VILLE D'UZÈS

1, place du Duché · 30700 Uzès · Tél. 04 66 03 48 48

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS

LA VITRINE DES COMMERÇANTS D'UZÈS

Édition 2026

Article 1 · Organisation

La Ville d'Uzès, immatriculée sous le numéro 21300334600011, ayant son siège social 1 place du Duché à Uzès (30700), ci-après désignée sous le nom « l'Organisatrice », organise un jeu avec obligation d'achat du samedi 28 novembre 2026 à 17 heures au samedi 19 décembre 2026 à 19 heures inclus, soit vingt-deux jours.

Article 2 · Participants

Ce jeu avec obligation d'achat est ouvert à toute personne majeure à la date du début du jeu, quel que soit son lieu de résidence.

L'Organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier des conditions ci-dessus exposées. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier de son lot.

La participation au jeu implique l'entière acceptation du présent règlement.

Article 3 · Modalités de participation

3.1 · Obtention des coupons

Un coupon de participation est remis au client lors d'un achat minimum de 30 € dans l'une des boutiques partenaires. Cet achat doit avoir lieu entre le 28 novembre 2026 à 17 heures et le 19 décembre 2026 à 19 heures.

Le commerçant partenaire qui délivre le coupon est garant de la preuve d'achat et s'assure que le participant est majeur.

Le nombre de coupons remis dépend du montant de l'achat et se répartit comme suit :

Montant de l'achat	Coupons remis
De 30 à 99 €	1 coupon
De 100 à 199 €	2 coupons
De 200 à 299 €	3 coupons
Puis par tranche supplémentaire de 100 €	1 coupon supplémentaire

3.2 · Enregistrement de la participation

Chaque coupon porte un code unique, utilisable une seule fois. Le participant enregistre sa participation en ligne, en scannant le QR code figurant sur le coupon ou en saisissant ce code sur la page de participation dont l'adresse figure sur le coupon, puis en complétant le formulaire de renseignements. Il y indique notamment le commerce partenaire qui lui a remis le coupon.

L'enregistrement peut se faire au moment de l'achat ou plus tard, jusqu'au samedi 19 décembre 2026 à 19 heures. Le participant peut se faire aider par un proche ou par le commerçant.

Pour toute question sur le jeu, le participant peut écrire à communication@uzes.fr. Une réponse lui est apportée sous 48 heures.

3.3 · Validité de la participation

Le participant doit remplir complètement et correctement le formulaire de renseignements pour que sa participation soit validée. Il est informé et accepte que les informations qu'il saisit vaillent preuve de son identité.

Toute participation effectuée contrairement aux dispositions du présent règlement sera invalide. Tout participant suspecté de fraude pourra être écarté du jeu-concours par l'Organisatrice sans que celle-ci n'ait à en justifier. Toute identification ou participation incomplète, erronée ou illisible, volontairement ou non, ou réalisée sous une autre forme que celle prévue au présent règlement, sera considérée comme nulle.

Un code ne peut être utilisé qu'une seule fois. Toute tentative de réutilisation, de reproduction ou de falsification d'un coupon entraîne l'annulation de la participation.

Article 4 · Dotation

La dotation se compose des lots suivants :

Lot n° 1 · La Vitrine des commerçants

Un ensemble de cadeaux offerts par les commerces partenaires d'Uzès, dont la composition détaillée et la valeur totale sont annexées au présent règlement.

Lot n° 2 · Offert par la municipalité

Un vélo électrique. Pour remporter ce lot, une condition supplémentaire s'ajoute à celle du coupon de participation : le gagnant doit être présent au moment du tirage au sort, le samedi 19 décembre 2026 à 19 heures, à l'Hôtel de Ville d'Uzès (salon Racine). S'il n'est pas présent, le lot est remis en jeu jusqu'au dixième nom tiré au sort. Si au terme du dixième tirage aucun gagnant n'est présent, le lot revient au premier nom tiré.

Lots n° 3 à 22

Vingt bons d'achat offerts par la CCI du Gard.

La valeur des gains est déterminée au moment de la rédaction du présent règlement et ne saurait faire l'objet d'une contestation quant à son évaluation.

Les bons cadeaux ont une validité de six mois et pourront être utilisés jusqu'au 23 juin 2027.

Tous les frais exposés postérieurement au jeu, notamment pour l'entretien et l'usage des lots, sont à la charge des gagnants.

Article 5 · Désignation et annonce des gagnants

Les gagnants seront tirés au sort et annoncés le samedi 19 décembre 2026 à 19 heures, à l'Hôtel de Ville d'Uzès, salon Racine.

Le tirage désignera successivement le gagnant du lot n° 1, celui du lot n° 2 dans les conditions prévues à l'article 4, puis les gagnants des lots suivants.

À 19 heures, la liste des participations valides est figée et scellée par une empreinte numérique affichée publiquement. Les gagnants sont désignés à partir de cette liste et de trois dés lancés en public par un élu, selon la méthode décrite en annexe. Une personne déjà gagnante est exclue des tirages suivants. Un procès-verbal est signé à l'issue du tirage.

Les résultats seront également publiés sur les réseaux sociaux de la Ville et communiqués à la presse dans les jours suivants. Les gagnants seront personnellement avertis par téléphone, par message ou par courriel.

Article 6 · Remise des lots

Les gagnants s'engagent à venir retirer leurs lots par leurs propres moyens entre le 21 et le 29 décembre 2026.

Les gagnants s'engagent à accepter les lots tels que proposés, sans possibilité d'échange, notamment contre des espèces, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit, ni transfert du bénéfice à une tierce personne. Ces lots ne pourront faire l'objet d'aucune demande de compensation.

L'Organisatrice se réserve le droit, en cas de survenance d'un événement indépendant de sa volonté, de remplacer les lots annoncés par des lots de valeur équivalente. Les gagnants seront tenus informés des éventuels changements.

Article 7 · Données à caractère personnel

Les données recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées par la Ville d'Uzès, responsable de traitement.

Finalité et base légale

Ces données sont collectées aux seules fins de gérer la participation au jeu-concours, de procéder au tirage au sort, d'attribuer les lots et d'établir le nombre de participations par commerce partenaire. Le traitement repose sur le consentement du participant, recueilli au moment de son inscription.

Données collectées

Nom, prénom, numéro de téléphone, adresse électronique, commune de résidence (et pays pour les personnes résidant hors de France), code du coupon et commerce partenaire indiqué par le participant.

Durée de conservation

Les données sont conservées jusqu'au 31 mars 2027, date au-delà de laquelle elles sont supprimées, à l'exception de celles des gagnants, conservées le temps nécessaire à la remise des lots et à la justification comptable de l'opération.

Réutilisation

Le participant peut, s'il le souhaite et par une case distincte qu'il coche librement, accepter que son adresse électronique soit utilisée par la Ville pour lui adresser des informations sur ses animations. Ce consentement est facultatif, indépendant de la participation au jeu, et révocable à tout moment.

Droits des participants

Conformément au règlement (UE) 2016/679 et à la loi Informatique et Libertés, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, de portabilité et d'opposition, ainsi que du droit de retirer son consentement à tout moment. Ces droits s'exercent auprès de l'Organisatrice, à l'adresse mentionnée à l'article 1, ou auprès de son délégué à la protection des données. Une réclamation peut être adressée à la CNIL.

Sous-traitance

Le traitement technique des participations peut être confié à un prestataire agissant en qualité de sous-traitant, lié à l'Organisatrice par un contrat conforme à l'article 28 du règlement européen. Ce prestataire n'utilise les données à aucune autre fin.

Les gagnants autorisent l'Organisatrice à utiliser leurs nom et prénom à des fins d'information et de relations publiques, sur tout support, sans que cela ne leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leur lot.

Article 8 · Consultation du règlement

Le présent règlement est consultable gratuitement à l'accueil de la mairie d'Uzès, à l'accueil de l'Office de Tourisme Destination Pays d'Uzès Pont du Gard, ainsi qu'à l'accueil de chaque commerce partenaire. Il est également publié sur le site internet de la Ville et accessible depuis la page de participation en ligne.

Il peut être adressé gratuitement à toute personne qui en fait la demande auprès de l'Organisatrice.

L'Organisatrice se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Toute modification fera l'objet d'un avenant porté à la connaissance des participants par les mêmes moyens de diffusion que le présent règlement.

Article 9 · Propriété intellectuelle

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le jeu, présent règlement compris, sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images et autres signes distinctifs reproduits sur les supports du jeu sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du code de la propriété intellectuelle. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Article 10 · Responsabilité

La responsabilité de l'Organisatrice ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

L'Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable des dysfonctionnements du réseau internet, des matériels ou des logiciels des participants, empêchant totalement ou partiellement l'enregistrement d'une participation.

L'Organisatrice, ses prestataires et partenaires ne pourront en aucun cas être tenus responsables des incidents pouvant intervenir dans l'utilisation des lots par leurs bénéficiaires, ni de leur perte ou de leur vol, dès lors que les gagnants en auront pris possession.

Article 11 · Litiges et réclamations

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'Organisatrice se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise, notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu.

Toute réclamation doit être adressée dans le mois suivant la date de fin du jeu à l'Organisatrice. Passé ce délai, aucune réclamation ne sera acceptée.

Article 12 · Convention de preuve

De convention expresse entre le participant et l'Organisatrice, les systèmes et fichiers informatiques de l'Organisatrice feront seuls foi.

Les registres informatisés, conservés dans des conditions raisonnables de sécurité et de fiabilité, sont considérés comme les preuves des relations et communications intervenues entre l'Organisatrice et le participant. Sauf erreur manifeste, l'Organisatrice pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements et opérations établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par elle.

Les opérations réalisées à l'aide du code figurant sur un coupon sont présumées avoir été réalisées sous la responsabilité du détenteur de ce coupon.

La participation à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement.

Fait à Uzès, le
La Ville d'Uzès, organisatrice

Annexe

Lots composant la Vitrine des Commerçants d'Uzès 2026

Valeur totale : 9134€

Mobilier & Décoration

- Atzana | Un canapé | 2300€
- Bois et Traditions | Planche à découper | 70€
- La Maison de Syla | Bougie baobab | 245€
- Les céramiques de Lussan | Deux pintades | 180€
- Les Pots d'Uzès | Gros cendrier Uzès | 240€
- Salon Paul | Une toile 80x80cm | 250€

Gastronomie

- Asiette | Plateau de sushis | 50€
- Bistrot du Chai | Deux repas | 80€
- Délices des anges | Coffret de biscuits | 30€
- Des Gâteaux et Nous | Un bon d'achat | 80€
- Hostellerie Provençale | Carte cadeau | 250€
- L'Esprit du Samaritain | Une carte cadeau | 50€
- La Casa | Deux repas | 20€
- La Cave du Duché | Vins | 120€
- Le Comptoir Agricole | Deux repas | 40€
- Le Grand Café d'Uzès | Deux repas | 45€
- Le Marchand de Vins | Bouteilles de vins | 70€
- Le 80 Jours | Un bon repas | 90€
- Le Vieux Café | Un repas | 60€
- Les Macarons d'Anthony | Une corbeille | 80€
- Loggia Restaurant | Cours de cuisine | 90€
- Ma cantine | Deux plats du jour | 30€
- Namaspamousse | Lot de bières | 100€

Fleurs & Plantes

- Ciguë Fleuriste | Objet décoratif | 100€
- Côté Fleurs | Pot d'Uzès orchidée | 60€
- Les Fleurs d'Uzès | Fleurs | 100€

Modes & Accessoires

- Aera Novae | Étole | 100€
- Aloha & Cie | Vêtements et accessoires | 50€
- Aloha & Co | Vêtements et accessoires | 50€
- Aloha Graf | Vêtements et accessoires | 50€

- Bijouterie Benedetti | Bijoux | 500€
- Blanc Cassé | Édredon capitonné | 75€
- Cantarel | Vêtements enfant | 150€
- Gibert Chaussures | Un bon d'achat | 100€
- L'Écrin | Sac Cabaia | 80€
- L'Opticienne Manon Favand | Paire de lunettes solaires | 444€
- Le Grand Chelem | Coffret Tommy Hilfiger | 110€
- Le Square | Vêtements et accessoires | 80€
- Les Chapeaux d'Uzès | Un chapeau | 200€
- Maison Perenne | Blazer brodé | 280€
- Monoprix | Lot de Noël | 300€
- Optic 2000 | Paire de lunettes solaires | 150€
- Optique Lauret | Paire de lunettes solaires | 150€
- Périgrine Bijoux | Vêtements et bijoux | 200€
- Tendances Montres et Bijoux | Montre ou bijou | 150€

Culture & Tourisme

- L'Ombrière Pays d'Uzès | Places de spectacles | 250€
- Librairie de la place aux Herbes | Lot de livres | 100€
- Maison de la Presse | Lot de livres | 100€
- Office de tourisme Destination UP | Coffret souvenirs d'Uzès | 109€

Bien-être

- Absolu Uzès Institut | Carte cadeau et soin du corps | 300€
- Eurydice Coiffure | Coupe et brushing femme | 60€
- Natur'elle | Un massage du corps 1h | 76€
- Passion Beauté | Un coffret et des soins | 90€

Annexe · Méthode de tirage au sort de la Vitrine des commerçants d'Uzès 2026

Annexe au règlement du jeu-concours (article 5). Décrit comment les gagnants sont désignés par le dispositif, et comment n'importe qui peut vérifier le résultat.

Le principe en une phrase

On ferme l'urne devant le public, un élu lance des dés, la machine applique une règle de calcul publique, et n'importe qui peut refaire le calcul après coup pour retrouver les mêmes noms.

Le problème à résoudre

Une urne en carton est honnête à l'œil nu : on voit les bulletins entrer et la main piocher. Un ordinateur ne l'est pas. Rien ne prouve, en le regardant, que le nom affiché n'a pas été choisi d'avance ni que la liste n'a pas été modifiée entre la fermeture et le tirage. La méthode ci-dessous reproduit les trois gestes de l'urne de façon vérifiable par un tiers.

Les trois gestes de la soirée

On scelle l'urne. Le samedi 19 décembre 2026 à 19 heures, un agent de la Ville clique sur « Sceller l'urne ». L'ordinateur calcule une empreinte de la liste complète des participations, une suite de 64 caractères qui s'affiche à l'écran et figure sur le procès-verbal. Si une seule participation était ajoutée, retirée ou modifiée ensuite, l'empreinte changerait et la machine refuserait de tirer. Le scellement ferme aussi les enregistrements. La liste complète est remise à la Ville à cet instant.

Un élu lance trois dés. Sur scène, au micro, par exemple « quatre, deux, six ». L'opérateur tape 4-2-6 dans le champ « Graine publique » de l'écran de tirage et l'inscrit au procès-verbal. Un seul lancer suffit pour l'ensemble des lots ; la Ville peut choisir de relancer avant les gros lots.

On pioche et on note. Pour chaque lot, un clic. Le nom complet s'affiche, avec le commerce que le participant a indiqué en s'enregistrant. Les coordonnées ne sont jamais projetées : elles apparaissent sur un poste de régie séparé, pour appeler le gagnant. Chaque nom sorti est inscrit au journal (heure, lot, rang, coupon, présent ou absent). Une personne déjà gagnante est exclue des tirages suivants. Pour le vélo, si le nom appelé est absent, on tire le suivant, jusqu'au dixième ; si aucun des dix n'est présent, le lot revient au premier nom tiré, conformément au règlement.

Pourquoi les dés

Sans les dés, la machine choisit seule avec le générateur aléatoire du système d'exploitation, celui qui fabrique les clés de chiffrement. C'est sincère, mais invérifiable : face à une contestation, on ne peut que demander la confiance.

Avec les dés, le gagnant résulte de deux ingrédients qu'aucune personne seule ne contrôle : la liste scellée, détenue par la Ville, et des chiffres obtenus au hasard par un élu devant la salle. Le prestataire ne contrôle pas les dés, l'élu ne contrôle pas la liste, la

machine applique une règle publique aux deux. Au moment où chacun agit, il lui manque l'autre moitié. Et le résultat se vérifie : quiconque possède la liste et les chiffres peut refaire le calcul et retrouver les mêmes noms.

Une image : on mélange le paquet de cartes devant tout le monde, puis quelqu'un dans le public dit un chiffre pour choisir où couper. Celui qui a mélangé ne sait pas où l'on coupera ; celui qui coupe ne connaît pas l'ordre des cartes.

Le calcul, étape par étape

Étape 1, la numérotation. La liste scellée est triée par code de coupon, par ordre alphabétique. Chaque coupon reçoit une position : 1, 2, 3, jusqu'à N, le nombre total de coupons enregistrés. Chaque coupon compte une fois : une personne qui a enregistré trois coupons occupe trois positions, donc trois chances, comme trois bulletins dans une urne.

Étape 2, l'empreinte. La liste entière (chaque code avec son heure d'enregistrement) est passée dans une fonction publique appelée SHA-256. C'est une sorte de broyeur : quel que soit le texte fourni, il ressort toujours 64 caractères. Même texte, même résultat, sur n'importe quel ordinateur. Changer un seul caractère du texte change entièrement le résultat. On ne peut ni remonter du résultat au texte, ni fabriquer un texte pour obtenir un résultat voulu. Cette fonction sert quotidiennement à vérifier l'intégrité des fichiers téléchargés et à protéger les mots de passe.

Étape 3, le mélange des dés et de l'empreinte. Pour chaque nom à tirer, on compose une courte phrase : les dés, le lot, le rang du tirage dans ce lot. Par exemple `4-2-6|velo|1` pour le premier nom du vélo, `4-2-6|cartes|7` pour la septième carte cadeau. Cette phrase est passée dans le même broyeur, réglé avec l'empreinte comme clé (la variante s'appelle HMAC-SHA256, celle qui sécurise les transactions par carte bancaire). Il en sort un très grand nombre, d'une vingtaine de chiffres, impossible à prévoir sans les trois ingrédients.

Étape 4, le reste de la division. Ce grand nombre est divisé par N ; on conserve le reste, forcément compris entre 0 et N moins 1. On ajoute 1 : c'est une position dans la liste triée. Le coupon à cette position gagne.

Exemple avec des chiffres ronds. 5 000 coupons. Le grand nombre issu de l'étape 3 vaut 12 345 678 901. Divisé par 5 000, le reste est 3 901. Le coupon en position 3 902 gagne. Avec des dés à `4-2-5`, le grand nombre aurait été entièrement différent, et la position aussi.

Pourquoi c'est équitable

Le grand nombre est immensément plus grand que le nombre de coupons (de l'ordre de 18 milliards de milliards, contre quelques milliers), si bien que le reste de la division se répartit uniformément : chaque position a la même probabilité de sortir. Et chaque coupon compte exactement une fois.

Pourquoi ce n'est pas truquable

Pour orienter le résultat, il faudrait l'une de ces trois choses : modifier la liste après le scellement, ce que l'empreinte révèle immédiatement et que la machine refuse ; choisir

les dés, qui sont lancés par un élu en public ; ou fabriquer une phrase qui donne le reste voulu, ce qui supposerait de savoir inverser SHA-256, ce que personne ne sait faire, et c'est précisément la propriété sur laquelle reposent les banques et les sites sécurisés.

Le défilement des noms à l'écran pendant deux secondes est décoratif : le choix est déjà fait quand l'animation commence, et cliquer plus ou moins vite ne change rien.

Comment vérifier

SHA-256 et HMAC sont des recettes publiques, décrites par le NIST (institut américain des normes), disponibles dans tous les langages de programmation et dans des outils en ligne gratuits. Quiconque possède la liste scellée, les dés et le journal peut refaire les quatre étapes et retrouver exactement les mêmes numéros. Lors des tests, le recalcul indépendant a donné le même coupon que la machine.

Deux façons de vérifier, sans rien demander au prestataire.

La page « Vérifier le tirage ». Le site comportera, à partir du soir du tirage, une page publique, vitrine-uzes.fr/verifier, qui refait les quatre étapes dans le navigateur du visiteur, sur son propre ordinateur, sans envoyer quoi que ce soit à un serveur. On y charge le dossier de vérification remis par la Ville après la soirée (un fichier qui contient la liste scellée et le journal, sans aucune coordonnée), on saisit les dés annoncés, et la page affiche pour chaque nom du journal le coupon qu'elle retrouve, avec une coche si c'est le même. Elle utilise la bibliothèque cryptographique intégrée à tous les navigateurs, pas la nôtre.

Le recalcul à la main, pour un service informatique. Une dizaine de lignes suffisent, dans n'importe quel langage. En Python, pour l'empreinte et le premier nom d'un lot :

```
import json, hashlib, hmac
d = json.load(open("dossier-verification-tirage-uzes-2026.json"))
urne = sorted(d["urne"], key=lambda u: u["code"])
empreinte = hashlib.sha256("\n".join(u["code"] + "|" + u["enregistre_le"] for u in
urne).encode()).hexdigest()
print("empreinte :", empreinte, "| identique au PV :", empreinte == d["scelle"]["empreinte"])
candidats = [u for u in urne if u["participant"] is not None]      # avant toute exclusion, donc pour le
tout premier nom
h = hmac.new(empreinte.encode(), b"4-2-6|cartes|1", hashlib.sha256).digest()
position = int.from_bytes(h[:8], "big") % len(candidats)
print("premier nom des cartes :", candidats[position]["code"], candidats[position]["nom"])
```

Pour les noms suivants, on retire de la liste des candidats les gagnants déjà confirmés (tous lots) et les noms déjà tirés pour le même lot, puis on recommence avec le rang suivant. La page « Vérifier le tirage » fait exactement cela pour tout le journal.

Procès-verbal

Le journal du tirage s'imprime en procès-verbal. Il porte l'empreinte de l'urne, l'heure du scellement, le nombre de coupons, les dés annoncés, et pour chaque nom tiré l'heure, le lot, le rang, le coupon, le commerce indiqué par le participant et le statut. Il est signé sur place par le représentant de la Ville, un témoin et le prestataire. Un huissier peut assister au scellement et constater l'empreinte et les dés ; c'est compatible avec la méthode, sans être nécessaire à sa vérifiabilité.

Qui procède ainsi en France

La Française des Jeux applique le même principe de scellement, à son échelle : le règlement de l'EuroMillions prévoit que les combinaisons ne participent au tirage qu'une fois enregistrées et « scellées » par un huissier ou un auditeur indépendant, et qu'en cas de litige seules les informations scellées font foi. Le tirage lui-même se fait ensuite sous contrôle d'huissier. Sceller la liste avant de tirer est donc la pratique de référence en France, pas une invention.

Des organisateurs de jeux-concours en ligne publient désormais leurs tirages sous forme entièrement vérifiable, avec exactement la mécanique décrite ici. Deux exemples récents et documentés :

- **METFI** (fabricant de braseros, concours de mai 2026, 2 454 participants) : liste figée et empreinte SHA-256 annoncée en direct avant le tirage, code du tirage public, une chance par article acheté, gagnants retirés pour les lots suivants, liste pseudonymisée publiée après coup pour que chacun recalcule l'empreinte.
- **Vinabox** (média du vin, concours mensuels 2026) : empreinte SHA-256 de la liste, aléa public tiré d'un service indépendant, gagnant désigné par une formule publiée, historique de chaque tirage avec les valeurs permettant de refaire le calcul.

Ces organisateurs remplacent l'huissier par la vérifiabilité. La Ville peut faire les deux.

Le hasard public, dés ou balise. À la place des dés, Vinabox utilise une « balise d'aléa » publique (le réseau drand, opéré par un consortium d'universités et d'entreprises, qui publie une valeur aléatoire signée toutes les trente secondes). C'est une option équivalente pour Uzès si la Ville préfère ne pas manipuler de dés sur scène : l'opérateur relève la valeur publiée à l'heure du tirage et la tape dans le champ « graine publique ». Les dés ont l'avantage d'être compréhensibles par toute la salle sans explication.

Ce que font les autres, plus classiquement. Les grandes enseignes font constater un tirage logiciel par un huissier, qui protège l'organisateur en cas de contestation. Les communes et les associations tirent le plus souvent dans une urne, ou dans un tableur devant un témoin ; cette dernière méthode est la plus faible, le hasard d'un tableur étant prévisible et rien n'étant vérifiable après coup. À notre connaissance, Uzès serait parmi les premières communes à tenir un tirage vérifiable par le public ; c'est un argument de communication autant qu'une garantie.