

REGLEMENT DU JEU

"Grand Jeu - Le mois de la Cybersécurité"

sur le site de NouVey

ARTICLE 1 : SOCIÉTÉ ORGANISATRICE

La société organisatrice GCS TESIS, Groupement de coopération sanitaire à gestion privée, ayant son siège social au 14 chemin des Anglais 416, 97420 Le Port, immatriculée au Fichier National des Etablissements Sanitaires et Sociaux sous le SIRET n°75255304000029, organise du 01 octobre au 31 octobre 2026 inclus, un jeu gratuit et sans obligation d'achat sur site de TESIS : ci-après dénommé le Jeu.

Les modalités de participation au Jeu et les modalités de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement (ci-après « le Règlement »).

ARTICLE 2 – DATES DE L'OPÉRATION

Le Jeu se déroule du 01 octobre au 31 octobre 2026 inclus. Une phase de pré-inscription sera disponible pour les participants à partir du 21 septembre 2026.

ARTICLE 3 – PARTICIPANTS

Ce jeu est exclusivement réservé aux personnels de La Réunion et de Mayotte ci-dessous quel que ce soit leur statut :

- Personnel médical en établissements sanitaires
- Personnel administratif en établissements sanitaires
- Professionnels en établissements sociaux et médicaux-sociaux,
- Professionnels de structures de coordination et DAC, MSP, CPTS...
- Professions de santé libérales

Ne peuvent pas participer au jeu Cybermois :

- Les mineurs
- Les participants ne travaillant pas dans le secteur sanitaire ou médico-social
- Les membres de TESIS ainsi que leur famille proche

Toute participation à ce Jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation du présent règlement.

La participation est strictement nominative et le participant ne peut en aucun cas jouer sous plusieurs pseudonymes, avec plusieurs adresses emails, et ce, quel que soit le nombre d'adresses électroniques dont il dispose ou pour le compte d'autres participants.

Une personne travaillant dans plusieurs structures doit choisir une seule structure de rattachement pour pouvoir jouer.

Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte. Les participants autorisent toutes les vérifications concernant leur identité, leur âge, leurs coordonnées postales ou la loyauté et la sincérité de leur participation. Toute fausse déclaration, indication d'identité ou d'adresse fausse entraîne l'élimination immédiate du participant.

ARTICLE 4 – MODALITÉS DE PARTICIPATION

La participation à ce jeu est gratuite et sans obligation d'achat pendant la durée du concours du 01

octobre au 31 octobre 2026 inclus

Le Jeu est accessible sur le site et en version mobile uniquement :

<https://www.cybermois.nouvey.re/challenge>

Pour participer au Jeu, le participant doit :

- 1) Se rendre sur l'url : <https://www.cybermois.nouvey.re/challenge> et/ou scannez le QR code
- 2) S'être préinscrit ou compléter le formulaire d'inscription de l'opération en complétant les champs obligatoires suivants précisés par une étoile :
 - Email
 - Nom
 - Prénom
 - Structure de rattachement
 - J'accepte le règlement de l'opération (case à cocher)
 - Lieu de rattachement : Mayotte / La Réunion
- 3) Jouer au jeu "Grand Jeu - Le mois de la Cybersécurité"

Le Jeu est un concours numérique exclusivement réservé aux personnels de structures sanitaires ou médico-sociales de La Réunion et de Mayotte. Il consiste, pour le participant, à jouer et à accumuler des points en jouant tous les jours via une nouvelle case du calendrier, pour augmenter son score général et sa position au classement. La performance individuelle du Participant, matérialisée par son score cumulé, contribue au classement général de l'établissement auquel il est rattaché.

Le participant peut cumuler et consulter ses points personnels directement sur le jeu.

Le nombre de participation est limité à 1 participation par jour et par personne, pendant toute la durée de l'opération.

Les jeux sont constitués, soit :

- d'un Quiz de connaissances dont l'objectif est de marquer le plus de points possibles en répondant aux questions posées.
- d'un jeu de Glouton, appelé aussi "pacman", dont le jeu consiste pour le participant à diriger un héros dans un labyrinthe afin de lui faire récupérer des bonus, tout en évitant des ennemis mobiles, et faire le plus de points avant la fin du temps imparti.
- d'un Memory, dont le jeu consiste pour le participant, à retrouver le plus de paires de visuels identiques, et faire le plus de points avant la fin du temps imparti.
- d'un Swiper, qui consiste à "glisser" vers la gauche ou vers la droite les informations mises en avant par le jeu. Cette mécanique ne permet pas d'obtenir un score à l'issue du jeu.
-

ARTICLE 5 – LOTS ET ATTRIBUTION DES LOTS

Les lots du Jeu seront mis en jeu et attribués au(x) gagnant(s) de l'opération correspondante après l'opération en fonction de leur classement général et par tirage au sort.

1. Concernant le classement général :

Les joueurs ayant réalisés le plus de points pendant l'opération et sous réserve du respect des modalités de participation décrites Articles 3 et 4, remporteront les lots décrits ci-dessous.

Classement de La Réunion

Pour le premier prix au classement général :

Vélo électrique d'une valeur unitaire de 3000€

• Pour le deuxième prix au classement général :

Tablette numérique + casque audio d'une valeur de 1000€

- **Pour le troisième prix au classement général :** 1 nuit dans un hébergement de charme à La Réunion pour deux personnes d'une valeur unitaire de 500€, comprenant la nuit, le petit déjeuner et le diner.

Classement de Mayotte

- **Pour le premier prix au classement général :**
 - Vélo électrique d'une valeur unitaire de 3000€
- **Pour le deuxième prix au classement général :**
 - Un ordinateur portable d'une valeur unitaire de 1200€
- **Pour le troisième prix au classement général :** Une tablette d'une valeur unitaire de 800€

2. Concernant le tirage au sort :

Le tirage au sort sera organisé comme suit :

Sur les 50 premières personnes au classement, 10 seront tirés au sort et remporteront les lots listés ci-après.

Au total, 20 lots seront attribués via le tirage au sort qui aura lieu le 2 novembre 2026 :

- 10 lots seront attribués pour les joueurs rattachés à la région de La Réunion
- 10 lots seront attribués pour les joueurs rattachés à la région Mayotte.

Les lots à gagner pour La Réunion :

1. Gamer pack : Casque audio avec micro + tapis de souris + souris gaming d'une valeur unitaire de 150€
2. Coffre Kdo Pays activités Emotions et sensations d'une valeur unitaire de 99€
3. Coffre Kdo Pays activités Evasion d'une valeur unitaire de 49€
4. Coffre Kdo Pays activités Découvertes et Loisirs d'une valeur unitaire de 39€
5. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
6. Coffre Kdo Pays activités Bien être et Spa d'une valeur unitaire de 120€
7. Coffre Kdo Pays activités Table et saveurs d'une valeur unitaire de 129€
8. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
9. Enceinte Bluetooth d'une valeur unitaire de 150€
10. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€

Les lots à gagner pour Mayotte :

1. Gamer pack : Casque audio avec micro + tapis de souris + souris gaming d'une valeur de 150€
2. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
3. Sortie bateau pour 2 journée en mer catamaran d'une valeur de 250€
4. Sortie bateau/coucher de soleil pour 2 personnes d'une valeur de 200€
5. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
6. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
7. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
8. Carte cadeau Freemiumplay d'une valeur unitaire de 100€
9. Enceinte Bluetooth d'une valeur de 150€
10. Carte cadeau gaming Steam d'une valeur unitaire de 100€

3. Concernant le classement des structures et établissements :

Le jeu récompensera les établissements et structures de façon honorifique en se basant sur :

- L'établissement sanitaire avec la meilleure moyenne
- La structure médico-sociale avec la meilleure moyenne
- Le 1^{er} établissement avec le meilleur taux de participation
- 2ème établissement avec le meilleur taux de participation
- 3ème établissement avec le meilleur taux de participation

Pour les lots de La Réunion, ils seront attribués aux gagnants lors de l'évènement e-NOV le 13

novembre au Kabardock par la Société Organisatrice.

À défaut de présence lors de l'évènement, les conditions d'envois des lots seront régies par l'organisme en charge de la sécurité et du transport des lots et n'engagent pas la responsabilité de la Société Organisatrice.

Pour les lots de Mayotte

Les lots physiques seront à récupérer dans les locaux de TESIS à Mayotte. Les lauréats seront contactés et recevront des précisions sur l'adresse et les modalités d'envoi des lots numériques.

Dans l'hypothèse où le Participant ne réclamerait pas son lot à La Poste où son colis aurait été placé en réception, il sera considéré comme ayant renoncé à son lot. Les lots ne trouvant pas d'acquéreurs dans un délai de 15 jours consécutifs seront renvoyés par colis à la Société Organisatrice.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité de remplacer la dotation annoncée par une dotation équivalente c'est-à-dire de même valeur et de caractéristiques proches si les circonstances l'y obligent. La dotation ne pourra donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. Le gagnant ne pourra prétendre obtenir la contre-valeur en espèces de la dotation gagnée ou demander son échange contre d'autres biens ou services.

Dans l'hypothèse où le gagnant ne voudrait pas ou ne pourrait pas, pour quelque raison que ce soit, bénéficier de tout ou partie de la dotation gagnée, dans les conditions décrites dans le présent règlement, il perd le bénéfice complet de ladite dotation et ne peut prétendre à quelque indemnisation ou contrepartie. La dotation sera quant à elle non remise en Jeu et la Société Organisatrice pourra en disposer librement.

Les gagnants du jeu autorisent toute vérification concernant leur identité. Toute fausse indication d'identité entraînera l'élimination de ceux-ci. De même, la Société Organisatrice se réserve le droit de poursuivre par tout moyen, toute tentative de détournement du présent règlement, notamment en cas d'informations erronées

Il ne peut y avoir qu'une dotation attribuée par personne pendant toute la durée du jeu (à raison d'un lot par gagnant : même nom, même adresse). Par souci de respect de la confidentialité, la liste des gagnants ne pourra être communiquée à des tiers.

ARTICLE 6 – FORCE MAJEURE

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté et/ou en cas de force majeure, le jeu venait à être écourté, modifié, reporté ou annulé ; et ce sans qu'une quelconque indemnisation ne soit due aux participants.

La Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si, pour une raison indépendante de sa volonté, des dysfonctionnements techniques, des bugs informatiques ou tout autre problème technique impacterait le bon déroulement du jeu ou la liste des gagnants. Les plaignants ne pourraient alors prétendre à quelques dotations que ce soit.

La Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable en cas de vol, mauvais acheminement du courrier ou détérioration des dotations par les services postaux.

ARTICLE 7 – PUBLICITÉ

Du seul fait de sa participation, chaque gagnant autorise la Société Organisatrice à utiliser ses noms et prénoms dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au présent Jeu sans que cette utilisation ne puisse conférer au gagnant un droit à rémunération ou un avantage quelconque autre que la remise du lot gagné. En tout état de cause, l'utilisation de ces données personnelles dans ce type de manifestation liée au Jeu ne pourra excéder 12 mois après la fin du Jeu.

Si un gagnant s'oppose à l'utilisation de ses coordonnées, il doit le faire connaître sans délai à la Société Organisatrice en envoyant un courrier à l'adresse suivante :

Tesis

Concours "Grand Jeu - Le mois de la Cybersécurité"

LOCAL C2 CHEMIN DES ANGLAIS 97420 LE PORT

ARTICLE 8 – RESPONSABILITÉ

La responsabilité de l'organisateur ne peut être recherchée en cas d'utilisation par les participants de coordonnées de personnes non consentantes.

Il est expressément rappelé que l'Internet n'est pas un réseau sécurisé. La Société Organisatrice ne saurait donc être tenue pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des participants au Jeu et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau via le Site pour des causes qui ne seraient pas directement et exclusivement imputables à la Société Organisatrice. Celle-ci ne pourra être tenue pour responsable en cas de dysfonctionnements du réseau Internet, notamment dus à des actes de malveillances externes, qui empêcheraient le bon déroulement du Jeu. Plus particulièrement, la Société Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle, sauf en cas de faute directe et exclusive de la Société Organisatrice.

En outre, la responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra être retenue en cas de problèmes d'acheminement ou de perte de courrier postal ou électronique.

La Société Organisatrice ne saurait davantage être tenue pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter au site du Jeu ou à y jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau où dû à des actes de malveillances.

Les participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, e-mail autres que ceux correspondant à leur identité, et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les participants en cours de Jeux seraient automatiquement éliminés.

Toutes informations ou coordonnées incomplètes, erronées ou en violation au règlement, entraîneront la nullité de la participation du participant. Toute participation devra être loyale : il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

La Société Organisatrice se réserve la possibilité d'annuler à tout moment et sans préavis la participation de tout Participant qui n'aurait pas respecté le règlement.

Il est rigoureusement interdit pour une même personne physique de jouer à partir d'un compte de joueur ouvert au bénéfice d'une autre personne qu'elle-même.

ARTICLE 9 – ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

La participation au Jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent Règlement.

Toutes les difficultés pratiques d'interprétation ou d'application du présent règlement seront tranchées souverainement par la Société Organisatrice.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du jeu ainsi que sur la désignation du gagnant.

ARTICLE 10 – RÈGLEMENT

Conformément aux dispositions de l'article L. 121-38 du Code de la consommation, le présent règlement est déposé en la SCP Jean-Philippe LUCET, Commissaire de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59650), 4 Avenue de la Créativité.

Ce règlement peut être consulté pendant toute la durée du Jeu sur toutes les pages du jeu.

Toute modification du règlement fera l'objet d'un avenant qui sera déposé chez la SCP Jean-Philippe LUCET, Commissaire de Justice associé, ayant siège à VILLENEUVE D'ASCQ Cedex (59650), 4 Avenue de la Créativité.

ARTICLE 11 – REMBOURSEMENT

Les frais engagés par les participants au Jeu peuvent être remboursés dans les conditions suivantes, et à raison d'un remboursement maximum par Foyer (même nom, même adresse postale) :

- Sur simple demande écrite à l'adresse suivante :

Tesis

Concours "Grand Jeu - Le mois de la Cybersécurité"

LOCAL C2 CHEMIN DES ANGLAIS 97420 LE PORT

- En précisant son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué.

- En accompagnant sa demande d'un RIB ou un RIP.

Le montant du remboursement correspondant aux éventuels frais de connexion à Internet spécifiquement occasionnés pour s'inscrire au Jeu, y participer et pour consulter les résultats depuis le territoire de résidence visé au présent règlement devra être justifié sur présentation de la facture de l'opérateur et en tout état de cause, pour une durée effective qui ne peut dépasser une durée maximale totale de l'ordre de 3 minutes.

Le cas échéant, toute demande de remboursement devra être envoyée dans le délai indiqué ci-dessus et comporter dès la demande de remboursement ou dès leur disponibilité, les documents et informations suivantes relatifs au participant :

- son nom, son prénom, son adresse postale et son adresse électronique avec laquelle il a joué ;

- une photocopie de sa carte d'identité ;

- une photocopie ou impression de la facture de l'opérateur téléphonique et/ou du fournisseur d'accès détaillant le coût et la durée de connexion résultant de sa participation au jeu. Cette photocopie fera office de justificatif de domicile.

Le timbre de la demande de règlement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.

Le timbre de la demande de remboursement pourra être remboursé sur demande par virement bancaire sur la base du prix du timbre tarif lent en vigueur. Il sera alors procédé à un seul remboursement de timbre par Foyer (même nom, même adresse postale) pour toute la durée du Jeu.

Aucune demande de remboursement adressée par courrier électronique ne pourra être prise en compte.

ARTICLE 12 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Les informations sont destinées à la société GCS TESIS afin d'organiser le présent jeu. Des informations plus détaillées sur le traitement de vos données par GCS TESIS sont accessibles via le lien suivant : [politique de confidentialité](#).

Les données collectées font l'objet d'un traitement informatique.

Elles sont utilisées par TESIS aux fins de gestion du Jeu durant 3 mois à compter du 1^{er} octobre.

Ces données seront archivées et stockées pendant 1 an.

Conformément à la loi Informatique et Libertés, vous disposez d'un droit d'accès ainsi que d'un droit d'information complémentaire, de rectification et d'opposition sur les données vous concernant, utilisées par TESIS et ses prestataires pour la gestion de votre compte et votre information sur vos services ainsi que pour toute opération de marketing direct.

Pour exercer vos droits, envoyez un courrier avec vos nom, prénom, et copie de votre pièce d'identité à :

Tesis

Concours "Grand Jeu - Le mois de la Cybersécurité"

LOCAL C2 CHEMIN DES ANGLAIS 97420 LE PORT

Ou en écrivant à l'adresse contact@tesis.re. Vous pouvez enfin formuler une réclamation auprès de la CNIL à cnil.fr/plaintes.

ARTICLE 13 – LOI APPLICABLE

Le Jeu, le Règlement et son interprétation sont soumis à la loi française.



Jean-Philippe LUCET