



Règlement

Jeu-concours « Trace ta route avec Max »

Article 1. Société organisatrice du concours.

GMF Assurances, société anonyme d'assurance, entreprise régie par le code des assurances, dont le siège social est situé au **148, rue Anatole France – 92300 – Levallois-Perret**, organise du 1^{er} septembre 2016 au 6 mars 2017 inclus un jeu-concours gratuit intitulé « Trace ta route avec Max ».

Article 2. Calendrier du concours.

2 mai 2016 : lancement du jeu-concours et ouverture des pré-inscriptions.

1^{er} septembre 2016 : ouverture et/ou confirmation des inscriptions.

31 octobre 2016 : date limite des inscriptions.

6 mars 2017 : date limite de réception des maquettes.

14 mars 2017 : délibération du jury.

21 mars 2017 : annonce des gagnants.

Entre le 12 et le 22 juin 2017 : remise des prix.

Article 3. Objet du concours.

Ce jeu-concours a pour objectif la conception d'un jeu de société conçu par des élèves des classes de CMI et/ou de CM2, sous la direction d'un enseignant.

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

Article 4. Conditions de participation et validité de la participation.

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

Pour participer au jeu-concours, une équipe doit être inscrite. Une équipe est constituée de 5 à 30 élèves de CMI et/ou de CM2 et d'un enseignant.

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 avant le **31 octobre 2016** sur le site **www.vivre-gmf.fr** ou retourner, après l'avoir complété de manière lisible, le formulaire d'inscription au jeu-concours par mail à l'adresse **max@gmf.fr** ou par courrier



à **GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148, rue Anatole France – 92300 – LEVALLOIS-PERRET.**

Toute demande d'inscription reçue au-delà de cette date ne sera pas prise en compte.

La participation au jeu-concours est gratuite.

Article 5. Déroulement du concours.

Ce jeu-concours se déroule en plusieurs étapes :

Étape 0 :	Pré-inscription (facultative) de l'enseignant.
Étape 1 :	Inscription de l'équipe par l'enseignant.
Étape 2 :	Validation de l'inscription par GMF Assurances et réception du guide de l'enseignant et du CD-ROM « Les 2 font l'APER » 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 8.
Étape 5 :	Sélection de l'équipe gagnante par le jury.
Étape 6 :	Remise des prix à l'équipe gagnante.
Étape 7 :	Envoi des boîtes de jeu à l'ensemble des équipes participantes.

Article 6. Outils mis à disposition des équipes.

À la validation de l'inscription de l'équipe au jeu-concours, l'enseignant reçoit gratuitement par courrier un guide de l'enseignant ainsi qu'un CD-ROM intitulé « Les 2 font l'APER » qui est un outil d'apprentissage créé par GMF Assurances et destiné aux enseignants pour la préparation de l'APER au moyen de saynètes interactives.

Le guide de l'enseignant est également téléchargeable sur le site internet **www.vivre-gmf.fr**.

Ces outils aideront l'enseignant pour la réalisation du jeu de société.

Article 7. 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 **www.vivre-gmf.fr**.

Article 8. Envoi de la maquette du jeu de société.

La maquette du jeu de société est à adresser à **GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148, rue Anatole France – 92300 – LEVALLOIS-PERRET** au plus tard le **6 mars 2017** (cachet de la poste faisant foi).



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, fournie avec le guide de l'enseignant et téléchargeable sur le site internet dédié www.vivre-gmf.fr.

Le remboursement des frais d'envoi s'effectue sur justificatif et sur simple demande écrite à **GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148, rue Anatole France – 92300 – LEVALLOIS-PERRET.**

Article 9. Sélection de la maquette du jeu de société gagnante.

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.

Article 9.1. Annonce des résultats.

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 et recevra un courrier de confirmation à l'adresse indiquée par lui lors de l'inscription de l'équipe.

Le nom de l'équipe gagnante sera également affiché sur le site internet www.vivre-gmf.fr.

Article 10. 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.

10.1. 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.

10.2. Lot pour les équipes non déclarées gagnantes.

Les autres équipes ayant participé au présent concours recevront un exemplaire de ce même jeu.

Les jeux offerts ne sont pas échangeables contre une valeur monétaire ou d'autres lots.

Article 11. Distribution des lots.

L'équipe dont le projet aura été sélectionné sera informée courant mai 2017 de la date exacte.

La remise des jeux se déroulera entre le 12 et le 22 juin 2017 dans l'établissement scolaire fréquenté par l'équipe gagnante.

Courant juin 2017, les jeux seront envoyés aux équipes participantes aux adresses indiquées sur le bulletin d'inscription.



Article 12. Vie privée.

Les données à caractère personnel sont utilisées uniquement pour le jeu concours « Trace ta route avec Max ». Ces données sont destinées à GMF Assurances, responsable de traitement. Elles pourront être communiquées aux entités contractuellement liées à GMF Assurances. Les membres des équipes et les enseignants participants au jeu concours disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition en écrivant à « *GMF ASSURANCES – 45930 Orléans Cedex 9* ».

Article 13. Propriété intellectuelle.

En participant au concours, chaque équipe garantit l'originalité du jeu de société qu'elle adresse à GMF Assurances, reconnaît qu'elle est la seule auteure de celui-ci et qu'elle est seule titulaire de tous droits de propriété intellectuelle afférents à ce jeu de société.

L'enseignant devra fournir les sources des éléments utilisés pour la production du projet (photographies, dessins, textes...), que l'équipe en soit l'auteur ou non. GMF Assurances se réserve le droit d'apporter des modifications aux photographies, dessins ou textes si ces derniers ne sont pas libres de droits.

L'équipe ne devra pas utiliser de photographies d'enfants mineurs.

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.

L'intégralité des droits est cédée à titre exclusif et gracieusement à GMF Assurances à compter de la date de publication des résultats du concours, pour la France (ou le monde entier), et ce, pour la durée de la protection accordée par la loi sur le droit d'auteur (dans chacun des pays concernés).

Les droits cédés sont constitués de la totalité des droits de reproduction, de représentation et d'adaptation de l'œuvre et plus précisément des droits de communication au public et d'adaptation en vue de son exploitation pour tout usage en lien avec le concours (fabrication du jeu de société, etc.), ce sur tous supports tant actuels que futurs imprimés, électroniques, optiques ou numériques et par tous procédés, notamment tous procédés de communication au public en ligne, par tous réseaux filaires ou non filaires, en particulier tous sites internet et notamment ceux exploités par GMF Assurances, extranet ou intranet, ainsi que tout système interactif destiné aux téléphones mobiles, aux assistants personnels ou autres terminaux de réception fixes ou mobiles.

Article 14. Consultation du règlement.

Le présent règlement est consultable sur le site internet www.vivre-gmf.fr.

Il peut également être adressé gratuitement à tout enseignant qui en fait la demande à l'adresse suivante **GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148, rue Anatole France – 92300 – LEVALLOIS-PERRET.**

Article 15. Responsabilité de la société organisatrice.

GMF Assurances ne saurait être tenue pour responsable des problèmes postaux pouvant intervenir pendant la durée du concours (détérioration, perte, vol, retards) du fait des services postaux et/ou provenant de force majeure et/ou dysfonctionnement du service en charge de la livraison de la maquette.

Dans l'hypothèse où le concours devait être interrompu pour des raisons indépendantes de la volonté de GMF Assurances, le jeu-concours sera annulé de plein droit sans besoin de recours juridique et sans mise en demeure. GMF Assurances ne pourra être tenue pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté, le jeu-concours devait être en totalité ou partiellement reporté, modifié ou annulé. Aucune indemnité ne sera due aux participants en dehors de ceux souhaitant se faire rembourser les frais d'envoi des maquettes des jeux de société. Le remboursement se fera sur demande et présentation d'un justificatif.



Article 16. Application et respect du règlement.

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

Pour être prises en considération, les éventuelles contestations relatives au présent jeu-concours doivent être formulées par écrit et envoyées par courrier recommandé à l'adresse suivante : **GMF ASSURANCES – Service Prévention – 148, rue Anatole France – 92300 – LEVALLOIS-PERRET.**

Les éventuelles modifications du calendrier seront indiquées sur le site internet.

GMF Assurances se réserve le droit d'exclure toute équipe en cas de fraude suspectée ou avérée, de violation directe ou indirecte du présent règlement.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de différend occasionné lors du présent jeu-concours, les parties s'efforceront de trouver une solution à l'amiable et, à défaut d'accord, tout litige sera soumis au tribunal de grande instance de Nanterre.

