

# REGLEMENT DU JEU

## "Cultures" Agri – LA ROUTE DE NOS SAVOIR-FAIRE

La **CONFEDERATION NATIONALE DU CREDIT MUTUEL**, Association loi 1901

Inscrite sous le numéro de SIRET 784 646 689 00033

Dont le siège social se trouve **88-90 Rue Cardinet 75847 Paris Cedex 17**

Organise un jeu concours du **01 OCTOBRE 2015 AU 31 MARS 2016**

Ce jeu propose aux participants, étudiants en école d'agriculture, de poster un ou plusieurs clips vidéo (maximum 10 clips vidéo) sur le site Internet du jeu "Cultures" Agri, à l'adresse principale suivante, **www.culturesagri.fr**, et aux « adresses associées » suivantes :

- **www.culturesagri.com ; www.culturesagri.eu ; www.culturesagri.net ;**
- **ww.culturesagri.org ; www.culturesagri.coop ; www.cultureagri.fr ;**
- **ww.cultureagri.com ; www.cultureagri.eu ; www.cultureagri.net ;**
- **ww.cultureagri.org ; www.cultureagri.coop.**

La participation au jeu implique l'acceptation préalable et sans réserve du présent règlement.

En partenariat avec :

- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel d'Anjou** - Société coopérative à capital variable
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel Maine Anjou Basse Normandie** - Société coopérative anonyme à capital variable
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel de Loire-Atlantique et du Centre Ouest** - Société coopérative de crédit à capital variable
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel Océan** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- **Caisse Interfédérale de Crédit Mutuel** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable, toutes domiciliées 1 Rue Louis Lichou - 29480 Le Relecq Kerhuon
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel du Centre** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- **Caisse Fédérale commune des groupes du Crédit Mutuel Centre Est Europe** – Société Coopérative à forme de SA, toutes domiciliées 34 rue du Wacken – 67913 Strasbourg Cedex 9
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel de Normandie** - Société coopérative anonyme à capital variable
- **Caisse Fédérale du Crédit Mutuel Nord Europe** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- **Caisse Fédérale commune du Crédit Mutuel Sud Europe** - Société anonyme coopérative de crédit, de courtage et d'intermédiation en assurances, toutes domiciliées 494 avenue du Prado – BP 115 – 13267 Marseille cedex 08
- **Agrilys Voyages, SA**, 11, boulevard de Strasbourg - 75010 – Paris France
- **ENGIE, SA**, 1, place Samuel de Champlain, 92400 Courbevoie

### 1. Objet du jeu

Le présent jeu propose aux étudiants des écoles spécialisées en enseignement agricole de poster un ou plusieurs clips vidéo dans la limite de 10 clips vidéo sur le site du jeu "Cultures" Agri.

Le thème conseillé de la 6<sup>ème</sup> édition est "**Les énergies de nos territoires**".

Les clips vidéo postés font ensuite l'objet d'une notation :

- par les internautes pour le « coup de cœur des internautes » **du 12 au 22 JANVIER 2016**, dans le cadre d'un autre jeu sur le même site [www.culturesagri.fr](http://www.culturesagri.fr) (et « adresses associées »),
- par un jury national pour le prix national "Cultures" Agri sur la base des clips vidéo ayant cumulé le plus de points par les internautes. Les vidéos des 10 premières classes retenues sont alors soumises au jury national.
- par un jury régional pour le classement par Fédération de Crédit Mutuel sur la base des clips vidéo déposés par les écoles localisés sur le territoire de la Fédération de Crédit Mutuel participante à l'opération.

Les étudiants participent pour le compte des classes. Ce sont en effet les classes qui seront récompensées. L'addition des notes attribuées à chacun de leurs clips permettra de déterminer les classes gagnantes.

## 2. Les participants

Ce jeu est ouvert à tous les étudiants en classes de niveau I, II, III, IV et V dans les écoles d'enseignement agricole situées sur le territoire français.

- Pour pouvoir participer, les écoles doivent préalablement s'inscrire auprès des Fédérations de Crédit Mutuel, partenaires du jeu, ou directement auprès de la Confédération Nationale du Crédit Mutuel. Lors de cette inscription préalable, il sera demandé les coordonnées d'un référent et une adresse e-mail. Un e-mail de confirmation d'inscription est envoyé par les organisateurs au référent afin de valider l'inscription.

Les participants au présent jeu sont exclusivement des personnes physiques. Ils participent pour le compte de la classe à laquelle ils appartiennent.

Les participants au présent jeu doivent en outre être :

- Âgés de plus de 16 ans,
- Résider sur le territoire français et s'être préalablement qualifié via un formulaire de contact.

## 3. Période

Le jeu est ouvert du **1<sup>er</sup> OCTOBRE 2015 AU 31 MARS 2016**

## 4. Thème et contenu des clips vidéo

Pour que le clip vidéo posté par le joueur soit pris en compte, il doit répondre aux critères cumulatifs suivants :

- a) Les clips doivent être en lien avec l'agriculture et/ou la ruralité (Par exemple thèmes liés à l'agriculture, aux nouvelles technologies, aux énergies renouvelables, au tourisme rural ou aux services à la personne...)
- b) Dans leurs évaluations, les jurys nationaux et régionaux tiendront compte d'une thématique conseillée. Cette année la thématique est «Les énergies de nos territoires».
- c) La durée du clip vidéo doit être inférieure à 1 minute 30.
- d) Les images et messages du clip vidéo doivent répondre aux critères de la modération (voir paragraphe 7).
- e) Il est conseillé d'intégrer le générique de "Cultures" Agri au début de chaque clip. Le générique est téléchargeable sur le site [www.culturesagri.fr](http://www.culturesagri.fr). Cette intégration sera prise en compte dans la note finale du jury.

Le clip vidéo peut être associé à une musique, choisie soit librement par le participant, soit parmi une liste de 12 musiques proposées en libre accès sur le site [www.culturesagri.fr](http://www.culturesagri.fr).

Ces musiques ne sont pas libres de droit et leur utilisation est exclusivement réservée au jeu "Cultures" Agri.

## 5. Modalités de participation

- a) Le participant doit préalablement à son inscription au jeu, ouvrir un compte sur le site Internet **www.youtube.fr** et déposer le clip vidéo réalisé en s'assurant qu'il soit accessible librement.
- b) Le participant doit ensuite se qualifier via un formulaire de contact sur le site du jeu "Cultures" Agri. Si son école n'est pas préalablement inscrite, il pourra adresser un message à l'organisateur pour demander le référencement de son établissement.
- c) Un email de confirmation d'inscription est alors adressé à l'internaute afin de valider ses coordonnées.
- d) Il doit ensuite demander l'intégration de son clip vidéo à partir de son compte Youtube.
- e) Le participant doit copier le lien Youtube (<https://www.youtube...>) et le coller sur le site Internet **www.culturesagri.fr**.
- f) Ce clip vidéo est ensuite pré-visualisé selon une procédure de modération décrite ci-dessous. Si le clip vidéo respecte les critères de la modération, il sera mis en ligne sur le site Internet **www.culturesagri.fr**.
- g) Le participant et le référent pédagogique recevront alors un mail pour annoncer la mise en ligne du clip vidéo.

## 6. Dotations et désignation des gagnants

### a) Qui sont les gagnants ?

**Les 10 classes retenues par le « coup de cœur des internautes » seront celles ayant obtenues pour l'ensemble des clips déposés la meilleure somme des notes.**

**Le jury départagera ensuite ces 10 classes.**

### Les clips vidéo seront appréciés de 3 façons :

- **Au niveau des internautes**, ce sont eux qui en participant au quiz et en votant pour leur vidéo préférée détermineront la classe gagnante du prix « coup de cœur » et désigneront les clips vidéo des 10 classes qui seront soumis au jury national.
- **Au niveau national**, un jury composé d'agriculteurs élus du Crédit Mutuel, des différents partenaires du jeu et d'autres représentants de la profession agricole déterminera les cinq classes gagnantes issues de la présélection des internautes.
- **Au niveau des Fédérations de Crédit Mutuel**, ce sont des jurys composés d'agriculteurs élus du Crédit Mutuel et d'autres représentants de la profession agricole qui jugeront la qualité des clips vidéo déposés par les classes des écoles dont le siège est localisé sur le territoire des Fédérations de Crédit Mutuel.

Dans leur notation, les jurys tiennent compte de la qualité des vidéos (image, son, lisibilité des textes, scénario), de l'engagement des étudiants de la classe dans le jeu (nombre de clips déposés, intégration du générique) et du respect de la thématique générale (voir paragraphe 4).

### b) Dotations au niveau national

1- Les lots du « Coup de cœur des internautes » :

- ☞ **1er prix** : 1 000 €\*\* d'AGRILYS (voyagiste agricole) et 10 clés USB d'une valeur unitaire de 6.19€ HT de la CNCM ;
- ☞ **2ème au 10ème prix** : 500 €\*\* d'AGRILYS (voyagiste agricole) et 5 clés USB d'une valeur unitaire de 6.19€ HT de la CNCM.

2- Les lots du prix national « Cultures » Agri :

	1 <sup>er</sup> Prix	2 <sup>ème</sup> Prix	3 <sup>ème</sup> Prix	4 <sup>ème</sup> Prix	5 <sup>ème</sup> Prix
TOTAL	7.000€	2.000€	1.000€	1.000€	1.000€
Dont CNCM	5.000€	2.000€	1.000€	1.000€	1.000€
Dont ENGIE*	Voyage à Paris	Voyage à Paris	Voyage à Paris		
Dont Agrily's **	2.000€				

### **2-1 Les dotations ENGIE**

Les dotations ENGIE permettent de financer une voyage de 2 jours / 1 nuit pour assister à la Remise des Prix au Salon international de l'Agriculture à Paris.

La dotation inclut :

- l'hébergement en chambre multiples partagées pour les apprenants et en chambre individuelle pour les accompagnateurs.
- la pension complète : dîner le jour 1, petit-déjeuner le jour 2, panier-repas pour le déjeuner le jour 2.
- le transport du groupe depuis l'établissement et pendant le séjour (autocar, train ou avion en fonction de la taille du groupe - choix du transport à la discrétion de l'organisateur).
- 1 entrée par participant au SIA
- 1 programme d'animation concocté par les organisateurs et sponsors

La dotation n'inclut pas :

- le transport jusqu'à la Métropole pour les classes lauréates issues de territoires français d'Outre-mer

Cette dotation ne sera pas remise directement aux trois classes lauréates mais à la société Agrily's Voyages missionnée par l'organisateur pour organiser le séjour. Le nombre de participants par classe ne pourra pas excéder 30 apprenants + leurs accompagnateurs (sur la base de 1 accompagnateur pour 12 apprenants).

Les lots ne pourront pas donner lieu à un échange, ni à l'attribution de sa contre-valeur monétaire.

### **2-2 Les dotations Agrily's**

Les dotations Agrily's seront attribuées sous réserve que la classe gagnante réalise son voyage pédagogique via l'agence de voyage Agrily's (voir paragraphe 6d) pour plus de détails).

Ces lots nationaux peuvent être cumulés avec un lot accordé par une Fédération partenaire au niveau local.

Toutes les dotations financières seront accordées en remboursement des frais engagés pour un voyage pédagogique associant plusieurs ou la totalité des élèves de la classe lauréate.

Des justificatifs de frais pourront être demandés. Les lots ne pourront pas donner lieu à un échange, ni à l'attribution de sa contre-valeur monétaire.

Les dotations Agrily's remises aux classes lauréates doivent être utilisées pour le financement d'un voyage d'étude, en France ou à l'étranger. La classe lauréate doit contractualiser le voyage d'étude avant le **31 Décembre 2016**. Au-delà de cette date, la dotation est perdue.

Un voyage d'étude s'entend par un séjour d'au moins 2 jours et une nuit entièrement organisé par Agrily's (transport, hébergement avec ou sans pension et visites) pour un minimum de 10 participants.

La dotation peut être utilisée pour financer un voyage d'étude déjà organisé par les enseignants et/ou la classe si ces derniers acceptent la délégation d'organisation à Agrily's. En revanche, elle ne peut pas être utilisée pour financer une partie de voyage déjà organisée par une autre agence de voyages.

En outre, si le prix du séjour est inférieur au montant de la dotation Agrilys, aucun remboursement de la partie non consommée ne sera accordé.

### c) Dotations par Fédération de Crédit Mutuel

Les lots sont les suivants :

Fédération	Départements	1 <sup>er</sup> prix	2 <sup>ème</sup> prix	3 <sup>ème</sup> prix	4 <sup>ème</sup> prix	5 <sup>ème</sup> prix
<b>CMA</b>	49	1000				
<b>CMC</b>	18-28-36-37-41-45	1000	750	500		
<b>CMDV</b>	07-26-38	1000	750	500		
<b>CMIDF</b>	75-77-78-91-92-93-94-95	500	250	150		
<b>CMLACO</b>	19-23-44-79-86-87	1000	750	750	500	500
<b>CMM</b>	04-05-06-11-13-20-30-34-66-83-84	750	500			
<b>CMMA</b>	09-31-32-40-46-47-64-65-81-82	1000	750	750	500	500
<b>CMMABN</b>	50-53-61-72	1000	1000	750	750	500
<b>CMN</b>	14-27-76	1000	750	500		
<b>CMNE</b>	02-08-51-59-60-62-80	750	500	250		
<b>CMO</b>	17-79-85 (un lot par département)	1000	1000	1000		
<b>CMSE</b>	01-38-42-43-69-71	1000	800	600	400	
<b>CMSMB</b>	73-74	1000	750	750	500	500
<b>DRN</b>	67-68	1000	750	500		
<b>DRO</b>	54-55-57-88	500	500			
<b>DRS</b>	25-39-70-90	1000	750	500		
<b>DRBC</b>	10-21-52-58-71-89	1000	750	500		

Les gagnants seront informés par la Confédération Nationale du Crédit Mutuel ou la Fédération de Crédit Mutuel dont la classe dépend géographiquement, à partir du mois de février 2016. A cette occasion, il sera précisé les modalités de remise du ou des lots.

### d) autres considérations sur les dotations

Les participants ne pourront prétendre à aucune indemnité ni contrepartie quelle qu'elle soit, en cas d'annulation (dans le cas où l'organisateur mettrait fin au jeu sans préavis) ou de perte (notamment en cas d'arrêt du jeu pour insuccès ce qui entraînerait l'absence de gain) autre que toute contrepartie proposée par l'organisateur. Les lots offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur échange ou remplacement pour quelque cause que ce soit par la Société Organisatrice. Si les circonstances l'exigent, la Société Organisatrice se réserve le droit de remplacer les lots par d'autres dotations de valeur équivalente.

Tout représentant d'une classe lauréate autorise par avance les organisateurs à publier ses nom, prénom, adresse et image, à des fins de communication commerciale, quel que soit le support, et notamment à des fins promotionnelles liées au présent jeu, sans que cette publication ou utilisation puisse ouvrir d'autres droits à l'attribution du ou des prix gagnés.

## 7. Responsabilité du participant et procédure de contrôle de clips

Le participant qui met en ligne un clip vidéo déclare être titulaire ou avoir obtenu les autorisations nécessaires en vue de permettre la mise en ligne des dits-clips.

Le participant s'engage par ailleurs à respecter les droits des tiers, à masquer le nom des marques des produits (matériels, enseignes...).

Les vidéos mises en ligne ne doivent pas constituer :

- une violation ou une atteinte au droit d'auteur (notamment musique, clips, émissions de télévision, courts, moyens et ou longs métrages, animés ou non, publicités ...)
- une violation ou une atteinte au droit à l'image des personnes physiques ou morales (notamment diffamation, insultes, injures...)
- une violation ou une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs (notamment apologie des crimes contre l'humanité, incitation à la haine raciale, pornographie, pédophilie...)
- une atteinte aux biens d'autrui ;
- un acte de concurrence déloyale.

En outre, le clip vidéo ne doit pas véhiculer des idées fausses ou contre-vérités scientifiques. Il ne doit pas faire référence à un concurrent du Crédit Mutuel dans le domaine bancaire. **Il ne doit pas avoir fait l'objet d'une participation aux saisons précédentes** du jeu "Cultures" Agri.

Toutes les vidéos seront visionnées avant publication par un groupe de personnes :

- la personne du corps enseignant de l'école auquel appartient l'internaute, qui sert de référent comme précisé dans le paragraphe 2,
- un modérateur mandaté par l'organisateur du jeu,
- la Confédération Nationale du Crédit Mutuel,
- un référent désigné par l'Académie d'Agriculture de France.

En l'absence d'objection du modérateur, du référent de l'école et des deux organisations précitées **dans les 72h (jours ouvrés)**, le clip vidéo est mis en ligne.

Si l'un des intervenants en charge du contrôle des clips émet une objection pendant la durée du jeu, le clip vidéo est immédiatement retiré du site. Un email motivant ce retrait est alors adressé au joueur et à l'ensemble des intervenants en charge du contrôle des clips. Après discussion avec le référent de l'école, l'organisateur prend la décision de réintégrer le clip vidéo ou de définitivement le retirer de la participation au jeu.

Tout participant s'engage à participer au jeu dans le respect du règlement. Tout non-respect du règlement par le participant, et notamment toute fraude, abus, tricherie de son fait, pourra entraîner son exclusion du Jeu par décision de la Société Organisatrice.

## **8. Responsabilité de l'organisateur**

L'organisateur ne saurait être tenu de verser une quelconque indemnité à un participant dont la vidéo ne serait pas publiée.

L'organisateur ne saurait par ailleurs être tenu responsable d'un quelconque préjudice direct ou indirect découlant de la participation par un joueur au présent jeu.

En outre, en présence d'abus ou de tricherie d'un ou plusieurs participant(s), la Société Organisatrice se réserve le droit de modifier ou de mettre fin au Jeu sans préavis, notamment lorsque l'intégrité du Jeu est remise en cause dans son objet.

## **9. Loi Informatiques et libertés**

Les informations recueillies auprès des participants sont régies par les dispositions de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978.

Elles sont obligatoires pour participer au jeu et seront utilisées par l'organisateur à cet effet. Elles pourront également être communiquées aux partenaires de l'organisateur.

Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de modification et de suppression des données les concernant, ainsi que d'un droit d'opposition à leur traitement à des fins de prospection.

Ces droits peuvent être exercés à tout moment par demande écrite adressée à la **Confédération Nationale du Crédit Mutuel, 88-90, rue Cardinet – 75017 Paris.**

### **10. Configuration minimale requise**

Les participants doivent avoir accès à Internet, posséder un ordinateur et avoir à leur disposition le matériel nécessaire à la réalisation d'un clip vidéo. L'organisateur ne saurait prendre à sa charge d'aucune manière les effets matériels et physiques liés à la participation au jeu concours.

### **11. Réserve**

L'organisateur se réserve le droit de ne pas mettre en ligne les vidéos qui portent atteinte aux bonnes mœurs, à l'ordre public (notamment incitation à la violence, contenu diffamatoire, vulgaire ...), à l'image/notoriété de l'organisateur, le droit des marques, le droit à l'image.

Si malgré cette précaution, la mise en ligne d'une vidéo révèle un abus, la personne lésée peut le signaler et demander le retrait du contenu.

### **12. Indisponibilité du site**

L'organisateur s'efforce de permettre un accès permanent au Site.

En cas de défaillance, il ne saurait toutefois être tenu responsable et ne donne pas droit à indemnisation.

### **13. Organisation du jeu**

L'organisation du jeu se réserve la possibilité d'annuler le présent jeu si les circonstances l'exigent, sans que les internautes ne puissent réclamer une quelconque indemnité.

### **14. Différend**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout différend relatif à l'interprétation, l'exécution du présent règlement sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

### **15. Dépôt du règlement**

Le présent règlement est déposé **chez la SELARL DI FAZIO – DECOTTE – DEROO - DELARUE**, Huissiers de Justice associés à MORNANT 69440, 13 Rue Guillaumond.

Il peut être consulté sur le site [www.Reglement-Jeux.fr](http://www.Reglement-Jeux.fr).

Suivant procès-verbal de dépôt de règlement de jeu du **28 SEPTEMBRE 2015** qui se trouve annexé au Premier Original du Procès-Verbal concernant la Minute de l'Etude.