

16 octobre 2023

## Règlement « Défi Rugby en Classe » Édition 2023-2024

### 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 « GMF » ou « Société Organisatrice » organise un jeu gratuit sans obligation d'achat intitulé « **Défi Rugby en Classe** » (ci-après « le Jeu »).

Le présent règlement définit les règles applicables à ce Jeu.

### ARTICLE 2 – OBJET

Dans le cadre de son engagement auprès de l'Education Nationale, GMF met en place un jeu permettant aux établissements scolaires de gagner des lots par opérations de tirages au sort. Le Jeu est constitué de 4 **étapes indépendantes** échelonnées tout au long de l'année scolaire (cf. calendrier ci-dessous).

A chaque étape sont mis à disposition un contenu pédagogique et un quiz associé.

Le jeu intégré dans un espace dédié aux enseignants sur le site GMF permet aux classes participantes de tenter de gagner des lots à chacune des étapes.

### ARTICLE 3 - DISPONIBILITÉ ET ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est consultable et téléchargeable sur les sites internet <https://www.gmf.fr/defi-rugby/reglement>.

Avant de participer au Jeu, 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, GMF aura la possibilité de considérer la participation et/ou la remise des dotations comme nulle. GMF 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 par des communications ciblées, publications sur les réseaux sociaux, sur le site internet de GMF, ainsi que sur des supports de communication mis à disposition par les collaborateurs GMF dans les établissements scolaires.

### ARTICLE 5 - DURÉE DE L'OPÉRATION

Le Jeu se déroule du 16 octobre (00:01) 2023 au 02 juin 2024 (23 :59), heure France métropolitaine.

### ARTICLE 6 – CONDITIONS ET MODALITES DE PARTICIPATION

#### 6.1. Conditions relatives aux participants

La participation au Jeu est ouverte

- à tout enseignant de collège ou de lycée en responsabilité de classe, personne physique majeure,
- résidant en France Métropolitaine ou dans les DROM (Guadeloupe, Martinique, Réunion, Guyane, ou Mayotte).

Une seule participation par classe est admise à chacun des 4 défis du Jeu (même nom, même prénom, même nom de classe, même adresse électronique ou IP - Internet Protocol).

4 participations (une participation à chaque défi) sont autorisées par participant sur l'ensemble du Jeu.

Le fait de participer sous une fausse identité ou avec l'identité d'une autre personne, de communiquer de fausses informations ou des informations incomplètes ou encore de s'inscrire sous plusieurs identités entraînera l'annulation de la participation.

Le recueil du consentement du chef d'établissement, préalablement à l'inscription au présent Jeu, est une condition essentielle de participation. Ainsi, les enseignants s'engagent à attester sur l'honneur avoir obtenu

ledit consentement en cochant l'encadré présent sur le formulaire « Je certifie avoir obtenu l'autorisation préalable de participation du Chef d'établissement ».

## 6.2. Modalités d'inscription.

### 6.2.1 Téléchargement des kits pédagogiques

Pour télécharger les kits pédagogiques l'enseignant doit :

1. Se connecter sur le site [www.gmf.fr/defi-rugby](http://www.gmf.fr/defi-rugby) via le lien ou le QR code présents sur les documents [annonçant le jeu.](#)
2. Cliquer sur le bouton « Je participe avec ma classe».
3. Compléter entièrement le formulaire (tous les champs sont obligatoires : (prénom, nom, email). A défaut de remplissage de ces champs, l'accès au(x) kit(s) ne pourra se faire.

Une fois le formulaire renseigné, l'enseignant peut télécharger le contenu du kit disponible en fonction du calendrier ci-dessous. Aucun mail de confirmation ne sera envoyé.

L'enseignant est celui qui procède à l'inscription, régule l'activité et enregistre les résultats de sa classe sur la plateforme.

L'enseignant devra renouveler cette étape pour chaque nouveau Défi.

Au sein d'un même établissement, plusieurs professeurs peuvent inscrire une de leurs classes. Une seule participation par classe est possible par « Défi ».

### 6.2.2 Participation au tirage au sort.

Pour participer, l'enseignant doit :

1. Se connecter sur le site : [www.gmf.fr/defi-rugby](http://www.gmf.fr/defi-rugby) via le lien ou le QR code présents sur les documents [annonçant le jeu.](#)
2. Cliquer sur le bouton « Je participe avec ma classe».
3. Remplir le formulaire d'accès aux kits
4. Accéder au quiz
5. Renseigner les réponses au quiz du défi en cours
6. Accepter le règlement
7. Compléter entièrement le formulaire de participation (tous les champs sont obligatoires : Prénom, Nom, email, téléphone, choix collègue/lycée, nom de l'établissement scolaire, CP du l'établissement, , nom de la classe, nombre d'élèves de la classe). Cocher la mention « Je certifie avoir obtenu l'autorisation préalable de participation du Chef d'établissement ». A défaut de remplissage de ces champs, la participation ne pourra être validée.
8. Valider le quiz

Les réponses données au quiz ne pourront plus être modifiées une fois le quiz validé.

Aucun mail de participation au tirage au sort ne sera envoyé.

La Société Organisatrice se réserve le droit de retirer les participants ayant laissé plusieurs fois leurs coordonnées (même nom, même prénom, même adresse électronique ou IP - Internet Protocol) avant le tirage au sort ou ne répondant pas aux conditions de participation précisées à l'article précédent.

### **Calendrier de mise à disposition des contenus :**

Défi n°1 : « Les participants à la Coupe du Monde »	Du 16 oct 23 au 12 déc 23
Défi n°2 : « Le rugby : un sport de voyou pratiqué par des gentlemen »	Du 11 déc 23 au 4 fév 24
Défi n°3 : « Rugby : Les filles ont leur mot à dire »	Du 5 fév 24 au 28 avril 24
Défi n°4 : « Se préparer à un match : ...»	Du 29 avril 24 au 2 juin 24

Le contenu de chaque kit restera disponible pendant la période de l'opération  
En revanche les quiz ne seront disponibles que selon le calendrier ci-dessus.

#### **ARTICLE 7 – DESIGNATION DES GAGNANTS**

Pour chacun des 4 défis, GMF déterminera par tirage au sort les 15 (quinze) classes gagnantes parmi l'ensemble des participants ayant fourni les bonnes réponses au quiz du défi en cours. Ce seront donc 60 (soixante) classes gagnantes qui seront tirées au sort sur l'ensemble du jeu.

Les tirages au sort auront lieu selon le calendrier suivant :

- Etape 1 : 13 décembre 2023

- Etape 2 : 5 février 2024

- Etape 3 : 2 mai 2024

- Etape 4 : 5 juin 2024

Les classes gagnantes, représentées par l'enseignant inscrit, remporteront chacune un lot.

GMF procédera au tirage au sort de gagnants suppléants dans le cas où des gagnants titulaires ne souhaiteraient pas ou ne pourraient pas bénéficier de leur lot.

#### **ARTICLE 8 – DOTATIONS**

GMF met en jeu 15 lots d'une valeur unitaire de 388,31 € TTC par étape, soit 60 lots sur l'ensemble des 4 étapes pour une valeur totale de 23 298,60 € TTC.

Un lot est composé de :

- Pour chaque classe :

- Un sac de sport pour la classe.
- 1 équipement de flag rugby pour 24 élèves
- 1 ballon de rugby
- 1 exemplaire du livre illustré "Le Rugby et ses règles"
- Pour les élèves, 1 mini-ballon de rugby pour chacun dans la limite de 30 ballons.

Les lots sont attribués à un établissement scolaire et ne peuvent être cédés ou vendus à autrui.

Les lots offerts ne peuvent donner lieu, de la part des gagnants à aucune contestation d'aucune sorte. Ils ne peuvent non plus donner lieu à la remise de leur contre-valeur en argent pour quelque raison que ce soit.

En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, GMF se réserve le droit de remplacer les lots par des lots de nature et de valeur commerciale équivalente ou supérieure, et ce sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

L'empêchement d'un gagnant de bénéficier de son lot résultant de son fait pour quelque raison que ce soit lui en fait perdre le bénéfice sans aucune possibilité de remboursement ou de contrepartie d'aucune sorte.

GMF disposera de la faculté discrétionnaire de refuser d'attribuer un lot à un participant dont l'identité déclarée n'est pas l'identité (état civil) réelle mais une identité empruntée ou usurpée ou qui ne remplirait pas les conditions requises aux termes du règlement.

#### **ARTICLE 9 – INFORMATION DES GAGNANTS**

Les gagnants recevront un courrier électronique de GMF ou du prestataire de son choix, à l'adresse électronique qu'ils auront indiquée dans le formulaire de participation au quiz, dans les 14 (quatorze) jours ouvrés suivant le tirage au sort, leur confirmant la nature du lot gagné et les modalités pour en bénéficier. Les gagnants seront contactés par email ou téléphone, pour convenir d'un rendez afin que leur soit remis le lot dans leur établissement scolaire.

Tout gagnant ne donnant pas de réponse dans un délai de 30 (trente) jours à compter de l'envoi d'avis de son gain sera réputé renoncer à celui-ci.

Le lot sera alors attribué à un nouveau gagnant, déterminé par ordre de tirage au sort dans la liste des suppléants. La même procédure d'attribution du lot sera appliquée.

GMF ne saurait être tenu responsable de la non réception du mail informant le gagnant de son gain si l'adresse communiquée est erronée. Aucune recherche supplémentaire ne sera effectuée par GMF.

## **ARTICLE 10 – REMISE DES LOTS**

Les lots seront remis, dans un délai de 8 semaines, dans les établissements scolaires des gagnants par un représentant local de la GMF, qui prendra contact par téléphone préalablement, avec l'enseignant pour convenir d'une date.

## **ARTICLE 10 – DROIT A L'IMAGE**

Par le seul fait de participer au jeu, chaque gagnant autorise GMF, sans qu'aucune autre indemnisation, de quelque nature que ce soit ne puisse lui être due, à exploiter à des fins publicitaires ou promotionnelles, en rapport avec le présent jeu, l'initiale de son nom, son prénom, sa profession, sa ville de résidence, selon le ou les supports médiatiques qu'ils pourraient choisir pendant une durée d'un an.

## **ARTICLE 12 - 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](mailto: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](mailto:deleguealaprotectiondesdonnees@covea.fr)

## **ARTICLE 13 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES**

**13.1** 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.

**13.2** La participation au Jeu 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 Jeu ;
- 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 Jeu ou ayant endommagé le système d'un participant.

**13.3** 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.

**13.4** 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. Elles en aviseront les participants dans les mêmes conditions d'information du Jeu et par tout autre moyen à leur convenance.