

CONCOURS GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DU 13 AU 18 Mai 2024 CHALLENGE ECOMOBILITE VERSION COLLEGES et LYCEES

Article 1. Objet du concours.

L'association Droit au vélo (ci-après « ADAV »), qui co-anime le CENTRE RESSOURCE EN ECOMOBILITE (ci-après « CREM »), association Loi 1901 déclarée à la Préfecture sous le numéro 16 755 et dont le siège social est situé 5 rue Jules de Vicq à Lille organise en partenariat avec plusieurs acteurs institutionnels locaux un grand concours gratuit et sans obligation d'achat intitulé Challenge Ecomobilité Version collèges et lycées du 13 au 18 mai 2024 dont l'objectif est de favoriser l'utilisation de moyens de transports alternatifs à la voiture individuelle.

Article 2. Participants.

Ce jeu est ouvert à l'ensemble des collèges et lycées de la région Hauts de France.

Les élèves et le personnel du collège peuvent participer.

La participation au jeu implique l'acceptation du présent règlement.

Article 3. Déroulement du jeu et désignation des gagnants.

Un référent se chargera d'inscrire le collège et/ou les différentes classes participantes à l'adresse internet suivante : <https://www.ecomobilite.org/Challenge-de-l-ecomobilite-des-colleges-3eme-edition-2024>

et

pour les lycées : <https://www.ecomobilite.org/Challenge-de-l-ecomobilite-des-lycees-1ere-edition-du-13-au>

Un livret d'explication des procédures à suivre pour le référent est disponible via ce lien :

<https://www.ecomobilite.org/Challenge-de-l-ecomobilite-des-colleges-3eme-edition-2024>

Avant le début du Challenge, chaque classe (ou groupe de personnel) devra renseigner une fiche d'état des lieux concernant les moyens de transport utilisés pour venir le matin au collège ou lycée (seul le trajet du matin sera comptabilisé). Ainsi, chaque personne devra indiquer s'il vient au collège ou au lycée à pieds, en bus, en voiture individuelle, en co-voiturage, en patins à roulettes, à trottinette, à skateboard ...

Cette même fiche devra être renseignée tout au long de la durée du Challenge. Il s'agit d'une procédure déclarative, la Société Organisatrice comptant sur la bonne foi et la loyauté de l'ensemble des participants. A la fin du challenge, le référent regroupe les fiches et rentre les résultats sur la plateforme dédiée :

A l'issue du Challenge, un classement des collèges et des lycées et des groupes de personnel (sur la base des chiffres récupérés grâce aux fiches résultats) permettra de déterminer les gagnants dans les catégories suivantes :

- **Défi du changement des comportements**, il récompense les changements des modes de déplacements vers des modes plus écomobiles le temps du challenge.
- **Défi de l'écomobilité**, il récompense le plus grand nombre de personne venant de façon écomobile au collège ou au lycée.

Pour départager les ex-aequo, le mode de comptage choisi est l'attribution de point par mode de déplacement :

- + 5 points quand l'une des catégories « A pied », « A vélo », « Autres (skate, roller, trottinette mécanique) » est la plus importante
 - + 7 points quand ces 3 catégories modes actifs réunies sont les plus importantes
 - + 4 points quand la catégorie « En bus/métro/tramway » est la plus importante
 - + 3 points quand la catégorie « En trottinette et autres engins électriques » est la plus importante
 - + 2 points quand la catégorie « Covoiturage » est la plus importante
-
- **Défi de l'animation**, il récompense la mise en place d'animations dans le cadre du challenge. Ce prix est décerné par un jury composé des membres organisateurs et partenaires de la mission PDES sur la base de photos, vidéos ou autres travaux de restitution.

Pour ce dernier défi, deux catégories seront récompensées :

- 1) La catégorie du « **challenge vivant** » (décernée au collège et au lycée ayant réalisé le plus d'animations lors de la semaine du challenge).
- 2) La catégorie « **coup de cœur du jury** ».
- 3) La catégorie « **engagement** » (décernée au collège et au lycée ayant le plus de participants élèves et personnel réuni).
- 4) La catégorie de « **l'animation la plus originale** » (des critères permettent de déterminer un nombre de points pour une animation choisie selon : l'originalité, l'implication des élèves et autres personnes, la finalité de l'action, la participation, etc [*]).

[*] Critères de notation de la catégorie « animation la plus originale » du défi de l'animation :

- Note de 1 à 5 pour l'**originalité** (1 = animation commune, réalisée dans divers collèges et lycées lors du challenge / 5 = animation inédite, non vue dans d'autres collèges ou lycées)
- Note de 1 à 5 pour l'**implication des élèves** (1 = faible investissement des élèves pour animer l'action / 5 = fort investissement des élèves pour animer l'action)

- Note de 1 à 5 pour l'**implication du personnel, des parents** et/ou personnes extérieures au collège et au lycée (1 = faible investissement pour animer l'action / 5 = fort investissement pour animer l'action)
- Note de 1 à 5 pour la **finalité de l'action** (1 = objectif de l'action peu en lien avec l'écomobilité / 5 = objectif de l'action fortement en lien avec l'écomobilité)
Ce qui fait un total d'une note sur 20 attribuée à chaque collège candidat à ce défi. La meilleure note attribuée remporte cette catégorie.
- Pour départager les ex-aequo, une note bonus de 1 à 5 sera donnée pour le **taux de participation** (1 = peu de participants à l'action à l'échelle du collège / 5 = beaucoup de participants à l'action à l'échelle du collège et du lycée)

A noter : un même groupe ne peut pas gagner à la fois dans plusieurs catégories ou défis

Attention : Les organisateurs du jeu sont les arbitres de l'application du règlement et peuvent prendre, à ce titre, toute décision de manière totalement discrétionnaire sans que cela ne puisse donner lieu à une quelconque réclamation, et, par suite, n'ouvre le droit à une quelconque demande en dommages intérêts. Les organisateurs se réservent également le pouvoir d'exclure toute participation qui semblerait abusive.

Article 4. Dépôt du règlement.

La participation au jeu implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement. Toute demande d'envoi dudit règlement par voie postale devra être faite aux coordonnées de la Société Organisatrice rappelées en Article 1, le timbre sera remboursé par la Société Organisatrice au tarif lent en vigueur sur simple demande et sous réserve de joindre à ladite demande un relevé d'identité bancaire quinze jours au plus tard après la clôture du jeu (le cachet de la Poste faisant foi). Il ne sera répondu à aucune demande orale, écrite ou téléphonique concernant le jeu et l'interprétation ou l'application du règlement. Il en est de même concernant le nom des gagnants.

Toute interprétation litigieuse du présent règlement ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés souverainement par la Société Organisatrice.

Article 5. Acceptation du règlement, litige et responsabilité.

Le joueur, par sa participation, accepte le règlement dans sa totalité. Si certain(s) article(s) du règlement étaient déclarés nul(s) ou caduque(s), les autres articles conserveraient leur validité, à charge pour la Société Organisatrice de le remplacer dans le respect de l'économie du jeu et des dispositions légales en vigueur. La déclaration inexacte, mensongère, la fraude entraînera l'élimination de la participation et toutes les participations du joueur à un jeu quelconque organisé par la Société Organisatrice pendant une période de 5 ans à compter du présent jeu.

Toute contestation devra être notifiée auprès de la Société Organisatrice aux coordonnées rappelées en article 1 par Lettre Recommandée avec Accusé de Réception dans un délai de 15 (quinze) jours calendaires après la publication de résultats, à peine de nullité. La Société Organisatrice peut, en fonction de certaines circonstances raccourcir, allonger,

changer, annuler le présent jeu. La responsabilité de la Société Organisatrice ne pourra pas être engagée pour ces raisons. De même, la Société Organisatrice en cas de fraude avérée pourra supprimer ou suspendre tout ou partie du jeu.

Article 6. Droits de propriété littéraire et artistique.

La reproduction des éléments composant ce concours sont strictement interdites et protégés par les dispositions relatives au droit de la propriété intellectuelle.

Article 7. Attribution de compétences.

Le présent concours est soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. En cas de conflit ne pouvant être réglé à l'amiable entre les parties, celui-ci sera porté devant les tribunaux compétents de Lille Métropole.