

<p style="text-align: center;">PRIX DE L'I-NOVATION PEDAGOGIQUE REGLEMENT DE JEU</p>

ARTICLE 1 : ORGANISATION

LE FONDS DE DOTATION « APPRENDRE ET REUSSIR »,

Fonds de dotation régi par la loi du 4 août 2008, dont le siège social est situé 36, Avenue du Président Wilson à CACHAN (94234),

Organise du 20 juin 2017 au 16 novembre 2017, un jeu gratuit sans obligation d'achat consistant à mettre en compétition des concepteurs de projets pédagogiques notamment innovants, opérationnels et destinés à des apprenants en difficultés d'apprentissage.

ARTICLE 2 : PARTICIPATION

Le jeu est accessible par internet aux personnes majeures et résidant en France Métropolitaine (Corse comprise) et DOM-TOM ou à tout établissement privé ou public et toute personne morale ayant un lien avec la pédagogie à l'exclusion des membres des sociétés ayant participé à l'organisation du jeu, et des membres des familles de l'ensemble de ces personnes (ascendants, descendants, époux et concubins).

Les participations de toutes les personnes ne correspondant pas à l'ensemble des critères ci-dessus définis sont considérées comme nulles et ne seront pas prises en compte.

ARTICLE 3 : PRIX MIS EN JEU

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » remettra aux concepteurs du projet gagnant la somme de 8.000 (HUIT MILLE) euros (« grand prix du jury ») devant servir à améliorer et déployer les pratiques pédagogiques innovantes décrites dans le projet.

Le Jury composé de professionnels de la pédagogie, du numérique et des neurosciences et de personnalités qualifiées, dont la liste des personnes le composant sera disponible sur le site internet dédié à cet effet lors de l'ouverture du jeu, désignera également de façon discrétionnaire dans les conditions fixées sous l'article 5.2 ci-dessous, son « Coup de Cœur du Jury ». L'auteur du projet ainsi primé mettra profit la dotation de 4.000 (QUATRE MILLE) euros pour améliorer et déployer son projet.

Enfin, un prix « Coup de Cœur du Public » d'un montant de 4.000 (QUATRE MILLE) euros sera décerné à un projet gagnant, sur la base d'un comptage des votes du public intervenus sur le site internet dédié au jeu pendant la période d'ouverture des votes précisée ci-après. L'auteur du projet ainsi primé par le public se verra remettre la somme de 4.000 (QUATRE MILLE) euros, qui servira également à développer ce projet.

ARTICLE 4 : PRINCIPES DU JEU

4.1. Inscription

Pour jouer, chaque participant devra s'inscrire sur le site internet dédié à cet effet et déposer un projet pédagogique innovant, opérationnel et destiné à des apprenants en difficultés d'apprentissage.

Les projets devront réunir les critères cumulatifs suivants :

- être innovant, par sa méthode pédagogique, ses outils, ses supports,
- être opérationnel, c'est-à-dire que des tests ont déjà été menés sur ces projets et que les premiers retours sont connus et mesurables,
- être destiné à des apprenants (en formation scolaire ou en formation professionnelle) en difficultés d'apprentissage, ou aisément transposable à ce public d'apprenants.

Le délai des inscriptions et de dépôt des projets commence le 15 juin 2017 à minuit et se termine le 1^{er} octobre 2017 à minuit.

Lors de cette inscription, le participant devra remplir l'ensemble des rubriques du dossier numérique, notamment expliciter son lien avec une activité pédagogique et de quelle manière son projet répond aux critères sus-rappelés.

Il devra également indiquer son nom, son prénom, son adresse, son numéro de téléphone ou, s'il s'agit d'une personne morale, sa dénomination sociale et son numéro d'immatriculation.

Une seule participation par personne morale participante sera permise.

Toute tentative de participations multiples au sein d'une même entreprise aura comme conséquence de rendre nulles l'ensemble de celles-ci.

Lors de son inscription, le candidat devra préciser l'usage qu'il fera du prix s'il l'obtient et s'engager à rendre compte de son utilisation.

4.2. Pré-sélection par un Jury

Le Jury, composé de professionnels de la pédagogie, du numérique et des neurosciences et de personnalités qualifiées, dont la liste des personnes le composant sera disponible sur le site internet dédié à cet effet lors de l'ouverture du jeu, assurera une pré-sélection des projets déposés, entre le 2 octobre 2017 à minuit et le 17 octobre 2017, suivant la règle de la majorité simple sur le principe d'une personne, une voix.

4.3. Présentation des projets sur le site

Les projets présélectionnés seront ensuite présentés sur le site internet dédié au jeu et donneront lieu à un vote du public qui éclairera la décision finale du jury qui interviendra entre le 23 octobre 2017 et le 16 novembre 2017, en ce qui concerne l'attribution du grand prix de 8.000 (HUIT MILLE) euros ainsi que l'attribution du prix « Coup de Cœur du Jury ».

Le vote du public durant cette période d'ouverture des votes en ligne déterminera également l'attribution du prix « Coup de Cœur du Public ».

Les projets gagnants recevront les prix désignés sous l'article 3 ci-avant.

ARTICLE 5 : MODALITES D'ATTRIBUTION DES PRIX

Les gagnants seront désignés le 16 novembre 2017

5.1. Attribution du Grand Prix de 8.000 euros

Le Jury disposera d'une appréciation souveraine dans le choix du gagnant pour peu que le choix soit opéré à la majorité simple de ses membres et n'aura pas à justifier des motifs de son choix ni à énoncer ses critères de sélection.

Il est prévu qu'en cas d'égalité de votes entre deux projets lors de la décision finale du jury, il reviendra au Président du Jury de décider quel sera le projet gagnant du grand prix de 8.000 Euros.

5.2. Attribution du Prix « Coup de Cœur du Jury »

Le Jury attribuera un prix « Coup de Cœur du Jury » à un seul projet qui ne peut être le gagnant du Grand Prix de 8.000 Euros. Le Jury disposera d'une appréciation souveraine dans le choix du gagnant pour peu que le choix soit opéré à la majorité simple de ses membres et n'aura pas à justifier des motifs de son choix ni à énoncer ses critères de sélection.

Il est prévu qu'en cas d'égalité de votes entre deux projets lors de la décision finale du jury, il reviendra au Président du Jury de décider quel sera le projet gagnant du prix « Coup de Cœur du Jury ».

5.3. Attribution du Prix « Coup de Cœur du Public »

Enfin, un prix « Coup de Cœur du Public » d'un montant de 4.000 (QUATRE MILLE) euros sera décerné, sur la base d'un comptage des votes du public intervenus sur le site internet dédié au jeu pendant la période d'ouverture des votes précisée ci-après.

Pour voter et jouer sur le site, il suffit de se connecter sur le site internet dédié au jeu. Il faut remplir le formulaire d'inscription (nom, prénom, adresse mail...) et voter pour le projet choisi.

Un participant peut voter une seule fois pour un projet.

ARTICLE 6 : RECEPTION DES PRIX GAGNES – COMMUNICATION

Le gagnant du prix de 8.000 (HUIT MILLE) euros recevra son prix dans les 15 jours suivant la proclamation des résultats.

Le gagnant « Coup de Cœur du Jury » disposera également de son prix dans les 15 jours suivant la proclamation des résultats.

Le gagnant « Coup de Cœur du Public » disposera également de son prix dans les 15 jours suivant la proclamation des résultats.

Chaque participant consent, dans l'hypothèse où il est désigné comme gagnant à l'utilisation de son nom, de son prénom, du nom de la personne morale participante et de son image sans que cela ne leur confère un droit à une rémunération, ou à un avantage quelconque.

La remise des prix s'effectuera dans le cadre d'une soirée fixée à la date du 21 novembre 2017.

ARTICLE 7 : DROIT APPLICABLE - REMBOURSEMENT DES FRAIS

Le présent jeu est soumis à la Loi Française.

Chaque participant au jeu peut obtenir, sur simple demande écrite, adressée au fonds de dotation « Apprendre et réussir » :

- Le remboursement des frais correspondant à sa participation via le canal WEB sur la base forfaitaire de 0,30 € TTC la connexion, correspondant aux frais de communication pour la participation au jeu.
- Le règlement complet.
- Le remboursement du timbre utilisé pour ses demandes (au tarif « lettre verte » en vigueur).
- Le remboursement d'un seul appel téléphonique par participant pour ses demandes (même nom, même adresse) sur la base forfaitaire de 10 minutes à 0,46 € TTC par minute, soit 4,60 € TTC.
- La demande de remboursement doit être adressée par courrier à l'adresse du jeu ci-dessus accompagnée d'un RIB au plus tard 30 jours après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi. Il en sera de même pour les remboursements des frais liés à la demande d'envoi du règlement de jeu. Les frais engagés par le participant pour le timbre nécessaire à cette demande seront remboursés sur simple demande écrite sur la base du tarif lettre verte en vigueur. Une seule demande de remboursement par participant, inscrit au jeu (même nom, même numéro de mobile) et par enveloppe, sera prise en compte.

Le nom mentionné sur le courrier de demande de remboursement devra obligatoirement être le même que celui inscrit sur le RIB.

Les demandes de remboursement ou du présent règlement seront honorées dans un délai moyen de 2 mois.

ARTICLE 8 : INFORMATIQUE ET LIBERTES

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » sera seul destinataire des informations nominatives.

Les coordonnées des participants et des gagnants seront traitées conformément aux dispositions 78-17 de la loi du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant qu'il peut exercer sur simple demande à l'adresse de l'opération précitée.

ARTICLE 9 : ANNULATION

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, d'évènements indépendants de sa volonté et/ou pour assurer la sécurité, l'équité, l'intégrité et/ou le bon déroulement du jeu, il était amené à annuler le présent jeu, à le réduire, ou à le prolonger, le reporter ou à en modifier les conditions.

ARTICLE 10 : RESPECT DU REGLEMENT

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

Toute correspondance présentant une anomalie (incomplète, illisible, insuffisamment affranchie) ne sera pas prise en considération et toute identification d'identité ou de coordonnées fausses ou incomplètes entraînera l'élimination immédiate de son auteur.

Toutes difficultés relatives à l'interprétation du règlement seront tranchées par le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » et ses décisions seront sans appel.

Il ne sera répondu à aucune demande écrite ou orale concernant l'interprétation ou l'application du règlement, les modalités et mécanismes du jeu ou la désignation du gagnant.

ARTICLE 11 : RESPONSABILITE

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » pourra à tout moment modifier, suspendre, interrompre ou annuler le jeu, sans que sa responsabilité puisse être engagée.

Toute modification fera l'objet d'une annonce sur le site internet dédié à cet effet.

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » n'encourt aucune responsabilité en cas de réclamation ou de contestation portant notamment sur la conformité des prix gagnés.

Le fonds de dotation « Apprendre et Réussir » n'encourt aucune responsabilité du fait notamment de la survenance d'un cas de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté tels que : un incident technique lié à une défectuosité du système utilisé ou à un accès frauduleux audit système, un dysfonctionnement, une interruption ou un ralentissement des services postaux, des moyens de transport ou du réseau de télécommunications.

ARTICLE 12 : DEPOT DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé auprès de la SELARL ROBERT RENASSIA, huissier de justice à PARIS 63, rue de l'Amiral Roussin – 75015 PARIS. Toute modification du règlement donnera lieu à un dépôt complémentaire.

Le règlement est disponible sur simple demande à l'adresse du jeu ou en envoyant un message à l'adresse contact@apprendre-et-reussir.org ou contact@colloque-pedagogie-foyerdecachan.fr