



Règlement du jeu

1

GMF Assurances (société anonyme au capital de 181 385 440 euros entièrement versé – entreprise régie par le Code des assurances – RCS NANTERRE 398 972 901 – APE 6512Z – Siège social : 148 rue Anatole France, 92 300 LEVAL-LOIS PERRET), ci-après désigné « l'Organisateur », organise l'opération « Challenge GMF des Écoles – Les talents du service public » du 15 janvier et le 30 juin 2019.

Cette opération est destinée à valoriser les performances et les qualités humaines des participants autour des valeurs portées par les écoles de la Fonction Publique.

Le présent règlement de l'opération est disponible, à titre gratuit, sur le site internet <http://www.challenge-gmf.fr>.

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique concernant notamment l'interprétation et l'application du présent règlement, les modalités du jeu-concours ou la liste de gagnants.

2

Les participants seront informés des modalités de participation :

- via la direction ou le bureau des élèves des écoles participantes
- via le site du jeu accessible sur <http://www.challenge-gmf.fr>.

3

Ce Jeu est ouvert à toute personne mineure (sur autorisation de ses représentants légaux) ou majeure à la date de sa participation, étudiant, enseignant, personnel administratif pédagogique d'une école nationale formant à un métier de la fonction publique, ou d'une école nationale invitée par GMF Assurances à s'inscrire à ce Jeu.

Ne sont pas autorisées à participer au présent jeu-concours les personnes ayant un lien avec les partenaires ou organisateurs de l'opération, leurs collaborateurs permanents et occasionnels, leurs ascendants, leurs descendants, leur conjoint, partenaire ou concubin.

Chaque participant autorise GMF Assurances à procéder aux vérifications nécessaires concernant son identité et son appartenance à l'École qu'il représente. Toute information inexacte ou mensongère entraînera la disqualification automatique du participant et de son équipe.

4

Pour participer au présent Jeu, chaque école participante doit former au maximum une équipe par épreuve, constituée de 4 à 6 personnes. Une équipe peut être constituée d'étudiants seulement, ou d'étudiants et de personnels de l'école (administratifs ou pédagogiques), à la condition que les étudiants représentent au moins la moitié de l'équipe. GMF Assurances se réserve le droit d'augmenter le nombre d'équipes autorisées par école dans le cas d'écoles comportant plusieurs filières.

Chaque équipe doit désigner un représentant (ci-après le Capitaine). Le capitaine doit être choisi parmi les étudiants composant l'équipe.

Les différentes équipes, menées par un Capitaine, doivent présenter un projet pour l'épreuve du Prix Challenge des Ecoles :

- **Cette épreuve consiste en la présentation d'un projet à caractère social ou solidaire visant à améliorer le service rendu aux citoyens. Il peut s'agir d'un projet que vous avez déjà réalisé ou que vous pourriez lancer si vous remportiez la dotation du Prix Challenge des Ecoles. L'équipe devra présenter le jour de la Rencontre un budget étayé correspondant au coût de réalisation de cette action. Au travers de cette épreuve, vous devrez décrire**





comment, dans l'exercice de votre futur métier, vous pourriez aller au-delà de votre mission pour contribuer à rendre la société plus humaine. Cette action devra être réalisable sur le territoire français et utiliser les compétences des élèves acquises dans le cadre de leur formation.

- La présentation dure 8mn pour chaque équipe et peut prendre une forme ludique : vidéo, chanson, photo, sketch, illustration, powerpoint, prezi, etc
- Le prix décerné à l'équipe au 1^{er} et 2^{ème} Prix Challenge des Ecoles, ainsi qu'à la Mention Spéciale du Jury permettra de financer le projet ou de financer un équipement de son école.

Le Capitaine d'équipe doit ensuite inscrire son équipe et créer un profil « équipe » sur le site <http://www.challenge-gmf.fr>. Les inscriptions commencent à partir **du 15 Janvier 2019 et se terminent le 15 Mai 2019 à minuit**.

Lors de l'inscription, le Capitaine doit obligatoirement renseigner les éléments suivants pour chaque membre de l'équipe : nom et intitulé complet de l'école, nom/prénom, email, date de naissance, numéro de téléphone), nom de l'équipe.

Ces informations sont collectées uniquement dans le cadre de l'organisation des déplacements nécessaires pour se rendre à la Rencontre et pour confirmation des éventuels gains. **Les participants seront ensuite contactés par GMF ou l'agence événementielle FC2 pour l'organisation logistique des déplacements.**

De plus, les équipes doivent remplir un dossier de candidature et disposent jusqu'au 15 mai 2019 minuit pour déposer le dossier complet sur le site <http://www.challenge-gmf.fr>. Tout dossier incomplet entraînera l'invalidité de la participation. Ce dossier de candidature doit comporter les éléments suivants :

- Eléments obligatoires : un blason, une devise, un résumé du projet « en quelques mots », noms, prénoms et emails des coéquipiers (maximum 5) et du Capitaine.
- Eléments facultatifs : une présentation non modifiable (en format pdf, jusqu'à 5 Mo), des photos (jusqu'à 12 photos en format jpg de 1 Mo par photo) et des vidéos.

Attention : le support réalisé pour la présentation le jour de la Rencontre ne doit pas être mis en ligne, il ne sera révélé que le jour de la Rencontre.

GMF Assurances ne peut être responsable du fait de l'absence ou de la mauvaise réception d'une participation, résultant notamment de coupures de communication, difficultés de connexion, pannes du réseau Internet, etc.

Enfin, les équipes doivent être présentes lors d'une journée appelée « La Rencontre » organisée lors d'un week-end de **juin 2019** (du vendredi soir au dimanche matin) afin de soutenir leur projet auprès d'un jury. Toute équipe ayant envoyé son projet mais n'étant pas présente ou représentée par un minimum de deux membres de l'équipe à la Rencontre ne sera pas éligible au titre de gagnante.

GMF prendra en charge l'organisation et les frais de déplacements du vendredi soir au dimanche matin pour assister à la Rencontre (car, train, avion en France Métropolitaine) ; les hébergements et les repas, seront également entièrement organisés et pris en charge par GMF (hors dépense personnelle).

Dans le cas de l'utilisation d'un véhicule personnel, le remboursement sera effectué sur la base de 0,50 euro par kilomètre effectué dans la limite de 250 euros aller/retour sous réserve de fournir les éléments suivants :

- Point de départ
- Point d'arrivée
- Nombre de kilomètres parcourus (avec photo en guise de justificatif)

La location d'un véhicule auprès d'une agence professionnelle ne pourra faire l'objet d'aucun remboursement.



5

Le mode de désignation des gagnants du Jeu comprend deux étapes :

• Le vote du public

Ce vote sera ouvert au public du **16 mai au 15 juin 2019** via un module de vote sur le site internet <http://www.challenge-gmf.fr>. La date de fin de cette étape de vote du public peut toutefois être soumise à modification, dans le cas où la date de présentation des projets au jury est différente de celle initialement prévue.

Il importera aux équipes de faire la promotion de leur projet et d'accumuler un maximum de votes en leur faveur. Cette étape fera l'objet d'une note de 0 à 10 points.

Les notes de cette première étape seront calculées selon le calcul suivant :

- Les 2 équipes obtenant le plus de votes obtiendront la note de 10 points sur 10.
- Les autres équipes, par série de 2, seront ensuite classées par ordre décroissant de performance et obtiendront une note allant de 9 à 1 points.
- Les équipes classées au-delà de la 20ème équipe recevront 0 point.

• La présentation du projet à un jury

La présentation du projet se fera devant un jury composé de professionnels de l'assurance, du service public ou du monde sportif, lors de la Rencontre organisée en juin 2019 en présence de l'ensemble des participants du Jeu, afin que les équipes puissent défendre leur projet. GMF Assurances se réserve le droit de modifier l'agenda annoncé de la Rencontre en fonction du nombre de participants.

Le jury délivrera une note allant de 0 à 90 points, selon une grille d'évaluation. La grille d'évaluation sera transmise aux étudiants avant la journée de la Rencontre.

Les deux notes, résultant du vote du public et du jury, seront ensuite additionnées afin que chaque équipe obtienne une note Rencontre sur 100 points.

Les deux équipes ayant remporté le plus grand nombre de points seront déclarées gagnantes et remporteront les lots 1 et 2 décrits ci-dessous, en fonction du nombre de points.

Le jury sélectionnera une équipe, quel que soit le nombre de points obtenus, et attribuera une « mention spéciale du jury » lui permettant d'obtenir le lot 3 décrit ci-dessous.

6

• Dotations

Ce jeu fait l'objet de plusieurs lots :

Les lots 1 et 2 seront attribués aux équipes gagnantes selon le nombre de points obtenus.

Lot 1

L'équipe ayant remporté, en premier rang, le plus grand nombre de points recevra 6.000 (six mille) euros: Cette dotation devra être utilisée **soit au financement de la réalisation du projet de l'équipe gagnante ou de sa réédition l'année suivante, soit au financement d'équipement ou d'un événement de leur choix servant à la communauté des étudiants de l'école (équipement sportif, culturel ou éducatif, un événement de l'école).**

Lot 2

La seconde équipe ayant obtenu, en deuxième rang, le plus grand nombre de points recevra 4.000 (quatre mille) euros. **L'utilisation de cette dotation se fera à l'identique des indications énoncées ci-dessus.**

Lot 3

L'équipe ayant reçu la « mention spéciale du jury » recevra 2.000 (deux mille) euros **à l'appréciation du jury. L'utilisation de cette dotation se fera à l'identique des indications énoncées ci-dessus.**



GMF Assurances procédera au règlement des dotations à l'école directement ou via une association, soit une association partenaire ou bénéficiaire du projet, soit une association créée par les élèves pour la réalisation du projet.

Si l'association est en cours de création, GMF conservera la dotation jusqu'à la fin des formalités administratives.

Le versement de ces différentes dotations se fera par virement dans un délai de 1 mois, après réception des éléments nécessaires au virement qui devront être transmis par le capitaine selon les informations qui lui seront fournies.

A réception du virement, le capitaine de l'équipe gagnante transmettra à GMF Assurances, à l'attention de Valérie LAMBIN par courrier adressé au 140 rue Anatole France, 92 300 LEVALLOIS PERRET, l'attestation de réception du paiement selon modèle fourni par GMF Assurances.

Les équipes gagnantes s'engagent à utiliser les fonds remis par GMF Assurances **avant le 30/09/2019**, sauf accord exprès de GMF Assurances sur demande motivée de l'équipe gagnante.

GMF Assurances se réserve le droit de vérifier l'utilisation des sommes versées.

• Un an d'assurance

Chaque membre des 3 équipes gagnantes remportera un an d'assurance, dans la limite d'un plafond de 500 (cinq cents) euros TTC de cotisation annuelle, pour toute souscription d'un ou de plusieurs nouveaux contrats d'assurance GMF, sous réserve qu'il corresponde aux critères de sélection du risque prévu par GMF. GMF se réserve le droit de refuser toute personne qui ne correspondrait pas auxdits critères. Dans ce cas, le gagnant pourra en faire bénéficier un tiers correspondant aux critères de sélection de risque de GMF.

De même, dans le cas où le gagnant ne souhaite pas souscrire auprès de GMF Assurances, pour quelque raison que ce soit, il pourra faire profiter de son gain la personne de son choix, dans les mêmes conditions de souscription ci-dessus indiquées.

Les gagnants disposent de 14 mois à compter de la date de la Rencontre pour bénéficier de l'année d'assurance offerte. Passé le délai de 14 mois après la date d'attribution, les gagnants perdront tous droits à bénéficier de leur lot.

Chaque gagnant pourra souscrire un ou des contrats d'assurance parmi les contrats suivants : **Auto Pass, Domo Pass, Santé Pass, Protection Juridique, Motolis, Accidents & famille, Comptables publics, Vie Pro**, la première cotisation annuelle de chaque contrat étant gratuite dans la limite d'un plafond de 500 (cinq cent) euros TTC.

La souscription des contrats d'assurance sera effectuée auprès d'une cellule dédiée dont les coordonnées seront indiquées aux équipes gagnantes.

Au terme de la période d'assurance gratuite, les gagnants pourront, s'ils le souhaitent, demander de mettre fin à leur(s) contrat(s), dans les conditions prévues par celui-ci/ceux-ci. Sans demande de résiliation de la part du client, le(s) contrat(s) sera tacitement reconduit, le client devra alors acquitter la ou les cotisations pour l'année suivante.

Dans le cas où le gagnant serait d'ores et déjà assuré auprès de GMF Assurances, il pourra bénéficier d'une réduction sur sa (ou ses) prochaine(s) cotisation(s) de son (ou ses) contrat(s) d'assurances, dans le cadre des conditions ci-avant énoncées.

• Une invitation VIP pour 2 personnes à l'un des matchs du XV de France de la saison 2019/2020

Tous les capitaines d'équipes, référencés comme tel dans la base de données du site d'inscription et dont l'équipe aura présenté un projet dans le cadre du présent Jeu, seront intégrés à un tirage au sort effectué en public le jour de la Rencontre visant à récompenser l'un d'eux. Le Capitaine tiré au sort remportera 1 invitation VIP pour 2 personnes à l'un des matchs du XV de France de la saison 2019/2020 (invitations sans prise en charge des frais de transport et d'hébergement), d'une valeur de 500 (cinq cents) TTC par place.



Challenge GMF des Écoles

LES TALENTS
DU SERVICE PUBLIC

GMF

• Une invitation valable pour deux personnes pour un match de l'équipe de France de Rugby

Parmi l'ensemble des personnes participant au Jeu dans le cadre d'une équipe, 10% d'entre elles seront tirées au sort pour remporter chacune deux places « emplacement tribunes » (sans prise en charge des frais de transport et d'hébergement) pour un match de l'équipe de France de Rugby d'une valeur de 64€TC (2018) par place. Ce tirage au sort sera effectué par l'Organisateur lors de la Rencontre. Un minimum de 10 places sera mis en jeu.

7

Les gagnants du Jeu seront informés individuellement de leur victoire le jour de la Rencontre et confirmation leur sera adressée par mail à l'adresse électronique qu'ils auront communiquée sur le dossier de candidature, ainsi que de la procédure à suivre pour l'obtention de leur lot.

Les lots ainsi offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation, quelle qu'elle soit, ni à la remise de leur contre-valeur en argent. Pareillement, aucune réclamation ne sera admise de la part du gagnant si celui-ci ayant été informé, n'a pas suivi la procédure requise pour l'obtention de son lot ou si ce dernier n'a pas souhaité en profiter, le lot restera la propriété de l'Organisateur.

La liste des gagnants des différentes épreuves et tirages au sort pourra être consultée sur une page web du <http://www.challenge-gmf.fr>, durant la semaine suivant la Rencontre, intégrant les noms des équipes vainqueurs des épreuves.

8

Le simple fait de participer au Jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement dans son intégralité.

9

GMF Assurances statuera sur toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application du présent règlement et sur tout litige pouvant survenir notamment quant aux conditions, déroulement et résultats du présent Jeu. Dans ce cadre, GMF Assurances se réserve le droit d'annuler, de prolonger, d'écourter, ou de reporter la présente opération à tout moment. Dans ces conditions, la responsabilité de GMF Assurances ne saurait être engagée si, en cas de force majeure, de participation insuffisante, ou de circonstances indépendantes de leur volonté, cette opération devait être annulée ou simplement reportée.

10

GMF Assurances se réserve le droit de procéder à la vérification du respect de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter sans préavis toute œuvre publiée par un des participants en contradiction avec le présent règlement, ou toute participation ayant commis un abus quelconque telle que des fraudes pour lesquelles GMF Assurances statuera souverainement.

11

En participant au Jeu, les participants s'engagent à céder, à titre exclusif, à GMF Assurances, les droits d'exploitation (reproduction, représentation et adaptation) portant sur les œuvres, vidéos, images, sons, en vue de leur exploitation par GMF Assurances à travers tous mode de communication, dans le cadre du jeu et de toute autre communication interne ou externe, notamment sur le site internet <http://www.challenge-gmf.fr>.

Les droits d'exploitation cédés le sont pour une durée de 5 ans et pour le monde entier, pour tous supports (matériels et/ou immatériels). Cette cession est effectuée à titre gratuit et prend effet à compter de l'acceptation du présent règlement par les participants.

Pour toute exploitation autre, telle que l'utilisation à titre de publicité et de promotion de ses activités, produits et services, ainsi que dans le cadre de ses opérations marketing, l'accord préalable du ou des auteurs de l'œuvre sera demandé sur le droit d'utiliser, réutiliser, modifier, reproduire, publier, représenter l'œuvre.



ASSURÉMENT HUMAIN

12

Le participant garantit que son projet et les éléments qui le constituent sont originaux, inédits, et qu'ils disposent librement de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle (notamment droits d'auteur et des droits voisins) attachés à ce projet aux fins de participer au concours.

Il déclare que le projet ne contrevient pas, en tout ou partie, à toute opposition légales ou réglementaire en vigueur, aux bonnes mœurs et à la morale publique, aux droits d'auteurs, droits voisins, ou de manière générale à tous droits appartenant à un tiers.

Le participant assume donc l'entière responsabilité au titre des contenus relevant des œuvres qu'il publie. Notamment, le participant garantit que dans l'hypothèse où il aurait utilisé des échantillonnages ou des extraits d'œuvres existantes, il a obtenu l'autorisation préalable de leur(s) auteur(s) ou ayant(s) droits au titre de cette utilisation. Le participant garantit la société organisatrice et ses partenaires contre toute revendication de tiers tant au titre du droit à l'image que des droits d'auteur ou des droits voisins.

13

Par le seul fait de participer au jeu, chaque gagnant autorise l'Organisateur, sans qu'aucune autre indemnisation, de quelque nature que ce soit ne puisse lui être due, à exploiter à des fins publicitaires ou promotionnelles en rapport avec le présent jeu, son nom et prénom, nom de l'école, selon le ou les supports médiatiques qu'ils pourraient choisir pendant une durée de 5 (cinq) ans.

14

L'Organisateur soumettra à chaque personne présente à la Rencontre une « autorisation d'utilisation d'image ». En remplissant et signant ce document, le participant autorisera l'Organisateur, sans qu'aucune indemnisation de quelque nature que ce soit ne puisse être due, à diffuser son image selon les modalités prévues sur l'autorisation.

15

Vos données personnelles sont traitées par l'Organisateur, responsable de traitement, aux fins du présent jeu. Vous trouverez ses coordonnées sur les supports qui vous ont été remis ou mis à votre disposition.

Vos données personnelles seront conservées uniquement pendant la durée du présent Jeu et celle de la prescription applicable. Elles ne seront pas utilisées à des fins de sollicitations commerciales. Cette finalité a pour base légale l'exécution du règlement de jeu.

Vos données personnelles seront communiquées au personnel et aux sous-traitants de l'Organisateur qui sont chargés de l'organisation et/ou de la gestion du jeu.

Vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de limitation au traitement de vos données personnelles. Vous pouvez également en demander la portabilité.

Vous pouvez exercer vos droits en s'adressant par mail à l'adresse vlambin@gmf.fr ou par courrier à l'adresse suivante :

GMF

Jeu-Concours « Challenge GMF des Écoles »

Valérie Lambin

14, rue Anatole France 92 300 LEVALLOIS PERRET

L'exercice par une personne du droit d'effacement de ses données personnelles collectées dans le cadre du présent Jeu avant la fin de celui-ci entraînera l'annulation automatique de sa participation au Jeu.

En cas de désaccord sur la collecte ou l'usage de vos données personnelles, vous avez la possibilité de saisir la Commission Nationale de l'Informatique et Libertés (CNIL).

Pour toute information complémentaire, vous pouvez contacter le Délégué à la Protection des Données en écrivant à l'adresse suivante électronique : deleguealaprotectiondesdonnees@covea.fr ou par courrier :

**Délégué à la Protection des Données
86-90 rue St Lazare 75009 PARIS**

