



## RÈGLEMENT DU CONCOURS

« L'avenir s' imagine ! » 2019-2020  
16<sup>e</sup> édition du 1<sup>er</sup> octobre 2019 au 30 avril 2020  
[www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com)

### ARTICLE 1 : ORGANISATION & THÈME

Du 1<sup>er</sup> octobre 2019 au 30 avril 2020, 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 par le correspondant académique sciences et technologies délégué académique à la formation aéronautique (CAST-DAFA) ainsi que la délégation académique à la formation professionnelle initiale et continue (DAFPIC) et la délégation académique au numérique éducatif (DANE), l'Académie de Toulouse par son service de mission de lutte contre le décrochage scolaire (MLDS), la Région Occitanie / Pyrénées-Méditerranée, le Campus des métiers et des qualifications de l'aéronautique et du spatial (CMQ A&S), la Ville de Montpellier avec le conseil municipal des enfants, le Seaquarium du Grau-du-Roi, avec 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 16<sup>e</sup> édition du concours intitulé « L'avenir s' imagine ! » (ci-après le « Concours »). Celui-ci sera accessible en ligne sur le site [www.lavenirsimagine.com](http://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. Il a pour objet de sélectionner des productions de vidéos, blogs, diaporamas ou autres petits objets multimédias, ou de textes, produits par les candidats selon les modalités définies ci-après.

Les organisateurs garantissent aux participants la réalité des lots, leur entière impartialité quant au déroulement du concours et la préservation, dans la limite de leurs moyens, d'une stricte égalité des chances entre tous les groupes participants.

### ARTICLE 2 : QUI PEUT PARTICIPER ?

Le présent Concours est ouvert à toute personne physique résidant en France ou à l'étranger, à l'exception des personnels de l'ONISEP et des personnels des partenaires et soutiens énoncés à l'article 1 du présent règlement.

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

- à titre collectif, par participation en groupe dans une catégorie « Collectif » ou une catégorie « Élève de primaire - Ville de Montpellier » (réservée aux classes de CM1 ou CM2 de la ville de Montpellier). La meilleure production inscrite dans une des catégories « Collectif » sélectionnée par le jury remportera le prix correspondant à la catégorie.

- 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](http://www.lavenirsimagine.com), le Joueur utilise l'identifiant et le mot de passe de son compte individuel ou du compte Groupe selon le mode de participation qu'il choisit.

### **ARTICLE 3 : CALENDRIER DU CONCOURS**

Annonce du concours : 1<sup>er</sup> octobre 2019

Ouverture des inscriptions : 1<sup>er</sup> octobre 2019

Fermeture des inscriptions : 30 avril 2020 inclus

Remise des productions : du 1<sup>er</sup> octobre 2019 au 30 avril 2020 inclus

Réunion du jury : mai 2020

Remise des prix / cérémonie : juin 2020

### **ARTICLE 4 : INSCRIPTION, PARTICIPATION ET SCORE**

Le Joueur se connecte sur le site [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com) et procède à son inscription.

#### **4.1 - Inscription**

##### **1<sup>re</sup> étape : inscription individuelle et/ou en groupe**

##### **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 ainsi que les conditions générales d'utilisation du site, puis les accepte sans restriction ni réserve en cochant la case prévue à cet effet.

Les Joueurs mineurs doivent faire parvenir par courrier les documents suivants, remplis et signés par leurs parents ou leurs représentants légaux :

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

Ces documents sont téléchargeables sur le Site et doivent être envoyés impérativement au plus tard le 30 avril 2020 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 de groupe, 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 ou représentant légal, de l'autorisation de droit à l'image si la production concourt dans la catégorie « Réalisateur / Réalisatrice » 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. Une procédure est mise en place sur le site en cas de perte du mot de passe que seul le joueur pourra accomplir. L'Onisep ne serait pas en mesure de le retrouver.

## Inscription d'un groupe

L'encadrant d'un groupe remplit le formulaire d'inscription en ligne avec la « situation » de : « Professeur », « Animateur », « Référent MLDS », « Médiateur culturel » ou « Parent ». Une fois connecté à son compte, il crée un groupe. L'identifiant et le mot de passe du groupe qu'il communique aux joueurs, préalablement inscrits sur le Site, leur permettent de rejoindre ce groupe comme Joueurs en catégorie « Collectif ». À partir de son compte à capacité d'encadrement, il est seul à gérer le compte de son groupe sur le site du Concours.

L'encadrant s'assure d'obtenir les documents suivants pour chacun des participants au présent Concours :

- l'autorisation parentale ou représentant légal de participation au jeu concours pour les mineurs,
- l'autorisation de droit à l'image pour tous les participants concourant à la catégorie « Réalisateur / Réalisatrice ».

Les documents précités doivent être remplis et signés 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 de la catégorie « Collectif » en groupe, l'inscription n'est validée qu'à réception de l'autorisation « *Groupe* » et du présent règlement, dûment signés par l'encadrant.

Une fois l'inscription enregistrée, l'identifiant et le mot de passe doivent être conservés par l'encadrant représentant le groupe. L'Onisep ne serait pas en mesure de les retrouver.

## 4.2 - Déroulement du Concours

**2<sup>e</sup> étape :** les candidats individuels et/ou collectifs se connectent sur le site [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com) et effectuent l'étape de la « mission » qui comporte 6 « enquêtes » à effectuer.

- La mission de départ se passe en 2040, sur la planète Xi. Il s'agit d'aider les Terriens à résoudre leur problème de transports dans les airs et l'univers. Lors des rencontres avec les personnages, professionnels de divers secteurs d'activité ou élèves en formation, le Joueur répond à une série de quiz « enquêtes » (questionnaires à choix multiples, vrai/faux, quiz images, 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<sup>e</sup> étape.
- Chaque Joueur inscrit dans un « Groupe » doit effectuer cette 2<sup>e</sup> étape avant que ledit groupe ne puisse concourir en passant à la 3<sup>e</sup> étape.

### **3<sup>e</sup> étape :**

Une fois les enquêtes prévues à la 2<sup>e</sup> étape effectuées, le Joueur individuel ou le Groupe invente un métier imaginaire ou susceptible d'exister dans 20 ans en respectant la consignes du Concours : « 2040 : toutes les activités sont ouvertes aux femmes comme aux hommes. Décrivez dans une vidéo, un blog, un objet multimédia ou un texte, le métier, réel ou imaginaire, que vous pourriez exercer dans 20 ans dans cette société. »

Les productions réalisées par les Joueurs individuels ou les Groupes 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](mailto: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](mailto: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'adresse suivante : Onisep Occitanie site de Montpellier, 31 rue de l'Université, CS 39004, 34064 MONTPELLIER cedex 2.

- Une fois les enquêtes prévues à la 2<sup>e</sup> 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 Groupe selon le compte utilisé lors de la connexion.

#### **4.3 – Scores et barème d'attribution des points**

##### Barème d'attribution des points :

- Quiz « enquêtes »

Les 6 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 :

- Vidéo, blog, diaporama ou autre petit objet multimédia (pom) : 3000 points minimum et 4000 points maximum après pré-sélection par l'organisateur du Concours.
- Texte : 2000 points minimum et 3000 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 5 : « PRIX SPÉCIAL DU JURY »**

Un « Prix spécial du jury » sera décerné pour récompenser 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 (vidéo, blog, diaporama ou autre petit objet multimédia, textes).

#### **ARTICLE 6 : DÉSIGNATION DES GAGNANTS ET DESCRIPTION DES LOTS**

Le jeu Concours « *L'avenir s'imagine !* », 16<sup>e</sup> édition 2019-2020, est clos le 30 avril 2020 à 23h59.

**Dans les catégories vidéo/blog et texte** : le jury constitué de représentants de l'Onisep et des partenaires du Concours se réunira en mai 2020 pour déterminer les gagnants des prix des catégories « Individuel » et « Collectif ». 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 9 prix du concours aux auteurs des meilleures productions dans chaque catégorie, postées avant le dimanche 30 avril 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 : un casque audio Bluetooth d'une valeur de 100 €
  - « Réalisateur / Réalisatrice » : une enceinte Bluetooth d'une valeur de 100 €
  - « Écrivain / Écrivaine » : un bloc-notes connecté d'une valeur de 150 €
- Catégorie « Collectif » moins de 15 ans
  - « Réalisateur / Réalisatrice » : une caméra 360° d'une valeur de 150 €
  - « Écrivain / Écrivaine » : une carte cadeau d'une valeur de 100 €
  - « Élèves de primaire – Ville de Montpellier » : un appareil photo polaroïd d'une valeur de 180€
- Catégorie « Collectif » 15 ans et plus

- o « Écrivain / Écrivaine » : une carte cadeau d'une valeur de 100 €
- o « Réalisateur / Réalisatrice » : une caméra embarqué d'une valeur de 160 €
- Prix spécial du Jury : un drone vidéo d'une valeur de 200€

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 21 juin 2020. Deux modalités sont prévues pour la réception des lots :

- Soit en mains propres, lors de la cérémonie de remise des prix organisée par l'Onisep et ses partenaires durant le mois de juin 2020;
- Soit, si les gagnants ne peuvent se rendre à la cérémonie de remise des prix, par voie postale.

Le lieu de la cérémonie de remise des prix sera déterminé au mois de mai 2020. Les gagnants en seront informés lors de la prise de contact leur annonçant leur victoire au concours. Les frais de déplacement pour assister à la cérémonie de remise des prix sont à la charge des gagnants des prix et ne pourront pas être pris en charge par l'Onisep ou ses partenaires.

Les gagnants qui ne se manifesteraient pas dans le délai indiqué par téléphone ou mél perdent le bénéfice du lot.

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 7 : AUTORISATIONS ET CESSION 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 8 : ACCEPTATION DU RÈGLEMENT ET RESPONSABILITÉ**

**8.1.** 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.

**8.2.** 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.

**8.3.** 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. L'Onisep ne saurait également être responsable de la non-réception d'une production émanant d'une plateforme d'hébergement temporaire de fichiers.

**8.4.** Les projets illisibles ou incomplets seront considérés comme nuls, de même que les inscriptions incomplètes. Les supports ne citant pas leurs sources seront considérés comme nuls.

**8.5.** 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.

**8.6.** Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs du concours proposé. Les organisateurs garantissent, dans la limite de leurs moyens, l'égalité des chances entre tous les groupes participants. L'Onisep, en tant que garant de l'équité des chances entre les participants durant ce concours, se garde le droit de ne pas prendre en considération tout score douteux, émanant manifestement de l'exploitation d'une défaillance technique du dispositif du jeu-concours.

**8.7.** Les frais techniques de participation et de réalisation des documents au présent concours ne pourront faire l'objet d'aucun remboursement de la part des organisateurs.

## **ARTICLE 9 : DONNÉES 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, genre, situation (élève, collégien, lycéen, étudiant, apprenti, professeur, animateur, médiateur culturel, référents MLDS, parents, autre), 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.

Pour toute demande, il conviendra d'écrire :

- soit par mail : [dpo.rgpd@onisep.fr](mailto:dpo.rgpd@onisep.fr),
- soit par courrier à l'adresse postale suivante : ONISEP, A l'attention du Délégué à la Protection des Données Jeu concours « *L'avenir s'imagine !* », 12 mail Barthélémy Thimonnier, CS 10450, Lognes, 77437 Marne-la-Vallée cedex 2.

## **ARTICLE 10 : LOI APPLICABLE**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

## **ARTICLE 11 : DÉPOT ET CONSULTATION DU RÈGLEMENT DU CONCOURS**

**11.1** Le règlement complet est déposé chez un huissier de justice :

Maître Cyril Rouzaud  
SCP ROUZAUD - TONUS  
Huissiers de justice  
18 rue Joe Dassin PARC 2000,  
34080 Montpellier  
Tél. 04 67 22 00 84.

**11.2** Le règlement peut également être consulté à l'adresse [www.lavenirsimagine.com](http://www.lavenirsimagine.com).

L'Onisep garde la possibilité de modifier ce règlement à condition d'en informer les participants sur le site « *L'avenir s'imagine !* » et d'en informer les candidats déjà inscrits.