

## REGLEMENT DU JEU "CULTURES – AGRI"

La **Confédération Nationale du Crédit Mutuel**, Association loi 1901  
Inscrite sous le numéro de SIRET 784 646 689 00033  
Dont le siège social se trouve **88-90 Rue Cardinet 75847 Paris Cedex 17**,  
Organise un jeu concours du **01 OCTOBRE 2010 AU 31 DECEMBRE 2010**.

Ce jeu propose aux joueurs, étudiants en école d'agriculture, de poster une vidéo sur le site Internet du jeu "CULTURES-Agri", à l'adresse principale suivante, **culturesagri.fr**, et aux « adresses associées » suivantes : **culturesagri.com ; culturesagri.eu ; culturesagri.net ; culturesagri.org ; culturesagri.coop ; cultureagri.fr ; cultureagri.com ; cultureagri.eu ; cultureagri.net ; cultureagri.org ; cultureagri.coop**.

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

En partenariat avec :

- Caisse Fédérale du Crédit Mutuel d'Anjou** - Société coopérative à capital variable
- Caisse Fédérale du Crédit Mutuel Maine Anjou Basse Normandie** - Société coopérative anonyme à capital variable
- Caisse Fédérale de Crédit Mutuel de Loire-Atlantique et du Centre Ouest** - Société coopérative de crédit à capital variable
- Caisse Fédérale du crédit Mutuel Océan** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- Caisse Interfédérale de Crédit Mutuel** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable, toutes domiciliées 1 Rue Louis Lichou - 29480 Le Relecq Kerhuon
- Caisse Fédérale du Crédit Mutuel du Centre** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- Caisse Fédérale commune des groupes du Crédit Mutuel Centre Est Europe** – Société coopérative à forme de SA, toutes domiciliées 34 rue du Wacken – 67913 Strasbourg Cedex 9
- Caisse Fédérale du Crédit Mutuel de Normandie** - Société coopérative anonyme à capital variable
- Caisse Fédérale du Crédit Mutuel Nord Europe** - Société anonyme coopérative de crédit à capital variable
- Caisse Fédérale commune du Crédit Mutuel Sud Europe** - Société anonyme coopérative de crédit, de courtage et d'intermédiation en assurances, toutes domiciliées 494 avenue du Prado – BP 115 – 13267 Marseille cedex 08

### 1. Objet du jeu

Le présent jeu propose aux étudiants des écoles spécialisées en enseignement agricole de poster une vidéo appartenant à l'une des 4 thématiques définies sur le site du jeu "**CULTURES-AGRI**".

Les vidéos postées font ensuite l'objet d'un vote par les internautes au mois de janvier 2011 dans le cadre d'un autre jeu ouvert à tous sur le même site **culturesagri.fr** (et « adresses associées »).

Les écoles doivent être préalablement inscrites auprès des fédérations du Crédit Mutuel. Les étudiants jouent pour le compte des classes. Les classes ayant obtenu le plus grand nombre de votes seront récompensés soit au niveau des fédérations partenaires, soit au niveau national

## 2. Les participants

Ce jeu est ouvert à tous les étudiants en classes de niveau I, II, III, IV et V dans les écoles d'enseignement publiques et privés agricoles situées sur le territoire français.

Pour pouvoir participer, les écoles doivent préalablement s'inscrire auprès des fédérations du Crédit Mutuel, partenaires du jeu. Lors de cette inscription préalable, il sera demandé les coordonnées d'un référent et une adresse e-mail.

Les participants au présent jeu sont exclusivement des personnes physiques. Ils jouent pour le compte de la classe à laquelle ils appartiennent.

**Les participants au présent jeu doivent en outre être :**

- **Agés de plus de 16 ans,**
- **Résider sur le territoire métropolitain français et s'être préalablement qualifié via un formulaire de contact.**

## 3. Période

Le jeu est ouvert du **1<sup>er</sup> OCTOBRE 2010** au **31 DECEMBRE 2010**.

## 4. Thème et contenu des clips vidéo

Pour que la vidéo postée par le joueur soit prise en compte, elle doit répondre aux critères cumulatifs suivants :

- La thématique : il doit s'agir soit de la «technologie», soit de la « production animale », soit de la « production végétale », soit de « l'environnement »
- La durée de la vidéo doit être inférieure à 1 minute.

En outre, la vidéo peut être associée à une musique, choisie librement par le joueur, parmi une liste de 10 musiques proposées en libre accès sur le site **www.culturesagri.fr**.

## 5. Modalités de participation

1. Le participant doit préalablement à son inscription au jeu, ouvrir un compte sur le site Internet **www.dailymotion.fr** et déposer le clip vidéo réalisé en s'assurant qu'elle soit accessible librement.

2. Le joueur doit ensuite se qualifier via un formulaire de contact sur le site du jeu "**Cultures-Agri**". Si son école n'est pas préalablement inscrite, il pourra adresser un message à l'organisateur pour demander le référencement de son établissement.

3. Il doit ensuite demander l'intégration de son clip vidéo à partir de son compte dailymotion.

4. Un email de confirmation d'inscription est alors adressé à l'internaute afin de valider ses coordonnées.

5. Cette vidéo est ensuite pré-visualisée selon une procédure de modération décrite ci-dessous. Si la vidéo respecte les critères de la modération, elle sera mise en ligne sur le Site.

6. Le joueur recevra alors un mail pour annoncer la mise en ligne de la vidéo.

**Chaque participant ne peut jouer qu'une seule fois.**

Les étudiants d'une classe ne peuvent pas déposer plus de 10 vidéos.

## 6. Désignation du gagnant national

### a/ Qui est le gagnant ?

Les gagnants sont désignés par les internautes participants à un jeu qui sera ouvert à tous sur le site **www.culturesagri.fr** (et adresses associées) au cours du mois de janvier 2011.

Au cours de ce jeu, les joueurs seront incités à noter les vidéos de 1 à 5 points selon leur appréciation. Pour que leur note soit validée, les internautes devront avoir validé les autres étapes du jeu, à savoir classement de la vidéo dans l'une des 4 catégories selon leur appréciation, réponse à un jeu-quiz de 5 questions et inscription de leurs coordonnées.

Les classes récompensées seront celles ayant obtenu toutes thématiques et tous clips confondus la meilleure somme des votes. Des classes gagnantes seront désignées :

- par fédération du Crédit Mutuel et/ou par département ;
- au niveau national.

### b/ Dotation

Par fédération et par département, les lots sont les suivants :

Fédération	département	Dotation
CMLACO		19 1000 € pour le 1er
		23 1000 € pour le 1er
		44 1000 € pour le 1er
		79 1000 € pour le 1er
		86 1000 € pour le 1er
		87 1000 € pour le 1er
CMO		17 1000 € pour le 1er
		85 1000 € pour le 1er
		79 1000 € pour le 1er (en relation avec CMLACO)
CMA		49 1000 € pour le 1er
CMDV		07, 26, 84 1000 € pour le 1er
CMM	04, 05, 06, 11, 20, 30, 34, 48, 66, 83	pas de dotation régionale
CMB		22 1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
		29 1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
		35 1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
		56 1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
CMC	18,28, 36, 37, 41, 45	1500 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème, 500 € pour le 3ème
CMNE	02,08, 51, 59, 60, 62, 80	1500 € pour le 1er

MSO	16	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
	24	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
	33	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
CMMABN	50	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
	53	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
	61	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
	72	1000 € pour le 1er, 1000 € pour le 2ème
CMN	14, 27,76	1000 € pour le 1er, 500 € pour les 2 et 3èmes
DRN	67,68	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
DRO	54, 55, 57, 88	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
DRS	25, 39, 70, 90	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
DRBC	10, 21, 52, 58,71, 89	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
CMSE	01, 38, 42, 43, 69	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
IDF	75,77, 78, 91, 92, 93, 93, 94, 95	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
SMB	73, 74	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes
MA	09, 31, 32, 40, 46, 47, 64,65, 81,82	1000 € pour le 1er, 750 € pour les 2 et 3èmes, 500 € pour les 4 et 5èmes

**Les gagnants seront informés par la Fédération du Crédit Mutuel dont la classe gagnante dépend géographiquement, au cours du mois de février 2011.**

**Au niveau national, la classe ayant obtenu le plus grand nombre de votes sera récompensée par un prix de 5000 €**

Ce lot national peut être cumulé avec un lot accordé par une fédération partenaire au niveau local.

Toutes les dotations financières seront accordées en remboursement des frais engagés pour un voyage pédagogique associant plusieurs ou la totalité des élèves de la classe.

Des justificatifs de frais pourront être demandés. Les lots ne pourront pas donner lieu à un échange, ni à l'attribution de sa contre valeur monétaire.

Si la classe n'a pas prévue d'organiser un voyage d'études, cette prestation « non consommée » par le gagnant avant le 31 octobre 2011, restera la propriété du Crédit Mutuel.

Tout représentant d'une classe lauréate autorise par avance les organisateurs à publier ses nom, prénom, adresse et image, à des fins de communication commerciale, quel que soit le support, et notamment à des fins promotionnelles liées au présent jeu, sans que cette publication ou utilisation puisse ouvrir d'autres droits que celui à l'attribution du ou des prix gagnés.

### **7. Responsabilité du joueur**

Le joueur qui met en ligne une vidéo déclare être titulaire ou avoir obtenu les autorisations nécessaires en vue de permettre la mise en ligne des vidéos.

Le joueur s'engage par ailleurs à respecter les droits des tiers, à masquer le nom des marques des produits (matériels, enseignes...).

#### **Les vidéos mises en ligne ne doivent pas constituer :**

- une violation ou une atteinte au droit d'auteur (notamment musique, clips, émissions de télévision, courts, moyens et ou longs métrages, animés ou non, publicités ...)
- une violation ou une atteinte au droit à l'image des personnes physiques ou morales (notamment diffamation, insultes, injures...)
- une violation ou une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs (notamment apologie des crimes contre l'humanité, incitation à la haine raciale, pornographie, pédophilie...)
- une atteinte aux biens d'autrui ;
- un acte de concurrence déloyale
- la vidéo ne doit pas faire référence à un concurrent du Crédit Mutuel dans le domaine bancaire.

A réception de la vidéo, un lien est envoyé à la personne du corps enseignant de l'école auquel appartient l'internaute, qui sert de référent comme précisé dans le paragraphe 2, et à la Confédération Nationale du Crédit Mutuel en indiquant les qualifications de l'étudiant participant.

En l'absence d'objections du modérateur et des deux organisations dans les 24h (jours ouvrés), la vidéo est mise en ligne.

Si la vidéo n'est pas mise en ligne suite à la modération ou à des objections du référent de l'école ou de la Confédération Nationale du Crédit Mutuel, un mail est adressé à l'internaute pour l'en informer et la vidéo n'est pas publiée.

### **8. Responsabilité de l'organisateur**

L'organisateur ne saurait être tenu de verser une quelconque indemnité à un participant dont la vidéo ne serait pas publiée.

L'organisateur ne saurait par ailleurs être tenu responsable d'un quelconque préjudice direct ou indirect découlant de la participation par un joueur au présent jeu.

### **9. Loi Informatiques et libertés**

Les informations recueillies auprès des participants sont régies par les dispositions de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978.

Elles sont obligatoires pour participer au jeu et seront utilisées par l'organisateur à cet effet. Elles pourront également être communiquées aux partenaires de l'organisateur.

Les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de modification et de suppression des données les concernant, ainsi que d'un droit d'opposition à leur traitement à des fins de prospection. Ces droits peuvent être exercés à tout moment par demande écrite adressée à la **Confédération Nationale du Crédit Mutuel, 88-90, rue Cardinet – 75017 Paris.**

### **10. Configuration minimale requise**

Les participants doivent avoir accès à Internet, posséder un ordinateur et avoir à leur disposition le matériel nécessaire à la réalisation d'un clip vidéo. L'organisateur ne saurait prendre à sa charge d'aucune manière les effets matériels et physiques liés à la participation au jeu concours.

### **11. Réserve**

L'organisateur se réserve le droit de ne pas mettre en ligne les vidéos qui portent atteinte aux bonnes mœurs, à l'ordre public (notamment incitation à la violence, contenu diffamatoire, vulgaire ...), à l'image/notoriété de l'organisateur, le droit des marques, le droit à l'image.

Si malgré cette précaution, la mise en ligne d'une vidéo révèle un abus, la personne lésée peut le signaler et demander le retrait du contenu.

### **12. Indisponibilité du site**

L'organisateur s'efforce de permettre un accès permanent au Site.

En cas de défaillance, il ne saurait toutefois être tenu responsable et ne donne pas droit à indemnisation.

### **13. Organisation du jeu**

L'organisation du jeu se réserve la possibilité d'annuler le présent jeu si les circonstances l'exigent, sans que les internautes ne puissent réclamer une quelconque indemnité.

### **14. Différend**

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout différend relatif à l'interprétation, l'exécution du présent règlement sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

### **15. Dépôt du règlement**

**Règlement du jeu déposé chez la SCP PINTUS - DI FAZIO – DECOTTE - DEROO, Huissiers de Justice associés à MORNANT 69440, 13 Rue Guillaumond**

**Il peut être consulté sur le site [www.reglement-jeux.fr](http://www.reglement-jeux.fr)**

**Suivant Procès Verbal de Constat de Dépôt de Règlement de jeu du 02 JUILLET 2010 qui se trouve annexé au Premier Original du Procès de Constat concernant la Minute de l'Etude.**

