Réglement

GMF

Règlement du jeu-concours

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 1er septembre 2020 au 1er avril 2021 inclus un jeu-concours gratuit intitulé « Trace ta route avec Max ».

Article 2. Calendrier du concours.

1er septembre 2020 : ouverture des inscriptions.

6 novembre 2020 : date limite des inscriptions.

1er avril 2021 : date limite de réception des maquettes.

8 avril 2021 : délibération du jury.

10 mai 2021 : annonce des gagnants.

Entre le 14 et le 19 juin 2021 : 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 CM1 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 CM1 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 CM1 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 et certifier avoir obtenu l'autorisation préalable de participation de son chef d'établissement avant le **6 novembre 2020** sur le site **www.trace-ta-route-max.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 1	Inscription de l'équipe par l'enseignant.
Étape 2	Validation de l'inscription par GMF Assurances, réception du guide de l'enseignant, du CD « 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 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 aux équipes participantes ayant adressé une maquette.

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, un CD 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 ainsi qu'un rétroplanning reprenant les grandes étapes du projet.

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.trace-ta-route-max.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 **1er avril 2021** (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. Elle est fournie avec le guide de l'enseignant.

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.** La demande doit être accompagnée d'un RIB + de la facture originale.

La maquette du jeu de société sera ensuite restituée par voie postale à l'issue des délibérations du jury.

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. Le nom de l'équipe gagnante sera également affiché sur le site internet **www.trace-ta-route-max.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 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 11. Distribution des lots.

L'équipe dont le projet aura été sélectionné sera informée courant mai 2021 de la date exacte.

La remise des jeux se déroulera entre le 14 et le 19 juin 2021 dans l'établissement scolaire fréquenté par l'équipe gagnante.

Courant juin 2020, les jeux seront envoyés aux équipes participantes ayant adressé une maquette. Les adresses de livraison considérées seront celles indiquées sur le bulletin d'inscription.

Article 12. Informatique et Libertés.

Les données personnelles des participants sont traitées par l'Organisateur, responsable de traitement, aux fins du présent jeu. Ses coordonnées peuvent être consultées sur les supports qui ont été remis ou mis à disposition. Les données personnelles seront conservées uniquement pendant la durée du présent Jeu et celle de la prescription applicable. Elles ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales.

Cette finalité a pour base légale l'exécution du règlement de jeu. Les données personnelles seront communiquées au personnel et aux sous-traitants de l'Organisateur qui sont chargés de l'organisation et/ou de la gestion du jeu.

Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de limitation au traitement de ses données personnelles. La portabilité peut également être demandée.

Afin d'exercer ses droits, chaque participant doit écrire à **GMF Assurances - 45930 Orléans Cedex 9**, en précisant le nom du présent Jeu.

L'exercice par une personne du droit d'effacement de ses données personnelles collectées dans le cadre du présent Jeu avant la fin de celui-ci entrainera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

En cas de désaccord sur la collecte ou l'usage de ses données personnelles, chaque participant a la possibilité de saisir la Commission Nationale de l'Informatique et Libertés (CNIL).

Pour toute information complémentaire, chaque participant peut contacter le Délégué à la Protection des Données en écrivant à l'adresse suivante électronique : **deleguealaprotectiondesdonnees@covea.fr** ou par courrier : **Délégué à la Protection des Données - 86-90 rue St Lazare 75009 PARIS**.

Article 13. Propriété intellectuelle.

13.1. L'enseignant garantit que la maquette du jeu de société (ci-après « la 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.

13.2. 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.

13.3. 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.

13.4. 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 14. Consultation du règlement.

Le présent règlement est consultable sur le site internet **www.trace-ta-route-max.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 jeu-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 jeu-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.

LA GARANTIE MUTUELLE DES FONCTIONNAIRES et employés de l'Etat et des services publics et assimilés. Société d'assurance mutuelle
Entreprise régie par le Code des assurances - RCS Paris 775691140 - Siège social : 148 rue Anatole-France, 92597 Levallois-Perret Cedex.
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

LA GARANTIE MUTUELLE DES FONCTIONNAIRES et employés de l'État et des services publics et assimilés.
Société d'assurance mutuelle - Entreprise régie par le Code des assurances - RCS Paris 775691140
Siège social : 148 rue Anatole-France, 92597 Levallois-Perret Cedex.

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

Conception : Abeilles Games on Demand - août 2020