

RÈGLEMENT DU CONCOURS

« L'avenir s' imagine ! » 2018-2019
15^e édition du 15 octobre 2018 au 12 mai 2019
www.lavenirsimagine.com

Article 1 ORGANISATION & THÈME

Du 15 octobre 2018 au 12 mai 2019, l'Onisep Occitanie (ci-après « l'ONISEP »), situé 31 rue de l'Université, CS 39004, 34064 Montpellier Cedex 02, et ses partenaires, l'académie de Montpellier et l'académie de Toulouse par leurs services de mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS), la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, la Ville de Montpellier avec le conseil municipal des enfants, la Chambre régionale de métiers et de l'artisanat Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, le Seaquarium, le soutien de la Délégation à la vie lycéenne et collégienne (DAVLC) de l'académie de Montpellier et celui de l'Atelier Canopé 34, organisent la **15e édition du concours intitulé « L'avenir s' imagine ! »** (ci-après le « **Concours** »). Celui-ci sera accessible en ligne sur le site www.lavenirsimagine.com (ci-après le « **Site** »).

Le présent Concours vise à ouvrir les horizons professionnels en faisant appel à l'imagination et en invitant à se projeter dans le futur et a pour objet de sélectionner des productions de textes, vidéos, blogs, diaporamas ou autres petits objets multimédias produits par les candidats selon les modalités définies ci-après.

Article 2 QUI PEUT PARTICIPER ?

Le présent Concours est ouvert à toute personne physique résidant en France, à l'exception des personnels de l'ONISEP Occitanie, la MLDS l'académie de Montpellier, la MLDS de l'académie de Toulouse, la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, la Ville de Montpellier, la Chambre régionale de métiers et de l'artisanat Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, le Seaquarium, la Délégation à la vie lycéenne et collégienne (DAVLC) de l'académie de Montpellier et de l'Atelier Canopé 34.

Les participants (ci-après les « **Joueurs** ») peuvent s'inscrire alternativement et/ou cumulativement :

- à titre collectif, par participation en groupes ou groupes-classes (ci-après les « **Classes** »), dans une catégorie « Classe » ou une catégorie « Classe de Montpellier » (réservée aux classes de CM1 ou CM2 de la ville de Montpellier). La meilleure production inscrite dans une des catégories « Classe » sélectionnée par le jury remportera le lot correspondant au groupe-classe.
- à titre individuel, en leur nom, dans une catégorie « Individuel ». Chaque candidat individuel pourra candidater à l'ensemble des lots des catégories « Individuel » définis ci-après.

L'inscription à l'une ou l'autre des catégories n'étant pas exclusive.

À chaque session de jeu, lors de la connexion au site www.lavenirsimagine.com, le Joueur utilise l'identifiant et le mot de passe de son compte individuel ou du compte Classe selon le mode de participation qu'il choisit.

Article 3 INSCRIPTION, PARTICIPATION ET SCORE

Le Joueur se connecte sur le site www.lavenirsimagine.com et procède à son inscription.

3.1 - Inscription

1re étape : inscription individuelle

Le Joueur s'inscrit en remplissant le formulaire en ligne. Il consulte le présent règlement du Concours, prévoyant notamment les conditions de participation puis les accepte sans restriction ni réserve en cochant la case prévue à cet effet.

Les Joueurs mineurs doivent faire parvenir par courrier :

- le présent règlement,
- l'autorisation parentale ou représentant légal

remplis et signés par leurs parents ou leurs représentants légaux.

Ces documents sont téléchargeables sur le Site et doivent être envoyés impérativement **au plus tard le 12 mai 2019 23h59** à l'ONISEP Occitanie site de Montpellier, Jeu-concours « L'avenir s'imagine ! », CS 39004, 31 rue de l'Université, 34064 MONTPELLIER cedex 2.

Les autorisations à remplir et signer sont téléchargeables sur le Site (autorisation parentale, autorisation classe, autorisation droit à l'image).

Pour les Joueurs mineurs inscrits à titre individuel, l'inscription n'est validée qu'à réception de l'autorisation parentale, de l'autorisation de droit à l'image et du présent règlement, dûment signés par les parents ou titulaires de l'autorité parentale.

Une fois l'inscription enregistrée, l'identifiant et le mot de passe doivent être conservés par le Joueur.

Inscription d'une classe ou d'un groupe

L'enseignant ou l'animateur d'une classe ou d'un groupe remplit le formulaire d'inscription en ligne avec le statut « professeur ». Une fois connecté à son compte, il crée un compte Classe. L'identifiant et le mot de passe Classe qu'il communique à ses élèves, préalablement inscrits sur le Site, leur permettent de rejoindre ce groupe comme Joueurs de cette Classe. À partir de son compte « professeur », il est seul à gérer le compte de sa Classe sur le site du Concours.

L'enseignant ou l'animateur s'assure d'obtenir les documents suivants dûment remplis pour chacun des élèves participant au présent Concours :

- l'autorisation parentale ou représentant légal,
- l'autorisation de droit à l'image pour les participants majeurs,

remplies et signées par les parents d'élèves mineurs ou leurs représentants légaux, ou par les élèves quand ils sont majeurs.

Il est responsable, à l'égard de l'Onisep de tout manquement et/ou de tout dommage causé à l'Onisep en raison du défaut de l'un de ces documents.

Pour les inscriptions collectives (classe ou groupe), l'inscription n'est validée qu'à réception de l'autorisation « classe » et du présent règlement, dûment signés.

Une fois l'inscription enregistrée, l'identifiant et le mot de passe doivent être conservés par le responsable pédagogique représentant la classe ou le groupe.

3.2 - Déroulement du Concours

2^e étape : les candidats individuels et/ou collectifs se connectent sur le site www.lavenirsimagine.com et effectuent l'étape de la « mission » qui comporte 5 « enquêtes » à effectuer.

- La mission de départ se passe en 2039, sur la planète Xi. Il s'agit d'aider les Xiens, ses habitants, à résoudre un problème lié à l'éducation et au développement durable. Lors des rencontres avec les personnages, professionnels de divers secteurs d'activité, le Joueur répond à une série de quiz « enquêtes » (questionnaires à choix multiples, vrai/faux, quiz images, quiz puzzle portant sur des métiers choisis avec des partenaires du jeu) et cumule des points en donnant la bonne réponse à chaque question (une bonne réponse unique proposée par question). Effectuer ces quiz « enquêtes » est obligatoire pour passer à la 3^e étape.
- Chaque Joueur inscrit dans une Classe doit effectuer cette 2^e étape avant que la « Classe » ne puisse concourir en passant à la 3^e étape.

3^e étape :

- Une fois les enquêtes prévues à la 2^e étape effectuées, le Joueur individuel ou la Classe invente un métier imaginaire ou susceptible d'exister dans 20 ans en respectant les consignes du Concours dont le sujet est :

« 2039 : toutes les activités sont **ouvertes aux femmes et aux hommes**. Décrivez dans une vidéo, un texte, un blog, un diaporama ou autre petit objet multimédia (pom), le métier, réel ou imaginaire, que vous exercerez dans 20 ans, dans cette société. »

Les productions réalisées par les Joueurs individuels ou les Classes doivent respecter les formats suivants :

- une vidéo en langue française : **vidéo de 2 minutes maximum**, postée à partir du Site en respectant les contraintes techniques indiquées sur le Site dans la rubrique « Le jeu concours/F.A.Q » ;

- texte en langue française : **texte entre 150 et 300 mots** saisi directement à partir du Site ou envoyé par mél au format PDF à l'adresse : jeu-lavenirsimagine@onisep.fr ;

- un **blog, un diaporama ou autre petit objet multimédia (pom) réalisé avec au moins deux médias** (texte-photo, texte-vidéo, son-photo...) soumis au Concours en indiquant les liens vers les productions en ligne. Les liens sont saisis directement à partir du Site ou envoyés par mél à l'adresse : jeu-lavenirsimagine@onisep.fr ;

Les productions peuvent aussi être envoyées par courrier postal ou transfert de fichiers accompagnées de toutes les informations et autorisations demandées à l'Onisep Occitanie site de Montpellier, 31 rue de l'Université, CS 39004, 34064 MONTPELLIER cedex 2.

- Une fois les enquêtes prévues à la 2^e étape terminées, le Joueur peut aussi répondre aux quiz « bonus » non obligatoires (questionnaires à choix multiples portant sur divers sujets en lien avec les secteurs des partenaires et le thème de l'édition en cours) qui lui permettent de cumuler de nouveaux points sur son compte individuel ou sur le compte Classe selon le compte utilisé lors de la connexion.

3.3 – Scores et barème d'attribution des points

Barème d'attribution des points :

- **Quiz « enquêtes »**

Les 5 quiz « enquêtes » de cette édition comprennent chacun 12 questions. 1000 points sont attribués à chaque réponse juste. Une enquête est considérée comme terminée après réponse à toutes les questions quel que soit le score obtenu.

- **Quiz « bonus »**

Cette édition propose 6 quiz « bonus ». Chacun comprend 9 questions. 1000 points sont attribués à chaque réponse juste.

- **Postage de production/s**

Des points sont attribués à chaque envoi d'une production répondant aux critères de sélection ci-après :

- Texte : 2000 points minimum et 3000 points maximum après pré-sélection par l'organisateur du Concours.
- Vidéo, blog, diaporama ou autre petit objet multimédia (pom) : 3000 points minimum et 4000 points maximum après pré-sélection par l'organisateur du Concours.

Tout au long de la durée de l'édition, à l'issue de la « mission », les joueurs individuels et/ou collectifs peuvent poster de nouvelles productions. Ils peuvent également répondre aux quiz « bonus » (questionnaires à choix multiples portant sur divers sujets en lien avec les secteurs des partenaires et le thème de l'édition en cours) qui lui permettent de cumuler de nouveaux points.

Les productions, comme les quiz, permettent de cumuler des points (sauf si elles sont identiques à celles déjà postées ou ne respectent pas les consignes indiquées dans le présent règlement).

Article 4 PRIX SPÉCIAUX « ARTISANAT » et « VIE LYCÉENNE ET COLLÉGIENNE »

À l'occasion de la 15^e édition du Concours, un prix spécial sera décerné par le réseau régional des Chambres de métiers et de l'Artisanat Occitanie / Pyrénées-Méditerranée. Il récompensera parmi les joueurs individuels ou collectifs, le, la ou les auteur/e/s désigné/e/s par le Jury, au moment de la délibération du jury du Concours, comme ayant réalisé la meilleure production (texte, vidéo, blog, diaporama ou autre petit objet multimédia) inspirée d'un des 250 métiers de l'artisanat répertoriés dans la rubrique Métiers du site www.choisirlartisanat.fr.

Un autre prix spécial « Vie lycéenne et collégienne » sera décerné par la délégation académique à la Vie lycéenne et collégienne (DAVLC) de l'académie de Montpellier. Il récompensera parmi les joueurs individuels ou collectifs, le, la ou les auteur/e/s désigné/e/s par le Jury, au moment de la délibération du jury du Concours, comme ayant réalisé la meilleure production (texte, vidéo, blog, diaporama ou autre petit objet multimédia) inspirée des principes de l'engagement lycéen <http://www.ac-montpellier.fr/pid32124/vie-lyceenne-collegienne.html>

Article 5 DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET DESCRIPTION DES LOTS

Le jeu Concours « L'avenir s'imagine ! », 15^e édition 2018-2019, est clos le 12 mai 2019 à 23h59.

Dans les catégories vidéo/blog et texte : le jury constitué de représentants des partenaires du Concours se réunira en juin 2019 pour déterminer les gagnants des prix des catégories « Individuel » et « Classe ». Le jury effectue ses choix sur la base de quatre critères :

- la description d'un métier ;
- la façon de traiter l'égalité femmes-hommes ;
- la capacité à se projeter dans 20 ans ;
- l'originalité sur la forme et le fond.

Le jury décerne les 10 prix du concours aux auteurs des meilleures productions dans chaque catégorie, postées avant le dimanche 12 mai 23h59 :

- Catégorie « Individuel »
 - « Maxi-points » récompense le joueur ayant posté une ou plusieurs productions respectant les consignes et ayant cumulé le plus de points à l'échéance de la clôture du jeu concours : Une montre connectée coach de vie d'une valeur de 160 €
 - « Vidéo/blog » : Une caméra 360° d'une valeur de 150 €
 - « Texte » : Casque audio Bluetooth d'une valeur de 100 €
- Catégorie « Classe » moins de 15 ans
 - « Vidéo/blog » : Un drone vidéo d'une valeur de 100 €
 - « Texte » : Une enceinte Bluetooth d'une valeur de 100 €
 - « Écoles élémentaires de Montpellier » : Un appareil photo polaroïd d'une valeur de 180€
- Catégorie « Classe » 15 ans et plus
 - « Texte » : Un bloc-notes connecté d'une valeur de 150 €
 - « Vidéo/blog » : Une caméra GoPro d'une valeur de 160 €
- Prix spécial Artisanat
En catégorie « Individuel » ou « Classe », ce prix est décerné par le réseau régional des Chambres de métiers et de l'Artisanat Occitanie à la meilleure production traitant d'un métier de l'artisanat : chèque cadeau 100 €
- Prix spécial du Conseil académique de la vie lycéenne (CAVL)
En catégorie « Individuel » ou « Classe », ce prix, d'une valeur de 100 €, est décerné à la meilleure production traitant d'une des thématiques définies par les élus CAVL (solidarité, tolérance, engagement).

Les gagnants des prix seront joints par téléphone ou par mél et les modalités pour réceptionner leur prix leur seront indiquées au plus tard le **5 juillet 2019**. Les gagnants qui ne se manifesteraient pas dans le délai indiqué par téléphone ou mél perdent le bénéfice du lot. Le lot sera alors attribué au participant situé juste après au classement.

Un Joueur qui participerait au concours dans plusieurs catégories ne peut cumuler plusieurs lots. Le cas échéant, il ou elle serait contacté/e par l'Onisep afin de choisir le lot qu'il ou elle souhaiterait conserver. L'autre lot serait attribué à un autre Joueur par le jury sur la base des critères de sélection sus-définis.

Les décisions du jury sont souveraines et seront par conséquent sans appel.

Article 6 : AUTORISATIONS ET CESSIION DE DROITS

Les Joueurs et les titulaires de l'autorité parentale pour les Joueurs mineurs participant au Concours sont informés et acceptent que leurs productions réalisées dans le cadre du présent Concours, notamment les textes, les photos et/ou vidéos, même non-primés, soient reproduites et diffusées par l'Onisep et ses partenaires dans leurs productions ou sur leurs sites Internet respectifs, sur tout support existant ou venant à exister (notamment papier, pelliculaire, magnétique, optique, électronique, analogique ou numérique).

Ils cèdent ainsi à titre gracieux à l'Onisep et ses partenaires les droits d'auteurs éventuels relatifs à leurs textes ou vidéos, comprenant les droits de reproduction, de réalisation et d'adaptation, permettant l'exploitation susvisée, pour une durée de sept ans. Par leur participation au jeu concours, les Joueurs acceptent que leurs réalisations soient publiées ou mises en ligne sur Internet ou sur tout autre support existant ou venant à exister, pour le monde entier pour la durée de la propriété intellectuelle.

Les Joueurs et les titulaires de l'autorité parentale pour les Joueurs mineurs autorisent également l'exploitation de leur image ou celle de leur/s enfant/s, à titre gracieux, et garantissent l'Onisep qu'ils sont habilités à filmer et permettre l'exploitation de l'image de toutes personnes figurant sur leurs vidéos. Le Joueur doit fournir l'autorisation de droit à l'image de toute personne visible sur un film ou une photo qu'il soumet au Concours. La demande d'autorisation de droit à l'image est téléchargeable sur le Site.

À tout moment, sur simple lettre adressée à l'Onisep Occitanie site de Montpellier, 31 rue de l'Université, CS 39004, 34064 MONTPELLIER cedex 2, les Joueurs pourront demander à l'Onisep que leurs écrits/images/voix enregistrés ou réalisés dans le cadre de leur participation au jeu concours ne soient plus utilisés pour les productions à venir et retirer ainsi leur autorisation pour toute nouvelle diffusion. L'autorisation demeurera néanmoins valable pour tous les produits édités antérieurement à leur demande.

Article 7 ACCEPTATION DU RÉGLEMENT ET RESPONSABILITÉ

7.1. Le simple fait de participer à ce Concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Aucune réserve ou contestation s'y rapportant ne sera admise. Tous les cas non prévus par le règlement seront tranchés par l'Onisep, dont les décisions seront sans appel.

7.2. L'Onisep se réserve le droit de cesser, d'interrompre ou proroger le Concours en tout temps si les circonstances l'exigeaient (notamment en cas de participation insuffisante) et sans qu'une quelconque indemnité ne puisse être réclamée par les Joueurs.

7.3. La responsabilité de l'Onisep ne saurait être engagée en cas d'interruption du Concours suite à un événement de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

L'Onisep ne saurait être tenu pour responsable si une ou plusieurs productions étaient retardées, égarées ou d'une manière générale mal acheminées, notamment du fait de causes techniques indépendantes de sa volonté.

7.4. Toute inscription incomplète, envoi illisible ou incomplet, ou ne répondant pas aux conditions de participation énoncées par le présent règlement ne sera pas prise en compte.

Article 8 : DONNEES PERSONNELLES

Conformément à la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés et au Règlement 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation des données, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suppression des données les concernant.

Les participants consentent à la collecte et au traitement de leurs données à caractère personnel, nécessaire pour participer au concours.

Les données à caractère personnel collectées sont les suivantes : nom, prénom, âge, situation* , adresse email, pseudo, classe, nom établissement, pays, ville, code postal, adresse, adresse2, mot de passe crypté).

Les données sont collectées uniquement afin d'assurer le bon fonctionnement de l'application du jeu et l'organisation du concours « L'avenir s'imagine ! ». Les données à caractère personnel sont conservées pour la seule durée du concours. L'Onisep s'engage à supprimer les données des participants à l'issue du concours.

Aucune information personnelle n'est collectée à l'insu des Joueurs et n'est utilisée à d'autres fins qu'à celles du Concours et au bon fonctionnement du Site.

**Situation : élève, collégien, lycéen, étudiant, apprenti, professeur, autre.*

Pour toute demande, il conviendra d'écrire soit par mail : dpo.rgpd@onisep.fr soit par courrier à ONISEP, A l'attention du Délégué à la Protection des Données Jeu concours « L'avenir s'imagine ! », 12 mail Barthélémy Thimonnier CS10450 Lognes, 77437 Marne-la-Vallée cedex 2.

ARTICLE 9 : LOI APPLICABLE

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Article 10 : DÉPOT ET CONSULTATION DU RÈGLEMENT DU CONCOURS

Le présent règlement est déposé chez Maître Cyril ROUZAUD, huissier de justice, SCP ROUZAUD-TONUS-ROUZAUD, 18 rue Joe Dassin PARC 2000, 34080 Montpellier. Il peut également être consulté à l'adresse Internet www.lavenirsimagine.com.