

RÈGLEMENT DU JEU-CONCOURS

« Dessine-moi un des dix mots »

ARTICLE 1 – Organisateur du jeu

La Délégation générale à la langue française et aux langues de France (DGLFLF) – ministère de la Culture (ci-après dénommée « l'organisateur »), 6 rue des Pyramides, 75001 Paris, organise un jeu-concours gratuit intitulé « **Dessine-moi un des dix mots** » (ci-après dénommé « le jeu »).

Les modalités de participation au jeu et de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 2 – Objet du concours

Les participants (patients et personnel des établissements hospitaliers franciliens) sont invités à participer au jeu en illustrant un ou plusieurs des dix mots de l'édition « Dis-moi dix mots sous toutes les formes ». Les illustrations peuvent être plastiques et/ou graphiques (notamment dessins, peintures, collages, fresques, broderies, calligraphies, etc.). Les dix mots choisis sont : ***arabesque, composer, coquille, cursif/-ive, gribouillis, logogramme, phylactère, rébus, signe, tracé.***

Les illustrations proposées dans le cadre du jeu seront soumises à un vote du jury composé du ministère de la Culture (DGLFLF et Direction régionale des affaires culturelles d'Île-de-France), de l'Agence régionale de santé d'Île-de-France, de l'association Arts & Santé – La Manufacture et de partenaires de l'opération « Dis-moi dix mots ».

Le jeu se déroulera du **7 décembre 2018 au 31 janvier 2019.**

Les lauréats seront récompensés pendant la ***Semaine de la langue française et de la Francophonie 2019*** (du 16 au 24 mars), comme indiqué dans l'article 6 du présent règlement.

ARTICLE 3 – Conditions de participation

Le jeu est ouvert à un public spécifique : peut participer tout patient ou membre du personnel des établissements hospitaliers franciliens quels que soient leur âge et leur nationalité.

Les participations des mineurs s'exercent sous la responsabilité du représentant légal pouvant justifier de l'exercice de l'autorité parentale. Sont exclus les individus ne répondant pas à ces critères.

Chaque participant ne peut proposer qu'une seule illustration par mot ; le nombre maximum d'illustrations qu'un participant peut proposer est donc dix, une illustration pour chacun des dix mots.

La participation au jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement. Toute participation à ce jeu doit obligatoirement respecter les conditions d'utilisation du présent

règlement. Toute participation non conforme aux caractéristiques énoncées ci-dessus ne sera pas prise en compte.

ARTICLE 4 – Modalités de participation

Les œuvres réalisées doivent être photographiées et/ou numérisée au format suivant : JPG ou PNG ou PDF en haute définition (poids maximum 2 Mo).

Les participants doivent indiquer leurs coordonnées et envoyer leur(s) œuvre(s) avant le 31 janvier 2019 (minuit) sur le formulaire ci-dessous :

<http://www.culture.gouv.fr/Thematiques/Langue-francaise-et-langues-de-France/Politiques-de-la-langue/Sensibilisation-des-publics/Dis-moi-dix-mots/Concours-Dessine-moi-un-des-dix-mots>

ARTICLE 5 – Droits

L'illustration proposée par le participant doit être une création originale, personnelle et/ou collective.

Chaque participant garantit l'organisateur contre toute opposition, action, réclamation émanant de tiers du fait de l'illustration lors du présent jeu.

En aucun cas, l'illustration ne saurait contrevenir à la décence et à la législation en vigueur, ni inciter à la haine ou être injurieux.

L'organisateur se réserve le droit de refuser toute illustration proposée dans le cadre du jeu qui lui paraîtrait inappropriée.

Les participants au présent jeu acceptent le règlement et cèdent à l'organisateur, de manière non-exclusive et gratuite, les droits de reproduction, de représentation, d'exploitation et d'adaptation, de la ou des illustrations qu'ils soumettent, à compter de la date de participation.

Les participants déclarent céder leurs droits à l'organisateur ainsi qu'au jury (cf ARTICLE 2).

L'organisateur est autorisé notamment à utiliser la ou des illustrations sur ses sites Internet ou ceux de ses partenaires, sur les pages des réseaux sociaux de l'organisateur ou celles de ses partenaires.

Cette utilisation ne pourra en aucun cas ouvrir droit à une quelconque rémunération des participants.

ARTICLE 6 – Lots, attribution des lots et désignation des gagnants

Le jury choisira la meilleure illustration pour chacun des dix mots proposés. Une affiche sera réalisée et diffusée à partir des dix illustrations sélectionnées. Cette affiche fera l'objet d'une diffusion pendant la *Semaine de la langue française et de la Francophonie* (16-24 mars).

Les lots à gagner sont :

- 1- 5 exemplaires de l’affiche pour chaque lauréat.
5 exemplaires de l’affiche pour chaque établissement hospitalier participant.
- 2- Des lots « Dis-moi dix mots » (carnets, tatouages, autocollants, etc.) ainsi que des ouvrages sur la langue française pour chaque lauréat.

Les gagnants seront contactés par l’organisateur par courriel dans un délai de 30 jours après la fin du jeu. Ils seront invités à communiquer à l’organisateur des coordonnées postales afin qu’ils puissent recevoir leurs lots.

Sans réponse de leur part dans un délai de 14 jours à compter de l’envoi du courriel, les lots des gagnants seront perdus.

Les gagnants recevront leur lot par courrier postal à l’adresse qu’ils auront indiquée.

Les lots ne pourront en aucun cas être repris ou échangés contre leur valeur en espèces ou contre tout autre lot. Cependant, en cas de force majeure ou si les circonstances l’exigent, l’organisateur se réserve la possibilité de substituer à tout moment aux lots proposés d’autres lots d’une valeur équivalente.

Les lots retournés pour toute difficulté ne seront ni réattribués ni renvoyés et resteront la propriété de l’organisateur. Les gagnants perdront alors le bénéfice de leur dotation sans que la responsabilité de l’organisateur ne puisse être engagée.

L’organisateur ne peut être tenu pour responsable de tout incident/accident pouvant survenir suite à l’utilisation d’un des lots.

ARTICLE 7 – Informations générales

7.1 Tout participant autorise l’organisateur à procéder à toute vérification concernant son identité et ses coordonnées. Toute indication d’identité ou de coordonnées fausses entraînera l’élimination définitive de la participation, de même que toute tentative de tricherie d’un participant et tout manquement à une ou plusieurs dispositions du présent règlement.

ARTICLE 8 – Responsabilité

L’organisateur ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d’événements indépendants de sa volonté, il était amené à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation ou les modalités de fonctionnement du présent jeu.

L’organisateur ne saurait être tenu pour responsable des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux.

Il ne saurait être tenu 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.

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 piratages et risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

L'organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du jeu, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique. Chaque participant au jeu accepte et s'engage à supporter seul tous dommages ou pertes occasionnés ou subis par lui du fait de la mise en possession de la dotation et de son utilisation.

L'organisateur ne saurait davantage être tenu pour responsable au cas où un ou plusieurs participants ne pourraient parvenir à se connecter à Internet, ou à jouer du fait de tout problème ou défaut technique lié notamment à l'encombrement du réseau ou dû à des actes de malveillance.

ARTICLE 9 – Données personnelles

Les informations recueillies par l'organisateur seront utilisées pendant la période de durée du jeu et seront effacées dès que celui-ci aura pris fin (envoi des lots aux lauréats).

Conformément à la Loi Informatique et Liberté de n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, au Règlement (UE) 2016/679 et à la Loi pour une République numérique du 7 octobre 2016, les participants au jeu concourent bénéficient du droit d'accès, de rectification, de limitation, d'opposition, de suppression, du droit à la portabilité de leurs données, de transmettre des directives sur leur sort en cas de décès.

ARTICLE 10 – Modification du règlement

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et communiqué par courriel. Il entrera en vigueur à compter du lancement du jeu-concours 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.

L'organisateur 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 11 – Litiges & Réclamations

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'organisateur 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.

A Paris, le 7 décembre 2018