

Règlement du Jeu-Concours sans Obligation d'Achat :

MONITORALL S.à.r.l.

Article 1 : Organisation du Jeu

La société à responsabilité limitée MONITORALL S.à.r.l. (ci-après dénommée la « Société Organisatrice »), immatriculée au RC Luxembourg sous le n° B235907, établie et ayant son siège social à L-4833 Rodange, 6, Route de Luxembourg, organise du 20 septembre 2024 à 18.00 heures au 20 septembre 2025 inclus à 18.00 heures, un Jeu gratuit et sans obligation d'achat (ci-après désigné le « Jeu »).

Article 2 : Conditions de participation

Ce Jeu gratuit est ouvert à toute personne physique majeure ainsi qu'aux mineurs et aux majeurs sous tutelle ou curatelle avec l'autorisation de leur représentant légal, à l'exception cependant du personnel de la Société Organisatrice et de leur famille. L'offre est limitée à une seule participation par foyer et par jour (même adresse, même nom) sur toute la durée du jeu.

La participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement et le respect des lois et règlements en vigueur sur le territoire luxembourgeois.

Article 3 : Modalités de participation au Jeu

Le Jeu se déroulera exclusivement sur les bornes Internet de la société organisatrice déposées dans certains établissements, respectivement lieux ouverts au public (ci-après dénommés « Les Dépositaires »), dont une liste est disponible sur simple demande transmise par courriel à l'adresse mail de la Société Organisatrice (monitor-all@hotmail.com).

La participation au jeu se fera en sollicitant auprès des Dépositaires un jeton gratuit (dont le nombre est limité à un par jour et par foyer) qui sera remis au Participant après avoir rempli un formulaire de participation, ce dernier permettant par ailleurs de participer à un tirage au sort conformément à l'article 4 du présent règlement.

Le jeton remis permettra d'accéder sur les prédites bornes de la Société Organisatrice aux jeux suivants :

- ❖ DESERT GOLD 2,
- ❖ TREFLE DE LA CHANCE,
- ❖ HALLOWEEN 4,
- ❖ HALLOWEEN 2-3,
- ❖ PANTANAL 2-3,
- ❖ BANG-BANG 3,
- ❖ DUENDE DE LA SUERTE,
- ❖ FRUTINHA.

Ces différents jeux donneront la possibilité de participer au présent Jeu-Concours qui permet à la fois de faire bénéficier de l'intégralité des gains obtenus lors de l'utilisation des jeux installés à une association mais également de participer à un tirage au sort pour gagner un téléviseur.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant, notamment par la création de fausses identités permettant de participer plusieurs fois au jeu dans une même journée pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de concourir.

L'accès au Jeu sera uniquement rendu possible par insertion du jeton dans la borne en sélectionnant sur l'écran d'accueil l'icône « Jeu-Concours », le Participant n'ayant par ailleurs pas à introduire une quelconque somme d'argent pour prétendre à l'utilisation du Jeu-Concours, respectivement ne pourra continuer à utiliser le prédit jeu moyennant un paiement.

Le jeton donnera droit à 100 crédits pour l'utilisation du Jeu qui sera automatiquement terminé lorsque le compte « Crédits » du Participant sera à 0. Par ailleurs, le jeton permettra également de bénéficier gratuitement de 6 minutes d'accès internet sur la borne, ce temps étant cependant décompté soit pendant l'utilisation du Jeu, soit par l'accès à internet.

Article 4 : Les gains

Le Participant au Jeu-Concours pourra gagner des crédits lors de l'utilisation des différents jeux ci-dessus nommés, conformément à l'article 5 du présent Règlement. Les gains perçus tel-que ci-après définis, seront toutefois intégralement versés à l'association sans but lucratif Een Häerz fir kriibskrank Kanner Asbl (ci-après « L'Association ») dont l'objet est de soutenir les familles des enfants atteints de cancer notamment par l'accompagnement et le suivi moral, psychologique et

palliatif de ces enfants et de leur famille, la défense des intérêts de ces enfants et de leur famille et le soutien à la recherche contre le cancer.

Lors de l'insertion du jeton, le Participant bénéficiera de 100 crédits gratuits pour participer aux différents jeux. En les utilisant, il pourra obtenir des crédits supplémentaires pour tenter d'arriver à l'obtention d'un premier seuil de 1000 crédits. Le Participant aura alors le choix soit de continuer à jouer en utilisant les crédits récoltés, soit d'opter pour l'octroi d'un bon de gain équivalent à 10,00.- € (dix euros) pour 1000 crédits. Si le Participant continue le jeu, chaque tranche de 500 crédits supplémentaires atteints, lorsque le Participant décidera l'octroi du bon de gain et donc de mettre un terme à sa participation, permettra l'augmentation du prédit bon d'un montant de 5,00.- € (cinq euros).

Les bons de gain de l'ensemble des Participants ainsi collectés par la Société Organisatrice chaque mois seront intégralement versés à titre de donation au profit de l'Association par un virement mensuel sur son compte bancaire d'un montant équivalent aux bons de gain récoltés durant la période. Les Participants ne pourront partant à aucun moment prétendre à pouvoir bénéficier à leur propre profit aux éventuels bons de gain obtenus lors de leur participation. Une affiche reprenant les bons de gain octroyés et les montants virés au profit de l'Association lors de la période précédente sera consultable tous les mois chez les dépositaires participant au Jeu.

Par ailleurs, à l'expiration de la période de validité du présent Jeu-Concours, il sera procédé à un tirage au sort parmi tous les bulletins de participation remis pour l'obtention d'un jeton par les Participants aux différents Dépositaires. Le Participant dont le bulletin sera tiré au sort gagnera un téléviseur de marque Samsung 65'' QLED 4K Smart TV QE65Q64CAUXXN d'une valeur approximative de 900,00 € (ou un modèle équivalent).

Article 5 : Participation aux jeux

Le principe de ces jeux consiste à aligner des symboles sur une et jusqu'à 25 lignes ou, pour un jeu, sur une même colonne. En parvenant à aligner selon les jeux 2, 3, 4 ou 5 symboles identiques sur une même ligne ou colonne, préalablement sélectionnée par le Participant, ce dernier se verra octroyer des crédits supplémentaires conformément aux tableaux ci-dessous. Les symboles sont différents suivant le jeu sélectionné et seront de même plus amplement détaillés ci-après.

Tableau des gains :

❖ **DESERT GOLD 2 :**

Le Participant pourra miser de 1 à 2100 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 21 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés:	3	4	5
Noms des symboles:			
Serpent	200	2000	10000 + Jackpot*
L'Œil de Horus (Dieu du Soleil)	500	1000	2000
La Déesse Isis (la Déesse de la Fertilité et de la Maternité)	250	500	2000
Indiana Jones	Bonus** X 1	Bonus** X 2	2000
Pyramide	Bonus** X 1	Bonus** X 2	Bonus** X 3
Scarabée	10	100	150
Pharaon	10	50	200
Lettre K	5	30	75
Lettre Q	5	7	30
Lettre J	0	2	30

* En alignant 5 serpents, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ **TREFLE DE LA CHANCE :**

Le Participant pourra miser de 1 à 2100 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 21 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	2	3	4	5
Noms des symboles :				

777		500	1500	2000
Bar		200	400	600
Dé		80	160	240
Cloche		40	80	120
Cerise		20	40	60
Citron		8	16	24
Orange		4	8	12
Trèfle	Bonus**			Jackpot*

* En alignant 5 trèfles, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ HALLOWEEN 4 :

Le Participant pourra miser de 1 à 2500 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 25 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	3	4	5
Noms des symboles :			
Citrouille	200	2000 + Jackpot*	10000 + Jackpot*
Diable	500	1000	2000 + Jackpot*
Magic	250	500	2000
Sorcière	Bonus** X 1	Bonus** X 2	2000
Chaudron	Bonus** X 1	Bonus** X 2	Bonus** X 3
Jeune homme	10	50	200

Witch	7	100	150
Vampire	5	30	75
Monstre	5	7	30
Fantôme		2	30
Citrouille (alignement par colonne)	400		
Diable (alignement par colonne)	150		
Magic (alignement par colonne)	Bonus**		
Sorcière (alignement par colonne)	50		
Chaudron (alignement par colonne)	150		
Jeune homme (alignement par colonne)	10		
Witch (alignement par colonne)	Bonus**		
Vampire (alignement par colonne)	5		
Monstre (alignement par colonne)	5		
Fantome (alignement par colonne)	2		

* En alignant 4 ou 5 citrouilles, ou 5 diables, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ HALLOWEEN 2-3 :

Le Participant pourra miser de 1 à 2000 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 20 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	3	4	5
Noms des symboles :			

Citrouille	200	2000 + Jackpot*	10000 + Jackpot*
Diable	500	1000	2000
Magic	250	500	2000
Sorcière	Bonus** X 1	Bonus** X 2	2000
Chaudron	Bonus** X 1	Bonus** X 2	Bonus** X 3
Jeune homme	10	50	200
Witch	7	100	150
Vampire	5	30	75
Monstre	5	7	30
Fantôme		2	30

* En alignant 4 ou 5 citrouilles, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ **PANTANAL 2-3 :**

Le Participant pourra miser de 1 à 2000 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 20 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	3	4	5
Noms des symboles :			
Eléphant	200	2000 + Jackpot*	10000 + Jackpot*
Lion	Bonus**	1000	2000
Serpent	Bonus**	500	2000
Hibou	Bonus** X 1	Bonus** X 2	2000

Eléphant vert	Bonus** X 1	Bonus** X 2	Bonus** X 3
Indien	10	50	200
Jeep	10	100	150
Rhinocéros	5	30	75
Singe	5	7	30
Chasseur		2	30

* En alignant 4 ou 5 éléphants, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ **BANG-BANG 3 :**

Le Participant pourra miser de 1 à 2000 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 20 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	3	4	5
Noms des symboles :			
Coffre-fort	200	2000 + Jackpot*	10000 + Jackpot*
Lingot d'or	Bonus**	1000	2000
Balance	Bonus**	500	2000
Singe	Bonus** X 1	Bonus** X 2	2000
Dynamite	Bonus** X 1	Bonus** X 2	Bonus** X 3
Cow-boy	10	50	200

Radio	10	100	150
Chapeau	5	30	75
Chevalier	5	7	30
Tonneau		2	30

* En alignant 4 ou 5 coffres-forts, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

** Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ **DUENDE DE LA SUERTE :**

Le Participant pourra miser de 1 à 2500 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 25 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

<u>Nombres de symboles alignés :</u>	2	3	4	5
<u>Noms des symboles :</u>				
Pot d'or	25	150	1000	5000
Trèfle	10	75	600	3000
Harpe	5	60	300	1000
Champignon		45	150	500
Arc en ciel		15	50	250
Chope		8	20	150
Pipe		3	10	45
Chapeau surprise		Bonus*		
Fête du Trèfle		Bonus*		
Gnome				Bonus*
Jeu gratuit				Bonus*

Jackpot				Bonus*
---------	--	--	--	--------

* Le bonus est un montant-surprise de crédits octroyé aléatoirement par le Jeu

❖ **FRUTINHA:**

Le Participant pourra miser de 1 à 1000 crédits à chaque tirage en sélectionnant de 1 à 10 lignes et en misant, sur chaque ligne sélectionnée, de 1 à 100 crédits.

Nombres de symboles alignés :	3	4	5
Noms des symboles :			
Jackpot	25	400	Jackpot*
7	15	125	800
Poire	10	75	400
Melon	8	50	250
Bar	5	25	100
Fraise	2	15	50

* En alignant 5 Jackpots, le Participant gagnera un jackpot dont le montant est fixé aléatoirement sur chaque borne.

Le principe de ces jeux consiste à aligner des symboles basés sur une thématique égyptienne sur une à 21 lignes. Les symboles sont les suivants : le serpent, l'œil de Horus, la Déesse Isis, Indiana Jones, la pyramide, le scarabée, le pharaon ainsi que les lettres K, Q et J.

En parvenant à aligner 3, 4 ou 5 symboles identiques sur une même ligne, préalablement sélectionnée par le Participant, ce dernier se verra octroyer des crédits supplémentaires conformément au tableau ci-dessous.

Article 6 : Acceptation et accès au règlement

6.1 Acceptation du règlement

La participation à ce Jeu entraîne l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement.

Toute fraude, tentative de fraude ou non-respect du présent règlement entraînera la disqualification immédiate et automatique de son auteur, la Société Organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

6.2 Accès au règlement

Le présent règlement est déposé auprès de l'Etude Carlos CALVO & Associés, huissiers de justice établis à L-1461 Luxembourg, 65, rue d'Eich.

Une copie du règlement pourra être obtenue gratuitement sur simple demande transmise par courriel à l'adresse mail de la Société Organisatrice (monitor-all@hotmail.com).

La société organisatrice garde la possibilité de modifier ce règlement à tout moment à condition d'en informer les participants par le dépôt d'un avenant modificatif auprès de l'Etude Carlos CALVO & Associés, huissiers de justice établis à L-1461 Luxembourg, 65, rue d'Eich.

Article 7 : Annulation / modification du Jeu

La Société Organisatrice se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération en cas de force majeure ou en cas de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté.

Toute modification du règlement fera l'objet d'un avenant et d'une information auprès des participants.

La Société Organisatrice ne pourra par ailleurs être tenue pour responsable d'éventuelles indisponibilités des bornes Internet mises en place, respectivement de tout éventuel dysfonctionnement et/ou ralentissement de la borne, dus à des causes internes ou externes à la machine. De même, elle ne pourra être responsable d'une impossibilité de pénétrer dans les locaux accueillant ses bornes Internet ou du refus, valable ou non, de l'exploitant du local, de laisser entrer le Participant.

Article 8 : Contestation et réclamation

En cas de contestation ou de réclamation relative à l'interprétation du présent règlement, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à l'adresse du Jeu – MONITORALL S.à.r.l. à L-4833 Rodange, 6, Route de Luxembourg - dans un délai de un (1) mois maximum après la clôture du Jeu.

La société organisatrice tranchera souverainement toute question relative à l'application du présent règlement ou toute question qui viendrait se poser, restée non réglée par celui-ci. Ces décisions seront fermes et définitives.

Article 9 : Protection des données personnelles

Les données personnelles collectées sont nécessaires à l'organisation du Jeu et à l'attribution des dotations aux gagnants. Elles sont exclusivement destinées à la Société Organisatrice dans le cadre du Jeu et ne seront pas utilisées à d'autres fins, sauf accord des Participants. Chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de retrait des informations nominatives le concernant, qu'il pourra exercer en écrivant à l'adresse de la Société Organisatrice – MONITORALL S.à.r.l. à L-4833 Rodange, 6, Route de Luxembourg –

Article 10 : Vérification de l'identité

Les Participants autorisent toute vérification concernant leur identité et leur domicile. Ces vérifications seront effectuées dans le strict respect de l'article 9 du Code civil. Toute indication d'identité ou d'adresse falsifiée, frauduleuses, fausses, mensongères, incorrectes, inexactes entraîne l'élimination de plein droit du participant.

Article 11 : Loi applicable

Ce Jeu et le présent règlement sont soumis à la loi luxembourgeoise.