

*LE JEU DE LA VIE*  
**BESTLIFE**  
*DAS SPIEL DES LEBENS*

**RÈGLES DU JEU &  
CONDITIONS DE PARTICIPATION**  
**JEU-CONCOURS « BESTLIFE »**



**Contact :**

+41 27 323 11 85

**Personne de référence :**

M. Flavien Claivaz, Directeur FER Valais et UCOVA

## RÉSUMÉ EXPLICATIF

Le présent jeu-concours consiste à investir de façon profitable son capital afin de le faire fructifier et d'accumuler le plus de biens et services à valeur ajoutée. Le joueur peut influencer ses revenus par le suivi de formations, l'investissement dans des services bancaires, d'assurances ou d'immobilier. Chacun des achats effectués par le joueur dispose d'une pondération bronze, argent ou or (ordre croissant d'importance) ayant une influence sur le score final. Plus cette catégorie est élevée, plus cet achat aura un impact sur le score final.

Le joueur dispose de 10 tours afin de récolter le plus de points possibles. Chaque tour symbolise une période de 5 ans, de 15 à 65 ans. À la fin de chaque tour, le joueur touche un salaire en rapport avec son degré de formation, reçoit les revenus de ses investissements (placements bancaires, loyers) et s'acquitte des frais dus (impôts et charges, intérêts hypothécaires, versements à l'assurance vie). Un aléa positif, négatif ou neutre apparaît aléatoirement à la fin de chaque tour et peut provoquer un changement dans le nombre de points récoltés ou les acquisitions effectuées par le joueur. À la fin du 10<sup>e</sup> tour, le jeu s'arrête (retraite) et le décompte final des points est effectué.

## RÈGLES DU JEU

### 1. Carte de participation

Chaque joueur dispose d'une carte équipée d'une puce NFC qu'il se procure auprès du « Bureau d'accueil ». Cette carte est prêtée pour la durée du jeu et doit être remise au Bureau d'accueil en fin de partie.

### 2. Inscription

Le début du jeu commence par l'inscription du joueur sur la borne centrale. Après avoir inséré la carte dans cette dernière, le joueur accepte les conditions de participation et indique son nom, prénom ainsi que les données utiles au concours :

- Nom du CO et nom de la classe s'il choisit la catégorie « Concours par classe »
- Numéro de téléphone et année de naissance s'il choisit la catégorie « Concours individuel »

Il choisit ensuite son avatar ainsi qu'un accessoire, puis débute le jeu en cliquant sur « Terminer ».

### 3. Début de partie

En début de partie, le joueur dispose d'un capital de 1500pts chargé sur sa carte. Il peut dépenser ses points à loisir en achetant des produits et prestations sur les 4 murs à disposition (Achat, Formation, Assurances, Banques). Chacun des achats effectués par le joueur dispose d'une pondération bronze, argent ou or (ordre croissant d'importance) ayant une influence sur le score final. Plus cette catégorie est élevée, plus cet achat aura un impact sur le score final.

### 4. Consultation des points disponibles

Le joueur peut consulter, en tout temps, son solde de point(s) en se rendant à la borne centrale. Une indication des frais (impôts et charges, hypothèques, assurance vie) qui seront prélevés à la fin du tour ainsi que le capital disponible correspondant au capital initial moins les frais qui seront débités à la fin du tour y sont également précisés.

### 6. Clôture du tour

Une fois que le joueur l'a décidé, il se rend à la borne centrale et clôture son tour. En clôturant le tour, le joueur reçoit les revenus de ses investissements (placements bancaires, loyers) et s'acquitte des frais dus (impôts et charges, intérêts hypothécaire, versement à l'assurance vie). Il touche ensuite un salaire en rapport avec son degré de formation et un aléa positif, négatif ou neutre apparaît aléatoirement. Cet aléa peut provoquer un changement dans le nombre de points récolté ou les acquisitions effectuées par le joueur. Le capital disponible pour le tour suivant est affiché ainsi que le résumé de ses actions des tours précédents et le joueur peut entamer le tour suivant.

### 7. Fin du jeu

Le jeu s'arrête si, lorsque le joueur clôture le tour, celui-ci ne dispose pas d'un solde suffisant de points pour s'acquitter des frais dus (impôts et charges, intérêts hypothécaire, versement à l'assurance vie) : le joueur a perdu.

Le jeu s'arrête, dans tous les cas, après que le joueur ait effectué 10 tours. À l'issue du jeu, le nombre total de points est calculé en fonction des achats et actions faites durant le jeu par le joueur. Une pondération, établie par les organisateurs, est appliquée en fonction des catégories des achats effectués (bronze, argent, or) et le total de point ainsi calculé représente le score final du participant entrant dans le classement et les résultats des concours.

## CONDITIONS DE PARTICIPATION

### I. Généralités

- a) La Fédération des Entreprises Romandes (FER-Vs), l'Union Commerciale valaisanne (UCOVA), la Société des employés de commerce (SEC), l'Association valaisanne des Banques (AVB), la Chambre valaisanne des Agents Généraux d'Assurances (CVAGA), ci-après dénommées collectivement la « Place du Commerce », ont convenu de constituer une société simple dans le cadre de la mise en place et de l'organisation du présent jeu-concours et ce, conformément aux dispositions des articles 530 et suivants du Code des obligations suisse (CO).
- b) Le présent jeu-concours est organisé par la « Place du Commerce », sous la dénomination « BESTLIFE ». Celui-ci a lieu sur la base des conditions de participation énoncée ci-après.
- c) En prenant part au jeu-concours (dès l'identification selon chiffre III/c), chaque participant accepte les présentes conditions de participation.
- d) Afin de faciliter la lecture des présentes conditions de participation, seule la forme masculine est utilisée. Il s'entend qu'elle s'adresse à tous les genres.

### II. Conditions de participation

- a) Toute personne physique en son nom propre, âgée d'au moins douze ans et résidant en Suisse, est autorisée à participer. Le personnel du stand ainsi que les collaborateurs de la « Place du Commerce » sont exclus de la participation.
- b) La participation est uniquement possible dans le cadre et la durée du salon Your Challenge 2025, à savoir du 4 au 9 février 2025, et ce, durant les heures d'ouverture suivantes :

Du mardi au vendredi : 8h00-17h00 ;

Samedi et dimanche : 10h00-17h00 ;

La participation au jeu-concours s'effectue via les bornes du stand n° 1314, au sein du salon Your Challenge 2025, sis Rue du Levant 91, à 1920 Martigny.

- c) Le nombre de participants en simultané est limité et géré par les collaborateurs du « Bureau d'accueil » afin d'assurer un accès raisonné et proportionné au jeu-concours. En cas de file d'attente, les élèves suivant un cursus auprès d'un Cycle d'orientation valaisan participent prioritairement.
- d) La carte de jeu magnétique, remise en début de partie, doit être restituée au « Bureau d'accueil » par chaque participant lorsque celui-ci cesse de jouer (max. 1 partie, en cas de file d'attente au sens du chiffre II/c). L'octroi de goodies lors de la restitution de la carte de jeu magnétique est un avantage librement accordé par la « Place du Commerce », de sorte que celui-ci peut être refusé en tout temps, notamment en raison d'un stock insuffisant, de comportement inadéquat sur le stand, de doublon ou d'abus.

### III. Déroulement du jeu concours

- a) Le déroulement ainsi que les règles entourant le jeu-concours sont communiqués et rendus accessibles en tout temps lors de la remise de la carte de jeu magnétique, via le « Bureau d'accueil », respectivement via l'adresse [www.fer-valais.ch/bestlife](http://www.fer-valais.ch/bestlife) .
- b) Au début de chaque partie, tout participant choisit de prendre part au jeu-concours selon l'une des catégories suivantes :

**Concours par classe** ouvert aux élèves suivant un cursus auprès d'un Cycle d'orientation valaisan ;

**Concours individuel** ouvert pour tout participant au sens du chiffre II/a, en son propre nom et pour son propre compte ;

Le score obtenu par le participant à l'issue de la partie sera exclusivement pris en compte dans la catégorie choisie.

- c) Afin de participer au jeu-concours, le participant doit remplir les champs d'identification requis et accepter les présentes conditions de participation. Les données sont traitées conformément à leur finalité et dans le respect de la Loi fédérale suisse sur la protection des données (LPD, RS 235.1).

### IV. Méthodes de calcul

- a) Les scores obtenus à l'issue de chaque partie sont établis par les méthodes de classification développées par la « Place du Commerce » (ratio de point accordé selon les « Règles du jeu », communiquées conformément au chiffre III/a et pris en compte en fonction de la catégorie choisie (Concours par classe ou Concours individuel, selon chiffre III/b). Les scores sont recensés tout au long de la durée du concours prévue au chiffre II/b et pour autant que ceux-ci aient été obtenus dans le respect des présentes conditions de participation. À l'issue du concours, les scores sont pris en compte en vue d'établir un classement final par catégorie, selon détail prévu sous chiffre (IV/b).
- b) Les gagnants du jeu-concours sont déterminés en application des méthodes de calcul propres à chaque catégorie :

S'agissant du « **Concours par classe** », il est procédé à la somme des scores obtenus par les trois meilleurs joueurs d'une même classe, auprès d'un même CO et ayant sélectionné la catégorie « Jeu-Concours par classe ». La classe ayant la somme la plus élevée, remporte le jeu-concours pour la catégorie « Concours par classe ».

S'agissant du « **Concours individuel** », le participant ayant obtenu le score le plus élevé en ayant sélectionné la catégorie « Jeu Concours individuel » est désigné comme gagnant du jeu-concours pour la catégorie « Concours individuel ».

En cas d'égalité dans une même catégorie, il sera procédé à un tirage au sort entre les gagnants ayant obtenu un score ex aequo, selon le principe du hasard.

## V. Gains

- a) La classe ayant remporté la catégorie « **Concours par classe** » remporte un bon individuel de voyage Buchard Voyages « Une journée à Europa Park – Juniors dès 12 à 18 ans rév. » d'une valeur maximale de CHF 105.- l'unité\*, pour chacun de ses élèves.

Le participant ayant remporté la catégorie « **Concours individuel** » remporte quatre bons individuels de voyage Buchard Voyages « Une journée à Europa Park - Adulte » d'une valeur maximale de CHF 112.- l'unité\*.

*\* État au 15.01.2025, sont réservées toutes variations de prix, respectivement de stocks indisponibles de Buchard, auquel cas un prix de valeur équivalente pourra être remis par la « Place du Commerce ». Voir les détails et conditions générales de Buchard via sur le site [www.buchard.ch/voyage/europapark](http://www.buchard.ch/voyage/europapark)*

- b) Le prix n'est pas transmissible. Un versement cash du prix ou un échange contre un autre prix n'est pas possible.
- c) L'ensemble des coûts d'exploitation et des frais additionnels occasionnés par le gain sont à la charge des gagnants.

## VI. Acceptation du gain

- a) Les gagnants seront avisés de leur gain par téléphone et/ou SMS, via les coordonnées indiquées par leurs soins.
- b) Le gagnant de la catégorie « Concours individuel » devra **accepter le gain dans un délai de 15 jours** à compter de l'envoi de la notification, en communiquant à la « Place du Commerce » son adresse postale, respectivement son nom complet par téléphone ou SMS. Si le gain n'est pas accepté durant cette période, le droit au gain expire et la « Place du Commerce » se réserve le droit de déterminer un autre participant et de l'informer en conséquence. Si le gagnant de la catégorie « Concours individuel » est un mineur de moins de 18 ans révolus, l'accord parental sera requis, avant tout envoi du gain.
- c) Les gains sont remis au professeur titulaire de la classe ayant remporté le jeu dans la catégorie « Concours par classe » par envoi postal ou au porteur.

S'agissant du gagnant de la catégorie « Concours individuel », le gain lui sera directement adressé par pli postal ou au porteur, à l'adresse communiquée par ses soins. Si celui est un mineur de moins de 18 ans révolus, le gain sera envoyé à l'adresse de l'un de ses représentants légaux.

- d) Les frais d'envoi du gain au participant sont pris en charge par la « Place du Commerce » uniquement si l'adresse d'expédition se trouve en Suisse.
- e) Si les possibilités de contact indiquées par le participant sont erronées (par ex. contact téléphonique ou adresses postales invalides), la « Place du Commerce » n'est pas tenue de déterminer les données correctes. Les inconvénients résultant de l'indication de coordonnées erronées sont à la charge du participant.

## VII. Publications

- a) En participant au présent jeu-concours, le participant **autorise la « Place du Commerce » ainsi que les partenaires\* du jeu concours à reproduire et exploiter son image dans le cadre de photographies pour la prestation de la promotion et la communication de l'événement.**
- b) Le gagnant du « Concours individuel » consent explicitement à ce que **son nom, respectivement son image soient publiés sur les réseaux sociaux** de la « Place du Commerce » et/ou des partenaires\* du jeu-concours

**\* Partenaires du jeu-concours : Buchard Voyages SA, le Groupe Mutuel, la Banque cantonale du Valais (BCVS) et le Centre valaisan de perfectionnement continu (CVPC)**

## VIII. Troubles du déroulement et responsabilité

- a) La « Place du Commerce » se réserve le droit d'interrompre ou de clore le jeu à tout moment, sans communication ni justification, en tenant compte des intérêts des participants.
- b) La « Place du Commerce » se réserve le droit d'exclure de la participation les personnes qui enfreignent les présentes conditions de participation ou qui, en influençant ou en manipulant le jeu-concours de manière inadmissible, se procurent ou tentent de se procurer un avantage par rapport aux autres participants. Dans ces cas, « Place du Commerce » peut également exclure ultérieurement des participants du jeu-concours, leur retirer leurs gains et exiger leur remboursement.
- c) La « Place du Commerce » décline toute responsabilité en cas de mauvais fonctionnement des supports techniques sur lesquels le jeu-concours est accessible.
- d) La « Place du Commerce » est **uniquement responsable des dommages causés intentionnellement ou par négligence grave** de sa part ou de celle de l'un de ses agents d'exécution, dans la mesure où ceci est prévu par la loi.

## IX. Mentions légales et dispositions finales

- a) Les données recueillies dans le cadre du présent jeu-concours sont traitées de manière strictement confidentielle, compilées et traitées en vue de leur finalité, puis détruites, et ce, dans le respect de la Loi fédérale suisse sur la protection des données (LPD, RS 235.1).
- b) La « Place du Commerce » est autorisée à recourir à des sous-traitants.
- c) Le présent jeu-concours est régi par le droit suisse. Le for juridique pour tous les litiges est sis à Sion (Canton du Valais).
- d) Une version des présentes « Règles du jeu & conditions de participation » est également disponible en allemand. En cas de litige d'interprétation, la version française prévaut.