



LEGO® CONSTRUISEZ VOTRE LÉGENDE | RÈGLEMENT DU CONCOURS

Date : 06/05/2026

1. GÉNÉRALITÉS

1.1. Le présent règlement du concours (le « Règlement du Concours ») s'applique au concours « LEGO® Construisez votre légende » (le « Concours »), tel que décrit ci-dessous, et lie tous les participants au Concours (le(s) « Participant(s) »).

1.2. Le Concours se déroule du 06 mai 2026 au 31 mai 2026 à 23h59 (la « Durée »).

1.3. Le Concours se déroule sur le site web www.lego.com/voetbaldroom (la « Page du Concours »).

1.4. Le Concours est organisé par LEGO Belgium N.V., dont le siège est situé Ruiterschool 5, 2930 Brasschaat, avec le numéro de TVA BE0403.020.350 (l'« Organisateur »).

1.5. Sportizon NV (Golazo Brands), inscrite à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro 0473.072.958, ayant son siège social Radiatorenstraat 23, 1800 Vilvoorde, Belgique, agit en tant que sous-traitant de données et opérateur technique du Concours (le « Sous-traitant »). Le Sous-traitant est mandaté par l'Organisateur pour sélectionner et contacter les gagnants du Concours.

2. CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1. La participation au Concours est ouverte aux personnes physiques résidant en Belgique agissant en tant que :

- enseignant ou représentant d'une école primaire ; ou
- parent ou tuteur légal d'un enfant mineur fréquentant une école primaire en Belgique.

2.2. La participation se fait toujours au nom d'une classe ou d'une école. La participation individuelle sans lien avec un contexte de classe n'est pas autorisée.

2.3. Les enfants mineurs ne peuvent pas participer de manière autonome. La participation doit toujours être effectuée par un adulte (enseignant, parent ou tuteur).

2.4. L'Organisateur se réserve le droit de refuser ou d'invalider toute participation si les conditions susmentionnées ne sont pas respectées.

2.5. La participation au Concours est entièrement gratuite et ne nécessite aucun achat.



2.6. En participant au Concours, le Participant accepte le présent Règlement ainsi que toutes les décisions de l'Organisateur et du Sous-traitant.

3. PROCÉDURE DU CONOURS

3.1. Pour participer valablement au Concours pendant la Durée, le Participant doit :

- réaliser une construction LEGO® créative autour du thème « Construisez votre légende » ;
- télécharger une ou plusieurs photos de la création via la Page du Concours; lego.com/légende
- ajouter une brève description de la création et du rêve associé ;
- compléter intégralement le formulaire de participation avec les coordonnées requises.

3.2. Plusieurs participations par enfant et par classe sont autorisées.

3.3. Seules les participations complètes et correctement remplies sont valables.

3.4. L'Organisateur se réserve le droit d'exclure des participations qui :

- incomplètes, peu claires ou introduites hors délai ;
- ne respectant pas le thème du Concours ;
- contenant un contenu inapproprié, offensant ou illégal.

3.5. En participant, le Participant déclare que la création soumise est originale et ne porte pas atteinte aux droits de tiers.

4. OBJET DU CONOURS

4.1. Le Concours est un concours créatif invitant les participants à donner forme à leur « rêve de football » avec LEGO®.

4.2. Contrairement aux jeux de hasard, la sélection des gagnants ne se fait pas sur la base du hasard, mais sur la base d'une évaluation de fond par un jury.

5. DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET PRIX

5.1. Les gagnants sont désignés par un jury composé de représentants de l'Organisateur, du Sous-traitant et d'un ambassadeur externe de la campagne.

5.2. Les participations sont évaluées sur la base des critères suivants :

- Créativité
- Expérience du football
- Compétences et technique de construction



- Niveau de détail
- Degré de difficulté

5.3. La décision du jury est définitive et ne peut faire l'objet d'aucune contestation.

5.4. Le Concours prévoit exclusivement des prix au niveau de la classe ou de l'école. Aucun prix individuel n'est attribué aux enfants.

5.5. Les avantages suivants peuvent être attribués :

- Les 100 premières écoles qui s'inscrivent reçoivent un kit de construction LEGO®, 3 affiches A3, 2 feuilles d'instructions A4 et 10 dépliants A5.
- Les 200 premières écoles qui s'inscrivent reçoivent Les 100 premières écoles qui s'inscrivent reçoivent 3 affiches A3, 2 feuilles d'instructions A4, et 10 dépliants A5.
- La première participation valide provenant d'une école néerlandophone reçoit une visite à l'école de Martijn Debbaut (entre le 20 et le 31 mai 2026).
- La première participation valide provenant d'une école francophone reçoit une visite à l'école de Diallo Freestyle (entre le 18 et le 31 mai 2026).
- Les gagnants par catégorie reçoivent :
 - une visite de classe au LEGO Fan Village le 11 juin 2026, y compris le transport en bus et le repas de midi
 - un goodiebag pour tous les élèves de la classe gagnante

5.6. Lors de la sélection des grands gagnants, il est tenu compte d'une répartition géographique au sein de la Belgique :

- Par province, au maximum une (1) classe gagnante peut être désignée
- Il y aura au moins une (1) classe gagnante issue de chacune des trois régions belges (Région flamande, Région wallonne et Région de Bruxelles-Capitale), à condition que des participations valides provenant de ces régions aient été reçues.

5.7. Les prix ne sont pas transférables et ne peuvent être échangés contre de l'argent ou d'autres avantages.

5.8. L'Organisateur se réserve le droit de modifier les prix ou de les remplacer par une alternative équivalente si les circonstances l'exigent.

5.9. Les gagnants seront contactés personnellement via les coordonnées fournies.



6. DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

6.1. Dans le cadre du Concours, des données à caractère personnel sont traitées concernant l'auteur adulte de la participation et, dans une mesure limitée, l'enfant (prénom, classe et école).

6.2. L'auteur de la participation garantit qu'il/elle est habilité(e) à fournir ces données et que les autorisations nécessaires ont été obtenues.

6.3. L'Organisateur n'est pas responsable des dommages éventuels, des blessures corporelles, des accidents ou du décès qui pourraient survenir à la suite du gain de l'un des prix et/ou de la participation au concours.

6.4. Aucune image sur laquelle des enfants sont reconnaissables n'est publiée. Seules des images des créations LEGO® sont utilisées à des fins de communication et de promotion.

6.5. Les données à caractère personnel sont utilisées exclusivement pour l'organisation du Concours et sont traitées conformément à la législation RGPD en vigueur.

6.6. Les données à caractère personnel ne sont pas conservées plus longtemps que nécessaire à l'exécution du Concours.

6.7. Dans le cadre de la communication autour du Concours (y compris les activités de presse et de relations publiques), l'Organisateur peut demander et utiliser les données suivantes des classes et/ou écoles gagnantes :

- nom de l'école et, le cas échéant, de la classe ;
- prénom du/des élève(s) concerné(s) (sans nom de famille) ;
- informations sur la création soumise et le « rêve de football » y afférent ;
- motivation ou raison de la participation ;
- citations des élèves et/ou enseignants concernés ;
- photos des créations LEGO® ;
- photos de la classe gagnante et/ou des élèves, avec ou sans leur création.
- Ces données peuvent être utilisées à des fins promotionnelles, y compris, sans s'y limiter, la communication presse, les réseaux sociaux, les sites web et d'autres canaux de communication de l'Organisateur et de ses partenaires.

6.8. L'utilisation des données à caractère personnel et du matériel visuel, telle que décrite à l'article 6.7, se fait exclusivement moyennant l'accord préalable de l'école concernée et, le cas échéant, des parents ou représentants légaux des élèves mineurs. L'école et/ou l'auteur adulte de la participation s'engage à obtenir, si nécessaire, les autorisations requises pour le partage et l'utilisation de ces données et images. Si un tel accord n'est pas accordé (entièrement), l'Organisateur se réserve le droit



de ne pas utiliser certaines données ou images, sans que cela n'ouvre un quelconque droit à compensation.

7. RESPONSABILITÉ

7.1. L'Organisateur n'est pas responsable des problèmes techniques empêchant la participation.

7.2. L'Organisateur n'est pas responsable des données erronées ou incomplètes fournies par le Participant.

7.3. La participation à des activités ou l'obtention de prix (tels que des visites de classe) se fait sous la responsabilité de l'école.

7.4. L'Organisateur ne peut être tenu responsable d'aucun dommage résultant de la participation ou de l'utilisation d'un prix, sauf en cas d'intention ou de faute lourde.

8. FORCE MAJEURE

8.1. En cas de force majeure, l'Organisateur se réserve le droit d'adapter, de reporter ou d'interrompre le Concours.

8.2. Sont notamment considérés comme cas de force majeure : les grèves, les conditions météorologiques, les pandémies, les mesures gouvernementales ou l'annulation d'événements.

8.3. L'Organisateur informera les Participants en temps utile, après la survenance de l'Événement de force majeure, de cet événement et de ses conséquences. Les Participants acceptent ces conséquences sans aucun droit de réclamation ou de recours à l'encontre de l'Organisateur.

9. MODIFICATIONS

9.1. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le règlement du Concours si nécessaire.

10. DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE

10.1. Le présent règlement du Concours est régi par le droit belge..

10.2. Les tribunaux d'Anvers sont exclusivement compétents pour connaître des litiges relatifs à la formation, la validité, l'exécution, le respect et l'interprétation du présent règlement du Concours. Seul le droit belge s'applique au présent règlement du Concours et à la relation entre le participant et l'organisateur.