonctionnalités. Toutefois, l'Organisateur ne saurait être tenu responsable :

- d'un usage non conforme du Jeu ;
- de toute interruption temporaire ou définitive ;
- d'incidents ou d'indisponibilités techniques de la connexion qu'elle soit due notamment à un cas de force majeure, à une maintenance, à une mise à jour, à une modification, à une intervention de l'hébergeur, à une grève interne ou externe, à une panne de réseau, à une coupure d'alimentation électrique, ou encore à une mauvaise configuration ou utilisation du périphérique de l'utilisateur;
- de dysfonctionnement des réseaux ou supports ;
- d'événements extérieurs imprévisibles ;
- de dommages indirects subis par les Participants.
- de fraude ou utilisation abusive ;
- de force majeure telle que définie par la jurisprudence luxembourgeoise.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier, suspendre ou annuler le Jeu sans indemnité.

Le bon fonctionnement de l'expérience en réalité augmentée dépend des caractéristiques techniques de l'appareil utilisé par le Participant (modèle de smartphone, système d'exploitation, navigateur web, accès à la caméra et qualité de la connexion internet). L'Organisateur et Virtual Rangers ne sauraient garantir le fonctionnement de l'expérience sur l'ensemble des appareils et configurations, ni être tenus responsables d'une impossibilité de participer résultant d'un appareil non compatible ou mal configuré.

ARTICLE 10 – DONNÉES PERSONNELLES (RGPD)

Le RGPD (UE 2016/679) s'applique pleinement. La loi luxembourgeoise du 1er août 2018 en assure la mise en œuvre, sous le contrôle de la CNPD.

Le Participant est informé que LMIH en tant que responsable de traitement met en œuvre un traitement de données à caractère personnel ayant pour principales finalités :

- la gestion du Jeu
- la participation et validation des parcours ;
- la remise des Lots ;
- la gestion administrative.

Soucieuse de la protection de votre vie privée, LMIH traite toutes les informations vous concernant avec la plus stricte confidentialité.

Des mesures techniques et organisationnelles appropriées sont mises en œuvre afin de protéger les données des Participants, notamment le chiffrement des échanges (HTTPS), la limitation et la sécurisation des accès, ainsi que la réalisation de sauvegardes régulières.

Les Participants disposent notamment des droits suivants :

- accès, rectification, effacement ;
- opposition et limitation ;
- portabilité des données.

Si un participant souhaite savoir comment LMIH utilise ses données personnelles, demander à les rectifier ou s'oppose à leur traitement, il peut exercer ses droits auprès de l'organisateur à l'adresse suivante : challenge.luxembourg@eco.etat.lu

Dans ce cas, le participant doit indiquer les données personnelles qu'il souhaite que LMIH corrige, mette à jour ou supprime en s'identifiant précisément avec une copie d'une pièce d'identité (carte d'identité ou passeport) en cours de validité.

Les demandes de suppression de Données Personnelles seront soumises aux obligations imposées par la loi, notamment en matière de conservation ou d'archivage des documents.

Le Participant est également informé qu'il peut, conformément à l'article 77 du RGPD, introduire une réclamation auprès du CNPD s'il considère que le traitement de données à caractère personnel effectué par LMIH constitue une violation du RGPD.

Trouvez les généralités sur la protection des données à caractères personnel ici :

<https://www.letsmakeithappen.lu/fr/protection-des-donnees-a-caractere-personnel>

Acces internet

Chaque portable connecté au réseau Internet dispose d'une adresse IP. Dès lors qu'un Participant navigue sur le Site, LMIH collecte l'adresse IP du Participant afin d'analyser le trafic sur le Site et de contrôler l'activité du Participant sur le Site pour s'assurer que celui-ci ne procède pas à des actes susceptibles de porter atteinte aux CGU. Ce traitement s'inscrit dans le cadre de l'article 10 du RGPD en vertu duquel le traitement est licite lorsqu'il est nécessaire aux fins des intérêts légitimes du responsable de traitement.

Obligations du Participant

L'accès au site se fait par Internet. L'utilisateur déclare en connaître les risques et les accepter. Il doit se prémunir contre les effets de la piraterie informatique en adoptant une configuration informatique adaptée et sécurisée.

LMIH ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage que l'utilisateur subirait directement ou indirectement. Ce dommage peut être en relation avec sa navigation sur ce site, l'utilisation de ses services ainsi que les sites Internet auxquels il renvoie.

Utilisation des cookies

Dans le cadre de l'utilisation et de la navigation sur le Site Internet, LMIH est susceptible d'utiliser des cookies pour (i) faciliter la navigation sur le Site, (ii) réaliser des statistiques (iii) envoyer à l'Utilisateur des informations susceptibles de l'intéresser. Ces fichiers sont stockés sur votre terminal (ex: ordinateur ou smartphone). Les cookies du Site Internet sont conçus pour être utilisés uniquement par LMIH. Ces fichiers comprennent des informations telles que le nom de domaine de l'Utilisateur, le fournisseur d'accès Internet de l'Utilisateur, le système d'exploitation de l'Utilisateur, ainsi que la date et heure d'accès. Les cookies ne risquent en aucun cas d'endommager le terminal de l'Utilisateur .

Selon les modalités détaillées sur le site www.cnpd.lu, vous pouvez paramétrer votre navigateur Internet pour enregistrer ou refuser les cookies, soit en fonction de l'émetteur des cookies, soit de façon systématique. Vous pouvez également paramétrer votre appareil pour que l'acceptation ou le refus des cookies soient proposés ponctuellement.

<https://www.letsmakeithappen.lu/fr/charte-des-cookies>

Conservation des données à caractère personnel

Les données du participant données sont conservées sous une forme permettant son identification, dans le contexte du bon déroulement du jeu, pendant 6 mois à partir de la réception du formulaire de participation ;

La durée de conservation reprises ci-dessus s'applique sans préjudice d'un éventuel traitement ultérieur pour des finalités compatibles notamment à des fins statistiques ou de recherche scientifique ou aux fins d'une procédure judiciaire en cours.

Formulaire de contact

Lors du remplissage du formulaire de contact, sont collectées vos informations : nom, prénom et adresse électronique.

ARTICLE 11 – PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Tous les éléments du jeu sont protégés par les droits de propriété intellectuelle.

LMIH est titulaire des droits de propriété relatifs à tout élément du Jeu (contenus, marques, visuels, logos, parcours, énigmes, animations en réalité augmentée).

Toute représentation et/ou reproduction et/ou exploitation partielle ou totale des contenus et services proposés sans l'autorisation préalable et par écrit de LMIH est strictement interdite et serait susceptible de constituer une contrefaçon au sens de la Loi du 18 avril 2001 sur les droits d'auteur, les droits voisins et les bases de données telles que modifiée.

ARTICLE 13 – RÉCLAMATIONS

Toute réclamation doit être adressée à : challenge.luxembourg@eco.etat.lu

Les réclamations doivent être formulées dans un délai de quinze (15) jours suivant la clôture du Jeu. LMIH s'engage à apporter une réponse dans un délai de cinq (5) jours ouvrables suivant la réception de la réclamation.

ARTICLE 14 – DROIT APPLICABLE ET LITIGES

Le présent Règlement est soumis au droit luxembourgeois.

Tout litige relatif à son interprétation ou son exécution sera soumis, après tentative de résolution amiable, aux tribunaux compétents du Grand-Duché de Luxembourg. Aucune contestation ne sera recevable 15 jours après la clôture de ce jeu.