

Règlement





Règlement du Jeu-concours

Article 1. Société Organisatrice

GMF ASSURANCES – Société anonyme au capital de 181 385 440 euros entièrement versé – Entreprise régie par le Code des assurances – RCS Nanterre 398 972 901 – Siège social : 148 rue Anatole France, 92300 Levallois-Perret, ci-après « Société Organisatrice » organise un jeu-concours gratuit intitulé « Trace Ta Route avec Max » (ci-après « Jeu-concours »).

Article 2. Objet du Jeu-concours

Ce Jeu-concours a pour objectif la conception d'un jeu de société conçu par des élèves des classes de CM1 et/ou de CM2, sous la direction d'un enseignant, ci-après « Participant(s) ».

Ce Jeu-concours s'inscrit dans la validation du cycle 3 de l'APER (Attestation de Première Éducation à la Route).

Article 3. Disponibilité et acceptation du règlement

Le présent règlement est consultable et téléchargeable sur le site <https://www.gmf.fr/trace-ta-route-avec-max>. Avant de participer au présent Jeu-concours, les Participants doivent lire ce règlement avec attention et en accepter les termes dans leur intégralité. Ils s'engagent à en respecter les dispositions et reconnaissent qu'en cas de violation d'une de ses dispositions, la Société Organisatrice aura la possibilité de considérer la participation et/ou la remise des lots comme nulle. La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent règlement.

Article 4. Information aux Participants

Les personnes seront informées du Jeu-concours par des emailings, newsletters, une annonce presse dans la presse professionnelle ainsi que par des publications sur les réseaux sociaux.

Article 5. Durée et calendrier de l'opération

Le Jeu-concours se déroulera selon le calendrier suivant :

11 septembre 2023 : ouverture des inscriptions.

24 novembre 2023 : date limite des inscriptions.

5 avril 2024 : date limite de réception des maquettes.

12 avril 2024 : délibération du jury.

13 mai 2024 : annonce lauréat.

Deuxième quinzaine de juin 2024 : cérémonie

A la date limite des inscriptions, la Société Organisatrice validera la poursuite de l'opération si le nombre de maquettes réceptionnées est supérieur ou égal à 2. A défaut, le Jeu-concours sera annulé ou reporté et les Participants en seront tenus informés.

Article 6. Conditions et validité de participation

Ce Jeu-concours s'adresse aux élèves des classes de CM1 et/ou de CM2 et à leurs enseignants dans tous les établissements scolaires situés en France métropolitaine et outre-mer.

Pour participer au Jeu-concours, une équipe doit être inscrite. Une équipe est constituée de 5 à 30 élèves de CM1 et/ou de CM2 et d'un enseignant. Il est possible de constituer une équipe avec d'autres niveaux dès l'instant où une classe de CM1 et/ou CM2 est associée (ex : une équipe avec des CE2 /CM1)

Le terme équipe s'entend comme une entité unique. Un équipier s'entend comme un membre de l'équipe (pour rappel, il ne peut y avoir moins de 5 ou plus de 30 équipiers et un enseignant dans une équipe).

Plusieurs équipes peuvent être constituées au sein d'un même établissement scolaire. Il est interdit d'inscrire un même élève dans plusieurs équipes.

Pour valider la participation de l'équipe, l'enseignant devra compléter le formulaire d'inscription au Jeu-concours et certifier avoir obtenu l'autorisation préalable de participation de son chef d'établissement d'ici le 24 novembre 2023 sur le site <https://www.gmf.fr/trace-ta-route-avec-max>. Toute demande d'inscription reçue au-delà de cette date ne sera pas prise en compte.

Article 7. Déroulement du jeu-concours.

Ce Jeu-concours se déroule en plusieurs étapes :

Étape 1	Inscription de l'équipe par l'enseignant.
Étape 2	Validation de l'inscription par GMF Assurances, envoi du guide de l'enseignant, du module « Les 2 font l'APER » et du rétroplanning à l'adresse communiquée sur le formulaire d'inscription.
Étape 3	Création de la maquette du jeu de société.
Étape 4	Envoi de la maquette avec la fiche « retour d'expérience » complétée à l'adresse indiquée dans l'article 10.
Étape 5	Sélection de l'équipe gagnante par le jury.
Étape 6	Cérémonie avec l'équipe gagnante.
Étape 7	Envoi des boîtes de jeu aux équipes participantes ayant adressé une maquette.

Article 8. Outils mis à disposition des équipes.

À la validation de l'inscription, l'enseignant reçoit par mail un guide, un lien de téléchargement vers un support d'animation intitulé « Les 2 font l'APER » ainsi qu'un rétro planning reprenant les grandes étapes du projet. Ces outils aideront l'enseignant pour la réalisation du jeu de société.

Article 9. Conception du jeu de société.

La conception du jeu de société devra être matérialisée par une maquette à partir des différents supports décrits dans le guide de l'enseignant.

L'équipe peut utiliser les questions proposées dans le guide de l'enseignant ou rédiger elle-même des questions en s'appuyant sur la grille d'évaluation APER fournie. Ce Jeu-concours doit permettre aux élèves d'acquérir les compétences attendues par l'APER en fin de cycle 3.

Une adresse mail est mise à disposition des enseignants : max@gmf.fr pour toute question relative à la conception du jeu de société non abordée dans le présent règlement, dans le guide de l'enseignant ou sur le site internet <https://www.gmf.fr/trace-ta-route-avec-max>.

Article 10. Envoi de la maquette du jeu de société.

La maquette du jeu de société est à adresser par envoi simple à GMF ASSURANCES - Service Prévention - 148, rue Anatole France - 92300 LEVALLOIS-PERRET au plus tard le 5 avril 2024 (cachet de la poste faisant foi). Un mail d'accusé de réception sera envoyé à l'enseignant responsable du projet dès réception de la maquette.

La maquette du jeu de société ne doit comporter aucune information nominative de manière à en préserver l'anonymat auprès du jury. La maquette du jeu de société doit être envoyée avec la fiche « retour d'expérience », rédigée par l'enseignant ou par les élèves. Elle est fournie avec le guide de l'enseignant.

Le remboursement des frais d'envoi s'effectue sur simple demande écrite par mail, au plus tard le 17 mai 2024 à l'adresse : max@gmf.fr en joignant un RIB et une copie de la facture.

Le virement sera effectué dans un délai de 3 semaines après réception de la demande.

Les maquettes de jeu seront restituées par voie postale

- pour l'équipe gagnante : une fois la fabrication du jeu finalisée,
- Pour les équipes non gagnantes : à l'issue des délibérations du jury.

Article 11. Sélection de la maquette du jeu de société gagnante et communication des résultats

Le jury est composé :

- De représentants de l'Éducation nationale ;
- De représentants de GMF Prévention ;
- De représentants d'ABEILLES (éditeur de jeux).

Les critères de sélection du jeu de société sont : respect du cahier des charges, clarté des règles, attrait de l'univers et créativité, originalité de la mécanique du jeu, interactivité entre les joueurs.

Le jury se réunira le 12 avril 2024 et déterminera la maquette qui sera déclarée gagnante.

Seule une maquette finalisée pourra être désignée lauréate par le jury.

A l'issue de la réunion du jury, chaque équipe participante recevra un e-mail avec la mention de l'établissement de l'équipe déclarée gagnante. L'enseignant de l'équipe gagnante sera contacté par téléphone. Le nom de l'équipe gagnante sera également affiché sur le site internet www.gmf.fr/trace-ta-route-avec-max.

Article 12. Définitions des lots.

La maquette du jeu de société déclarée gagnante sera adaptée le plus fidèlement possible au travail fourni par l'équipe, tout en répondant aux contraintes d'impression d'un jeu de société.

Le jeu de société ainsi réalisé constituera le lot principal de ce Jeu-concours.

12.1 Lot pour l'équipe gagnante.

Chaque équipier et l'enseignant recevront un exemplaire du jeu, dans la limite du nombre d'élèves indiqué par l'enseignant à l'inscription. Les jeux seront remis par un représentant de GMF Assurances qui se rendra dans l'établissement scolaire fréquenté par l'équipe gagnante. Un exemplaire sera également remis à l'établissement scolaire.

12.2 Lot pour les équipes non déclarées gagnantes.

Les autres équipes ayant participé au présent Jeu-concours et ayant envoyé une maquette recevront un exemplaire de ce même jeu. Les jeux offerts ne sont pas échangeables contre une valeur monétaire ou d'autres lots.

Article 13. Distribution des lots.

La remise des jeux se déroulera la deuxième quinzaine de juin 2024 dans l'établissement scolaire fréquenté par l'équipe gagnante (l'équipe dont le projet aura été sélectionné sera informée courant mai

2024 de la date exacte).

Courant juin 2024, les jeux seront envoyés aux équipes participantes non déclarées gagnantes ayant adressé une maquette. Les adresses de livraison considérées seront celles indiquées sur le bulletin d'inscription.

Article 14. Données personnelles

Les données personnelles des participants sont traitées par GMF Assurances, responsable de traitement, dont les coordonnées se situent sur les supports remis ou mis à disposition des participants.

Traitement aux fins d'organisation et de gestion du jeu :

Ces données personnelles seront utilisées aux fins de l'organisation et de la gestion de la participation au présent jeu, et seront conservées uniquement pendant la durée nécessaire à l'organisation et à la gestion du jeu.

Ce traitement a pour base légale le présent règlement du jeu que le participant a accepté conformément aux dispositions du règlement.

Ces données pourront être communiquées au personnel, aux sous-traitants et aux partenaires de GMF Assurances, qui sont chargés contractuellement de l'organisation et/ou de la gestion du jeu.

Traitement aux fins de prospection commerciale :

Ces données personnelles seront utilisées en vue de réaliser des opérations de prospection commerciale, ainsi que des sondages et enquêtes de satisfaction.

Ces données sont conservées pendant une durée de 3 ans à compter de leur collecte ou du dernier contact avec la personne concernée resté sans effet.

Ce traitement a pour base légale l'intérêt légitime du responsable de traitement, caractérisé par son développement commercial, le développement de nouvelles offres et de nouveaux services.

Ces données pourront être communiquées au personnel, aux sous-traitants et aux partenaires de GMF Assurances, qui sont chargés contractuellement de sa communication.

Droits conférés :

Les participants disposent des droits suivants, qu'ils peuvent exercer après présentation d'un justificatif d'identité :

- Un droit d'accès,
- Un droit de rectification,
- Un droit d'opposition à la prospection commerciale,
- Un droit d'effacement : l'exercice par une personne du droit d'effacement de ses données personnelles nécessaires à l'organisation et de la gestion du présent jeu avant la fin de celui-ci, entraînera l'annulation automatique de sa participation,
- Un droit de limitation,
- Un droit à la portabilité.

Les participants peuvent exercer leurs droits en écrivant et en précisant le nom du jeu :

- par courrier à : GMF – Protection des données personnelles – 45930 ORLEANS Cedex 9, ou par email à protectiondesdonnees@gmf.fr
- ou par email à : protectiondesdonnees@gmf.fr

En cas de désaccord sur la collecte ou l'usage de leurs données personnelles, les participants ont la possibilité de saisir la Commission Nationale de l'Informatique et Libertés (CNIL).

Contact :

Pour toute information complémentaire, les participants peuvent contacter le Délégué à la Protection des Données en écrivant :

- par courrier à : Délégué à la Protection des Données – 86-90 rue St Lazare 75009 PARIS.
- ou par email à : deleguealaprotectiondesdonnees@covea.fr

Article 15. Propriété intellectuelle.

15.1 L'enseignant garantit que la maquette du jeu de société (ci-après «Maquette ») et les éléments qui le constituent sont originaux, inédits, et qu'il dispose librement de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle, tels que les droits d'auteur et les droits voisins, attachés à cette Maquette aux fins de participer au Jeu-concours.

Il déclare que la Maquette ne contrevient pas, en tout ou partie, à toute opposition légales ou réglementaire en vigueur, aux bonnes mœurs et à la morale publique, aux droits d'auteurs, droits voisins, ou de manière générale à tous droits appartenant à un tiers.

L'enseignant assume donc l'entière responsabilité au titre des contenus relevant des œuvres qu'il publie. Notamment, il garantit que dans l'hypothèse où il aurait utilisé des échantillonnages ou des extraits d'œuvres existantes, il a obtenu l'autorisation préalable de leur(s) auteur(s) ou ayant(s) droits au titre de cette utilisation. De même, en cas d'utilisation de l'image d'un tiers, l'enseignant devra s'assurer de l'accord de la personne concernée ou des représentants légaux. Il garantit la société organisatrice et ses partenaires contre toute revendication de tiers tant au titre du droit à l'image que des droits d'auteur ou des droits voisins. Il assure donc à GMF Assurances la jouissance et l'exercice paisible de tous les droits attachés à la création proposée dans le cadre du présent Jeu-concours.

À cette fin, l'enseignant s'engage à fournir les sources de l'ensemble des éléments utilisés pour la conception de la maquette du jeu de société (photographies, dessins, textes...). GMF Assurances se réserve le droit d'apporter des modifications audits éléments dans le respect du Code de la propriété intellectuelle.

15.2 En participant au présent Jeu-concours, chaque équipe s'engage à céder, à titre exclusif, à GMF Assurances, les droits d'exploitation (reproduction, représentation et adaptation) portant sur le jeu de société créé, en vue de leur exploitation par GMF Assurances à travers tous mode de communication, tous supports (sites internet, application mobile, etc.), connus à ce jour ou à venir, dans le cadre du Jeu-concours et de toute autre communication interne ou externe.

Les droits d'exploitation cédés le sont pour une durée de 5 ans et pour le monde entier, pour tous supports (matériels et/ou immatériels). Cette cession est effectuée à titre gratuit et prend effet à compter de l'acceptation du présent règlement par les équipes.

Pour toute exploitation autre, telle que l'utilisation à titre de publicité et de promotion de ses activités, produits et services, ainsi que dans le cadre de ses opérations marketing, l'accord préalable du ou des auteurs de l'œuvre sera demandé sur le droit d'utiliser, réutiliser, modifier, reproduire, publier, représenter l'œuvre.

15.3 L'enseignant autorise GMF Assurances à faire figurer sur la boîte et/ou dans la règle du jeu de société son nom, le niveau scolaire de l'équipe ainsi que le nom de l'établissement scolaire fréquenté par celle-ci et qu'il a obtenu à cette fin les autorisations nécessaires.

15.4 L'organisateur et en dernier ressort le jury se réservent la faculté discrétionnaire de refuser toute maquette qui lui sera soumise dans l'éventualité où il existe un doute raisonnable, en ce que tout ou partie de la maquette pourrait contrevenir à des droits de propriété intellectuelle, et par extension de tout autre droit appartenant à des tiers.

Article 16. Dispositions générales

16.1 La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être engagée du fait d'un dysfonctionnement total ou partiel du service postal ou du réseau Internet auquel elles sont étrangères,

ou de la destruction totale ou partielle des dossiers de participation par tout autre cas fortuit.

16.2 La participation au Jeu-concours par des technologies nécessitant l'utilisation d'un matériel informatique implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de ces technologies.

En conséquence, la Société Organisatrice ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information ;
- de tout dysfonctionnement du réseau empêchant le bon déroulement/fonctionnement du Prix ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de la perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de la perte de toute donnée ;
- des problèmes d'acheminement ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'appareil ou à l'installation téléphonique d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Prix ou ayant endommagé le système d'un Participant.

16.3 Le présent règlement est soumis à la loi française. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis aux tribunaux compétents.

16.4 La Société Organisatrice se réserve, notamment en cas de force majeure, le droit d'écourter, prolonger, suspendre, modifier ou annuler les dispositions du présent règlement.

Elle en avisera les Participants dans les mêmes conditions d'information du Jeu-concours et par tout autre moyen à sa convenance.



GMF ASSURANCES – Société anonyme au capital de 181 385 440 euros entièrement versé –
Entreprise régie par le Code des assurances – RCS Nanterre 398 972 901 – Siège social : 148
rue Anatole France, 92300 Levallois-Perret.