



REGLEMENT DE PARTICIPATION AU RALLYE DES PÉPITES #DemainApprenti

Article 1. Définition – Organisation

Le Rallye des Pépites est organisé par la SAS VOUS COM'L (ci-après dénommée « l'organisateur »), SAS au capital de 10.000 € dont le siège social est 3 Rond Point Lou Pailley, 33610 CESTAS, immatriculée au RCS de Bordeaux sous le n° 831 668 702.

Le présent règlement a pour objet de fixer les règles et conditions de participation applicables au Rallye des Pépites #DemainApprenti (ci-après dénommé « le jeu ») organisé par la SAS VOUS COM'L et que chaque participant s'engage à respecter.

Article 2. Conditions de participation

Le jeu est ouvert aux jeunes accompagnés dans le cadre du programme #Demain Apprenti du CFA de l'Académie de Poitiers, aux collégiens et lycéens de l'Académie de Poitiers, accompagnés d'un professeur ou toute autre structure accompagnant des jeunes désireux de découvrir les métiers de façon innovante (ci-après dénommés « participants »).

Les participants devront constituer un équipage de 1 à 4 personnes maximum.

Toute vidéo, photographie et/ou texte présentant un aspect litigieux sera éliminé de la participation au jeu. Les photos/vidéos de personnes, d'animaux ou objets, sont autorisées pourvu que le déposant en possède les droits. Seule la responsabilité des auteurs peut être engagée quant au contenu des images soumises et leurs droits relatifs. L'organisateur se dégage de toute responsabilité en cas de litige.

Article 3. Inscriptions

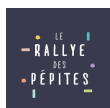
Les inscriptions se feront sur le site du CFA Académique de Poitiers par le/la chargé.e d'animation de chaque participant ou tout encadrant voulant inscrire les jeunes dont il/elle est responsable sur le site : <http://www.cfa-acad-poitiers.fr/actualites/rallye-des-pepites>

L'inscription est gratuite.

Lors de l'inscription, le numéro de mobile et le mail de chaque participant de l'équipage sera demandé afin que l'organisateur puisse transmettre à chacun les instructions sur le jeu ainsi que l'accès à l'application mobile outil indispensable pour l'organisation du jeu le jour J.

Les coordonnées des participants devront être fournies sans erreur, à défaut l'organisateur ne saurait être tenu pour responsable si la confirmation d'inscription et toute autre information ne parviennent pas au participant. Il appartient donc aux participants de vérifier les coordonnées qu'ils auront saisies avant validation de leur inscription.

Une fois la procédure d'inscription achevée sur le site internet, les participants devront télécharger l'application mobile Rallye des Pépites sur PlayStore (pour Andoid) ou sur Apple Store (pour Apple) et attendre le mail des organisateurs



pour définir leur mot de passe de connexion. Le lancement du jeu ainsi que tous les défis à relever y seront publiés le jour J.

Si l'application mobile n'est pas téléchargée et/ou si un quelconque problème n'est pas mentionné avant le jour J, l'organisateur se réserve la possibilité d'annuler l'inscription de l'équipage concerné. A minima 1 participant doit avoir téléchargé l'application mobile.

Une tablette ou un ordinateur par équipage sera également nécessaire le jour J pour plus de commodités.

Article 4. Déroulé du jeu

Les participants recevront au plus tard 48h avant le jeu les informations sur l'organisation du jeu, la « mallette » à préparer pour participer ainsi que les horaires précis.

Tout le jeu se déroulera dans l'établissement / centre de formation des participants. Le lancement, les instructions et l'animation du jeu sera fait par le/la chargé.e d'animation de l'établissement / centre de formation des participants. Les participants devront quant à eux se connecter à l'application mobile afin d'y découvrir aux horaires préconisés les entreprises et les défis métiers qui leur seront lancés. Les participants devront relever ces défis en se filmant ou en se photographiant et envoyer leurs productions à leur chargé.e d'animation via l'application mobile.

Les photos et vidéos prises depuis l'application mobile du Rallye des Pépites seront stockées sur le mobile ou la tablette utilisé à cet effet.

Un timing de 40 minutes est prévu pour relever chaque défi métier. La participation au jeu nécessitant une connexion pour accéder aux défis et publier la réponse aux défis, l'organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de défaillance ou problème sur le réseau.

De même, il appartient à chaque équipage de vérifier le bon fonctionnement des outils et du réseau de connexion utilisés au sein de l'établissement où se déroulera sa participation.

Article 5. Clôture du jeu

A l'issue du jeu les réponses aux défis métiers lancés seront apportées et un temps d'échange pourra se créer avec le/la chargé.e d'animation de l'établissement / centre de formation des participants afin d'approfondir les sujets.

Article 6. Assurances

Chaque participant est sous la responsabilité de l'établissement / centre de formation avec lequel il va participer au jeu. En aucun cas l'organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas d'incident survenu pendant le jeu.

Article 7. Charte de modération

Afin d'assurer un contrôle sur les textes/vidéos/photos envoyés par les participants durant le jeu, le/la chargé.e d'animation devra jouer le rôle de modérateur. Son rôle est de supprimer les abus et de vérifier l'éthique des textes/vidéos/photos envoyés par les participants. Le/la chargé.e d'animation peut donc à tout moment refuser ou demander à l'organisateur de retirer de l'application mobile certains textes/vidéos/photos :

- Contraires aux bonnes mœurs et valeurs.



- A caractère injurieux (expression offensante, insulte, mépris, racisme, antisémitisme, xénophobie).
- A caractère diffamatoire (porter atteinte à l'honneur ou la dignité ou le respect d'une personne physique ou morale).
- Contraire à la protection des enfants (enfants dénudés).
- Incitant à la violence, à la haine ou à la discrimination (jugée sur l'origine, l'appartenance religieuse ou autre).
- A caractère obscène, pornographique ou pédophile.
- Portant atteinte aux droits de la personnalité, droits d'auteur, droits d'image, droits voisins ou droits des marques. Les vidéos/photos n'appartenant pas au déposant seront, d'une manière générale, exclues du jeu et la participation sera annulée.
- Sont également proscrits les vidéos/photos mettant en scène alcool, drogue ou cigarettes.
- Comportant des textes ou titres incompréhensibles ou illisibles.

Le modérateur et l'organisateur se réservent le droit de supprimer tous textes/vidéos/photos sans rapport direct avec la thématique du jeu (publicité, spam, petites annonces, vente, lien vers d'autres sites, incitation au piratage) ou comportant des textes écrits dans une autre langue que le français et incompris. Les textes/vidéos/photos montrant des données personnelles, tel qu'un numéro de téléphone, seront également supprimés.

Article 9. Données personnelles

Les données personnelles collectées par l'organisateur à l'occasion de l'événement sont collectées et traitées dans le respect du Règlement (UE) 2016/679 et des dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 dite Loi Informatique et Libertés. Le responsable du traitement est l'organisateur.

Informations relatives à l'inscription et à la participation

Sur les formulaires concernés, le caractère obligatoire des données à renseigner est signalé par un astérisque. A défaut d'être renseignées, la demande relative au formulaire ne pourra être traitée. Les autres informations sont facultatives et permettent de mieux connaître les participants et d'améliorer les services de l'organisateur.

Les données collectées portent sur l'identité et les coordonnées des participants, ainsi que les données générées du fait de leur participation à l'évènement.

Ces informations sont collectées sur la base du consentement de chaque participant conformément à l'article 6.1 a) du Règlement (UE) 2016/679 et ont pour finalité de permettre à l'organisateur de gérer les inscriptions des participants et de gérer leur participation à l'évènement.

Ces données personnelles sont conservées pendant une durée maximum de 3 ans suivant la fin de la relation entre l'organisateur et le participant (hors obligation légale d'archivage).

Ces données sont destinées exclusivement aux services de l'organisateur. Par l'intermédiaire de l'organisation, chaque participant s'il l'accepte peut être amené à recevoir des informations sur les événements à venir de l'organisateur. Une case à cocher est prévue à cet effet lors de l'inscription.

Droits des personnes concernées

Conformément aux dispositions du Règlement (UE) 2016/679, chaque personne concernée dispose d'un droit d'accès à ses données, d'un droit de rectification, d'effacement, d'un droit de limitation de leur traitement, du droit de retirer son consentement à tout moment, d'un droit de portabilité, d'un droit d'opposition à leur collecte ainsi que du droit de définir des directives relatives au sort de ses données après son décès. Vous pouvez exercer vos droits auprès du Responsable de traitement ou de son Délégué à la protection des données personnelles en adressant une demande



à l'adresse de la société VOUS COM'L – 3 Rond Point Lou Pailley, 33610 CESTAS. Vous disposez également du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale Informatique et Libertés (CNIL).

Article 10. Logos Rallye des Pépites

Les logos du Rallye des Pépites sont la propriété exclusive de l'organisateur et ne pourront en aucun cas être repris, utilisés, copiés ou exploités de quelque manière que ce soit par les participants sans accord expresse préalable de l'organisateur.

Article 11. Décharge de responsabilité

En s'inscrivant et en prenant part au jeu, chaque participant accepte que, dans la limite des dispositions législatives applicables, ni l'organisateur ni les entreprises, ne seraient être tenus responsables en cas de perte, d'accident, de blessure ou de maladie.

En acceptant les conditions d'inscription et le présent règlement, chaque participant reconnaît et assume sa pleine responsabilité en cas d'accident pouvant se produire durant toute la durée du jeu.

L'organisateur se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le jeu si des circonstances exceptionnelles l'exigeaient. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, et aux conséquences pouvant découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

Article 12. Cas de force majeure

Si l'événement devait être annulé pour cas de force majeure ou pour un motif indépendant de la volonté de l'organisateur, les participants ne pourront prétendre à une quelconque indemnisation.

Article 13. Acceptation du règlement

La participation au jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve par chaque participant du présent règlement. L'organisateur se réserve le droit de le modifier, notamment, pour des raisons qui lui seraient imposées par les autorités compétentes.

Chaque participant reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et en accepte les clauses dans leur intégralité.

Article 14. Modifications du règlement

Pour des raisons de sécurité, l'organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement.