

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS *Plumes en herbe* CE2
Edition 2017-2018
(EDITIONS NATHAN)

ARTICLE 1 – ORGANISATEUR DU JEU

Les éditions Nathan (ci-après dénommées « Nathan »), 25 avenue Pierre de Coubertin 75211 Paris Cedex 13, une maison d'édition de SEJER, SEJER société anonyme au capital de 9.898.330 euros, dont le siège social est situé au 30, place d'Italie, 75013 PARIS, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 393291042, organise du 5 octobre 2017 au 7 mars 2018 inclus un jeu-concours (ci-après dénommé le « Jeu »). Le Jeu sera notamment annoncé sur le site Internet www.plumesenherbe.fr (ci-après dénommé « le Site »), Nathan se réservant le droit de l'annoncer sur tout autre support.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le Jeu existe sous deux versions différentes :

- Une version ouverte aux classes de CE2 scolarisées en France métropolitaine, en Belgique et en Suisse.
- Une version ouverte aux classes de CE2 des DOM-TOM et des écoles françaises à l'étranger.

Ces deux versions proposent des prix différents détaillés dans l'article 5 (« Les prix »).

Une seule participation sera acceptée par classe, l'inscription devant être faite au nom du professeur de la classe.

Nous attirons votre attention sur le fait que l'inscription et la participation au Jeu impliquent l'acceptation totale du règlement et du déroulement du Jeu (notamment la mise en ligne des histoires écrites par les participants sur le Site, rubrique CE2, et sur les sites des partenaires de Nathan) par tous les parents (ou représentants légaux) des enfants concernés.

Les participations des mineurs s'exercent sous la responsabilité du représentant légal pouvant justifier de l'exercice de l'autorité parentale. À tout moment du Jeu, Nathan peut exiger la présentation d'une autorisation écrite.

Sont exclus les salariés et représentants de Nathan ainsi que les membres de leur famille et de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la gestion du Jeu.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

La description et les modalités au Jeu apparaîtront sur le Site, rubrique CE2, à partir du 20 septembre 2017.

Pour participer au Jeu, l'enseignant doit s'inscrire sur le Site, rubrique « Je participe », en précisant toutes les informations concernant la classe participante (nom et adresse de l'établissement, niveau de la classe, nom de l'enseignant, nombre d'élèves...).

Les enfants des classes participantes sont invités, avec l'aide de leur instituteur, à imaginer et écrire en langue française la suite de l'histoire de Roland Fuentès dont ils pourront télécharger le début sur le Site, rubrique CE2. Ils devront donner un titre à chacun de leurs chapitres ainsi qu'à l'histoire dans son intégralité.

Le début de l'histoire sera disponible sur le Site à partir du 5 octobre 2017. La suite inventée par les élèves devra être enregistrée sur le Site avant le 7 mars 2018, minuit.

Nathan ne pourra en aucun cas être tenue responsable des participations non reçues ou arrivées trop tardivement. Les coordonnées incomplètes ou inexactes ne seront pas prises en considération.

Tout formulaire de participation illisible, incomplet, incompréhensible, présentant une anomalie (notamment une adresse électronique non valable), non conforme au présent règlement ou manifestement frauduleux ne sera pas pris en considération.

ARTICLE 4 – DESIGNATION DES GAGNANTS

Un jury désignera 3 classes gagnantes pour la version 1 (France métropolitaine, Suisse, Belgique) et 3 classes gagnantes pour la version 2 (DOM-TOM et écoles françaises à l'étranger).

Le jury sera composé de membres de Nathan, d'un professeur de primaire, de l'auteur Roland Fuentès et de l'illustrateur Charles Dutertre.

Nathan se réserve le droit de modifier la composition du jury si nécessaire, notamment en cas de défection d'un de ses participants.

Le jury déterminera les gagnants en fonction de l'originalité et de la qualité de l'histoire rédigée, ainsi que la cohérence avec les premiers chapitres de l'ouvrage de Roland Fuentès

ARTICLE 5 – PRIX / PUBLICATION DES RESULTATS

Les prix suivants sont mis en jeu dans la limite des stocks disponibles :

Version 1 : France métropolitaine, Suisse et Belgique

Pour les enseignants des 3 classes gagnantes :

- 1 abonnement d'un an à la version numérique du magazine *L'école aujourd'hui*
Valeur : 47,50 € TTC
- 10 titres de la collection Premiers Romans (au choix de Nathan)
Valeur : 57 € TTC
- Une frise historique
Valeur : 169 € TTC
- Des affiches et des marque-pages

Pour les élèves des classes gagnantes

1^{er} prix

- Un séjour-découverte de 3 jours à Paris, en partenariat avec l'association Paris d'enfants (www.parisdenfants.com), du 6 au 8 juin 2018.
Inclus : les visites et activités spécialement adaptées aux enfants (encadrées par un guide), l'hébergement dans des centres agréés Éducation Nationale, les déplacements dans Paris, les déjeuners, dîners et gouters à partir du diner du premier jour jusqu'au déjeuner du dernier jour, le tout pour les élèves de la classe, leur enseignant et les accompagnants nécessaires (1 adulte pour 10 enfants)
Non inclus : le trajet entre l'école et Paris (aller-retour)
A noter : forfait adulte supplémentaire à la charge de la classe (au-delà de 1 adulte pour 10 enfants) : 54 € / jour

Valeur estimative soumise à modification : 7 000 € TTC

Nathan se dégage de toute responsabilité lors du séjour à Paris.

- L'impression de l'histoire des élèves à la suite de l'histoire de Roland Fuentès, à paraître en mai 2018 dans la collection *Premiers Romans* (tirage approximatif : 7 000ex). L'histoire des élèves fera l'objet d'un cahier spécial à la fin du livre. Le titre concerné sera commercialisé dans les réseaux habituels de distribution du livre.
A noter : une autorisation écrite sera demandée aux parents pour la reproduction et l'exploitation de l'histoire de leurs enfants. La publication de cette histoire ne pourra donner lieu à aucune rémunération.
- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 4 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 690 € TTC maximum (valeur pour un élève : 23 € TTC maximum)

2^{ème} prix

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 3 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 513 € TTC maximum (valeur pour un élève : 17 € TTC maximum)
- Un goodie « Plumes en herbe » par élève (*valeur estimative pour un élève : 8 € TTC*)

3^{ème} prix

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 2 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 345 € maximum TTC (valeur pour un élève : 11,5 € TTC maximum)

Pour la classe lauréate de chaque académie de France métropolitaine (26 académies), plus une classe suisse et une classe belge :

- 5 titres de la collection Premiers romans pour l'enseignant (au choix de Nathan)
Valeur 28,50 € TTC
- 1 exemplaire par élève du livre de Roland Fuentès.
Valeur 5,70 € TTC par élève
- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- Affiches et marque-pages

Pour toutes les classes participantes mais non gagnantes

- Une sélection d'affiches et de marque-pages.

Version 2 : DOM-TOM et étranger hors Suisse et Belgique

Pour les enseignants des 3 classes gagnantes :

- 1 abonnement d'un an à la version numérique du magazine *L'école aujourd'hui*
Valeur : 47,50 € TTC
- 10 titres de la collection Premiers Romans (au choix de Nathan)
Valeur : 57 € TTC
- Une frise historique
Valeur : 169 € TTC
- Des affiches et des marque-pages

Pour les élèves des classes gagnantes

1^{er} prix

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 6 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 1200 € TTC maximum (valeur pour un élève : 35 € TTC maximum)

2^{ème} prix

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 3 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 513 € TTC maximum (valeur pour un élève : 17 € TTC maximum)
- Affiches et marque-pages

3^{ème} prix

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur le Site, rubrique CE2
- 2 livres Nathan Jeunesse par élève (au choix de Nathan)
Valeur : 345 € TTC maximum (valeur pour un élève : 11,5 € TTC maximum)
- Affiches et marque-pages

Pour toutes les classes participantes mais non lauréates

- Une sélection d'affiches et de marque-pages.

Les résultats seront annoncés le 5 avril 2018 aux gagnants par e-mail et sur le Site, rubrique CE2.

Les gagnants seront contactés par courrier électronique à l'adresse indiquée dans le formulaire d'inscription, uniquement pour une confirmation de leur gain dans un délai de 8 jours qui suit la sélection du jury.

Sans réponse de leur part dans un délai de 8 jours à compter de l'envoi du courrier électronique, les gagnants seront disqualifiés et leur prix sera perdu à l'exception du séjour à Paris qui sera remis à la classe lauréate du 2^{ème} prix si la classe gagnante du 1^{er} prix ne se manifeste pas.

Aucun message ne sera adressé aux perdants.

Les prix offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit. Nathan ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, avaries, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux, intervenus lors de la livraison. Les prix retournés seront perdus pour le participant et demeureront acquis à Nathan. Les gagnants renoncent à réclamer à Nathan tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du prix.

Nathan se réserve le droit de remplacer les prix indiqués ci-dessus, en tout ou partie, par d'autres prix de valeur équivalente.

Les dates du séjour à Paris ne peuvent en aucun cas être modifiées. Le séjour à Paris est un séjour collectif offert à la classe et ne peut être échangé contre un ou des séjours individuels.

ARTICLE 6 – PUBLICATION DES HISTOIRES

En participant au Jeu, les gagnants autorisent expressément et gracieusement la publication des histoires sur le Site et sur les sites des partenaires de Nathan. Les gagnants autorisent également à titre gracieux l'utilisation et la diffusion des noms des établissements et des classes gagnantes dans toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au présent Jeu, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que les prix gagnés, et ceci pour une durée maximale de 5 ans à compter de la clôture du Jeu.

Du fait de leur participation au Jeu, les participants cèdent à Nathan, à titre exclusif et gracieux, les droits de reproduction et de représentation relatifs à leurs histoires qui pourront être exploités par Nathan ou par un tiers autorisé ou cessionnaire dans le cadre de la publication de l'ouvrage de Roland Fuentès, pour le monde entier et pour toute la durée de la propriété littéraire et artistique, sous toute forme, sur tout support, par tout procédé communication et sur tout réseau de diffusion. Les participants autorisent notamment la publication de leurs histoires et de tout extrait sur tout support de communication et de promotion, par exemple sur le Site et sur les sites des partenaires de Nathan.

ARTICLE 7 : RESPONSABILITE

Nathan ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation ou les modalités de fonctionnement du présent Jeu.

Elle ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un participant de participer au Jeu avant l'heure limite.

Nathan ne saurait être tenu pour responsable en cas de problèmes de livraison des dotations.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

Nathan décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation d'Internet. En participant à ce Jeu, chaque gagnant accepte et s'engage à supporter seul tous dommages ou pertes occasionnées ou subies par lui du fait de la mise en possession des dotations et de leur utilisation.

Nathan ne saurait également être tenu pour responsable si les formulaires renseignés sur le Site par les participants ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

ARTICLE 8 : DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent Jeu sont traitées conformément à la Loi relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés du 6 janvier 1978 modifiée. Les participants sont informés que les données nominatives les concernant enregistrées dans le cadre de ce Jeu sont nécessaires à la prise en compte de leur participation. Tous les participants, ainsi que leurs parents ou tuteur légal s'ils sont mineurs, disposent en application de l'article 27 de cette loi d'un droit d'accès et de rectification aux données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée par mail à contact-donnees@sejer.fr.

ARTICLE 9 : MODIFICATION DU REGLEMENT

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par Nathan, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le Site. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Nathan se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

ARTICLE 10 : LITIGES ET RECLAMATIONS

Le présent règlement est régi par la loi française.

Nathan se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du Jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du Jeu.

ARTICLE 11 : PROPRIETE INTELLECTUELLE

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu, le présent règlement compris, sont strictement interdites.

Les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le Site sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes distinctifs constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.