

Règlement du concours « ARTIZ CLIP »

Article 1 : Organisation

La Fédération des Caisses de Crédit Mutuel du Sud-Est, située 8/10 rue Rhin et Danube 69009 Lyon, agissant pour le compte des Caisses de Crédit Mutuel qui lui sont adhérentes, organise **un jeu concours du 1^{er} janvier 2017 au 15 juillet 2017**, en partenariat avec

- la Chambre de Métiers et de l'Artisanat du Rhône (69006 Lyon)
- la Chambre de Métiers et de l'Artisanat de la Loire (St-Etienne - Montbrison - Roanne)
- la Chambre de Métiers et de l'Artisanat de l'Ain (Bourg en Bresse)

Ce jeu propose aux apprentis des métiers de l'artisanat, étudiants dans un CFA du Rhône, de l'Ain de la Loire de poster un ou plusieurs clips vidéo (maximum 3 clips vidéo par classe) sur la page Internet du jeu ARTIZ CLIP, à l'adresse suivante, **www.artizclip.creditmutuel.fr**

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

Article 2 : Objet du jeu

Le présent jeu propose aux classes d'apprentis de CFA du Rhône, de l'Ain, de la Loire de poster un clip vidéo d'une durée maximum de 1 minute (3 clips vidéos maximum par classe) afin de promouvoir leur savoir-faire.

Les clips vidéo postés feront ensuite l'objet, au cours du mois de septembre 2017, d'une notation par un jury spécialisé.

Les établissements doivent être préalablement inscrits auprès de la Fédération du Crédit Mutuel du Sud-Est via un formulaire en ligne sur **www.artizclip.creditmutuel.fr**

Les classes ayant obtenu les meilleures notes seront récompensées.

Article 3 : Les participants

Ce jeu est ouvert aux classes d'apprentis des CFA des métiers de l'artisanat du Rhône, de l'Ain de la Loire.

Pour pouvoir participer, les classes doivent préalablement s'inscrire auprès de la Fédération du Crédit Mutuel du Sud-Est. Lors de cette inscription préalable, il sera notamment demandé les coordonnées d'un référent (**enseignant**), une adresse e-mail et un numéro de téléphone.

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

Les participants au présent jeu doivent en outre être :

- **âgés de 16 à 25 ans**
- inscrits dans un CFA et préparant l'un **des métiers de l'artisanat** (annexe 1)
- **résider sur le territoire métropolitain français et s'être préalablement qualifié via un formulaire de contact (un formulaire par classe sera demandé)**

La société organisatrice attire l'attention sur le fait que toute personne mineure participant au jeu est réputée participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux.

Ne peuvent pas participer les personnes ne répondant pas aux conditions visées ci-dessus, ainsi que les mandataires sociaux et membres du personnel de la société organisatrice, de toute société qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle et de toute personne impliquée dans la mise en œuvre du jeu. La société organisatrice se réserve le droit de demander à tout participant de justifier de ces conditions. Toute personne ne remplissant pas ces conditions ou refusant de les justifier sera exclue du jeu et ne pourra, en cas de gain, bénéficier du lot ou des lots.

Article 4 : Période

Le jeu est ouvert du **1^{er} janvier 2017 au 15 juillet 2017**.

2 phases

Période	Action
Du 1 ^{er} janvier 2017 au 31 mai 2017	Pré-Inscription au concours via le formulaire en ligne sur www.artizclip.creditmutuel.fr
Du 1 ^{er} juin au 15 juillet 2017	Les classes postent leurs clips vidéo via le formulaire jeu sur www.artizclip.creditmutuel.fr

Article 5 : Thème et contenu des clips vidéo

Pour que le(s) clip(s) vidéo(s) posté(s) par la classe soi(en)t pris en compte, ils doivent répondre aux critères cumulatifs suivants :

- La thématique : illustrer le métier exercé.
- La durée du clip vidéo doit être de 1 minute maximum.
- Les images et messages du clip vidéo doivent répondre aux critères de la modération (voir paragraphe 8).

En outre, le clip vidéo peut être associé à une musique et à des images **libres de droit d'auteur**, choisies librement par le participant.

Article 6 Modalités de participation

a) Pré-inscription de la classe jusqu'au 31 mai 2017 à l'aide du formulaire de contact sur **www.artizclip.creditmutuel.fr**.

Chaque classe participante doit remplir le formulaire électronique avec les champs obligatoires (nom établissement, adresse, code postal, nom et prénom de l'enseignant, e-mail, téléphone, classe concernée).

Tout formulaire d'inscription rempli de façon incomplète ou incompréhensible ne pourra être pris en compte et entraînera la nullité de la participation. L'acceptation des règles de fonctionnement du jeu se fait lorsque le participant a coché la case prévue sur le site. La participation au jeu se fait exclusivement par voie électronique. A ce titre, toute inscription par téléphone, télécopie, courrier postal ou courrier électronique ne pourra être prise en compte.

L'internaute certifie que les données saisies dans le formulaire d'inscription sur Internet sont exactes. Toute fausse déclaration ou déclaration erronée et/ou incomplète entraîne automatiquement l'annulation de la participation.

Les joueurs sont informés que les données fournies dans le formulaire d'inscription sont nécessaires à la prise en compte de leur participation et à l'attribution des dotations. Les joueurs sont par conséquent invités à s'assurer de la validité de ces informations.

La société organisatrice saurait être tenue responsable dans le cas de mauvais acheminement du courrier électronique.

b) Un email de confirmation d'inscription sera alors adressé à l'internaute afin de valider sa participation.

La liste complète des élèves participants sera demandée et pour les mineurs il sera demandé une autorisation écrite de participation au concours.

c) Le participant (la classe) devra ouvrir un compte sur le site Internet **www.youtube.fr** et déposer le clip vidéo réalisé en s'assurant qu'il soit accessible librement.

d) Il devra ensuite demander l'intégration de son clip vidéo à partir de son compte YouTube.

e) Du 1^{er} juin au 15 juillet 2017 le participant doit ensuite renseigner un 2nd formulaire light sur le site **www.artizclip.creditmutuel.fr** (nom établissement, adresse et code postal, nom de l'enseignant, numéro de téléphone et classe) **et** copier le lien YouTube de sa/ses vidéos sur le formulaire.

Une classe ne peut pas déposer plus de 3 clips vidéo.

Pour pouvoir participer à ce jeu, l'internaute doit se connecter au site **www.artizclip.creditmutuel.fr**, et remplir le formulaire en ligne.

Le remboursement des frais de connexion limités à la durée du jeu et forfaitairement évalués par le Crédit Mutuel à 0,26 € TTC (correspondant à 5 mn de connexion internet en tarification locale) s'effectue sur simple demande écrite, accompagnée d'un RIB et d'un justificatif France Telecom ou d'un autre fournisseur d'accès (autre que la souscription d'un forfait) au plus tard 2 mois après la date de clôture du jeu, cachet de la poste faisant foi, à l'adresse suivante : Crédit Mutuel – Jeu Artiz Clip - 8-10 rue Rhin et Danube 69009 Lyon. Le remboursement du timbre se fera par courrier au tarif lent de la poste en vigueur. Un seul remboursement des frais énoncés ci-dessus est autorisé par foyer (même nom, même adresse).

Les participants ne payant pas de frais de connexion liés à la durée de celle-ci (titulaires d'un abonnement avec accès illimité) ne pourront pas obtenir de remboursement dans mesure où leur connexion au site ne leur occasionne aucun frais particulier.

Article 7 Désignation des gagnants

a) Qui est le gagnant ?

Un jury constitué librement par la Fédération du Crédit Mutuel du Sud-Est visionnera et notera les clips vidéo réalisés en septembre 2017. Les classes récompensées seront celles ayant obtenu la meilleure somme des notes selon une **grille de notation**.

b) Composition du Jury

Le Jury sera composé de professionnels du monde de l'artisanat (élus de la Chambre de Métiers et de l'Artisanat du Rhône, de l'Ain de la Loire, artisans, professeurs...) et personnes du Crédit Mutuel (élus, salariés...).

c) Dotation

Les lots sont les suivants :

1^{er} niveau départemental

Le Crédit Mutuel prévoit de récompenser 1 gagnant par département

Ain	Loire	Rhône
1 200€	1 200€	1 200€

2^{ème} niveau régional

Tous les participants concourent ensuite au Grand Prix régional afin de récompenser 1 dossier à hauteur de 1 400€

Les gagnants seront informés par la Fédération du Crédit Mutuel du Sud-Est au cours du mois d'octobre 2017.

La remise des prix aura lieu en novembre 2017 (date et lieu à définir)

Les dotations financières seront accordées pour un projet de classe associant plusieurs ou la totalité des élèves de la classe.

Le remboursement des frais engagés se fera sur justificatifs et pour un montant ne pouvant excéder le maximum de la dotation gagnée.

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 prévu de projets de classe, cette prestation « non consommée » par le gagnant avant **le 30 juin 2018**, restera la propriété du Crédit Mutuel du Sud-Est.

Tout représentant d'une classe lauréate autorise par avance les organisateurs à publier sur quelque support que ce soit, aux fins de communication publicitaire ou autre (et notamment à des fins promotionnelles liées au présent jeu), sur le réseau Internet ou non, pour le monde entier, les noms, prénoms, adresses et photos des gagnants et ce sans que les gagnants puissent exiger une contrepartie financière quelconque.

Les travaux restent la propriété de la société organisatrice et de son partenaire la Chambre des Métiers et de l'Artisanat du Rhône. Celles-ci se réservent le droit de diffuser les vidéos

sur quelque support que ce soit aux fins de communication publicitaire ou autre (et notamment à des fins promotionnelles liées au présent jeu), sans que les gagnants puissent exiger une contrepartie financière quelconque.

Article 8 Responsabilité du participant et procédure de contrôle de clips

Le participant qui met en ligne un clip vidéo déclare être titulaire ou avoir obtenu les autorisations nécessaires en vue de permettre la mise en ligne des dits-clips.

Le participant 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.

En outre, le clip vidéo ne doit pas véhiculer des idées fausses ou contre-vérités scientifiques. Il ne doit pas faire référence à un concurrent du Crédit Mutuel dans le domaine bancaire.

Chaque participant garantit à la société organisatrice que la vidéo/son mis en ligne auprès des hébergeurs respecte leur charte d'utilisation et conditions générales d'utilisation des sites.

Article 9 Force majeure

La société organisatrice se réserve le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le concours.

Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Article 10 Responsabilité de l'organisateur

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.

La société organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté ou de nécessité justifiée, elle était amenée à annuler le présent jeu, à l'écourter, le proroger, le reporter ou en modifier les conditions, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation.

Notamment, la société organisatrice décline toute responsabilité pour le cas où le site serait indisponible pendant la durée du jeu concours ou pour le cas où les adresses e-mails communiquées par des participants venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

La société organisatrice décline toute responsabilité en cas d'incident lié à l'utilisation de l'ordinateur, de l'accès à Internet, de la ligne téléphonique ou encore de tout autre incident technique lors ou après la connexion au site de la société organisatrice.

La société organisatrice n'est pas responsable des erreurs, omissions, interruptions, effacements, défauts, retards de fonctionnement ou de transmission, pannes de communication, vol, destruction, accès non autorisé ou modification des inscriptions. La participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

Il est précisé que la société organisatrice ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du jeu, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site. Il appartient à tout joueur de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte ou attaque d'origine exogène. La connexion de toute personne au site et la participation des joueurs au jeu se fait sous leur entière responsabilité.

La société organisatrice se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des joueurs du fait des fraudes éventuellement commises.

Article 11 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 Caisse Fédérale de Crédit Mutuel, dont le siège social est situé 8/10 rue Rhin et Danube 69009 Lyon

Article 12 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.

Article 13 Correspondance

Aucune correspondance présentant une anomalie (incomplète, illisible, insuffisamment affranchie, expédiée en recommandé) ne sera prise en compte.

Il ne sera répondu par l'organisateur à aucune demande (écrite, téléphonique ou verbale) concernant l'interprétation ou l'application du règlement, les modalités et mécanismes du concours ou la liste des gagnants.

Article 14 Modification du règlement

La société organisatrice se réserve le droit de modifier tout ou partie du présent règlement sous réserve d'un préavis de cinq jours calendaires en informant aussitôt les candidats des nouvelles dispositions. Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 15 Exclusion

La société organisatrice peut annuler la ou les participations de tout joueur n'ayant pas respecté le présent règlement.

Cette annulation peut se faire à tout moment et sans préavis.

La société organisatrice s'autorise également le droit de supprimer tout formulaire de participation présentant des erreurs manifestes quant à l'identité du joueur.

Article 16 Litiges

Si une ou plusieurs dispositions du présent règlement étaient déclarées nulles ou inapplicables, les autres clauses garderaient toute leur force et leur portée.

La loi applicable au présent concours est la loi française.

Tout différend né à l'occasion de ce jeu fera l'objet d'une tentative de règlement amiable.

A défaut d'accord amiable, le litige sera soumis aux juridictions compétentes.

Aucune contestation ne sera plus recevable 3 mois après la clôture du jeu.

Article 17 Acceptation et dépôt du règlement

Le simple fait de participer implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Le présent règlement est déposé auprès de la S.C.P Benoît DEMMERLE, HUISSIER DE JUSTICE ASSOCIE, titulaire d'un Office d'Huissier de Justice à la résidence de 67000 Strasbourg, 5 rue Paul Muller Simonis.

Le règlement est disponible sur www.artizclip.creditmutuel.fr

Article 18 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.

Article 19 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 Lyon.

Annexe 1 : LISTE DES ACTIVITÉS RELEVANT DE L'ARTISANAT AVEC LEUR CORRESPONDANCE DANS LE CODE DE LA NOMENCLATURE NAF RÉV. 2.

Activités relevant de l'artisanat de l'alimentation

Transformation et conservation de la viande et préparation de produits à base de viande, 10. 1.

Transformation et conservation de poissons, de crustacés et de mollusques, 10. 2.

Transformation et conservation de fruits et légumes, 10. 3 (sauf produits de la quatrième gamme).

Fabrication d'huiles et graisses végétales et animales, 10. 4.

Fabrication de produits laitiers, 10. 5.

Travail des grains, fabrication de produits amylicés, 10. 6.

Fabrication de produits de boulangerie-pâtisserie et de pâtes alimentaires, 10. 7 (sauf terminaux de cuisson, 10. 71 B).

Fabrication d'autres produits alimentaires, 10. 8.

Fabrication d'aliments pour animaux, 10. 9.

Fabrication d'eaux-de-vie naturelles et de spiritueux (inclus dans 11. 01 Z).

Fabrication de vins effervescents (inclus dans 11. 02 A).

Fabrication d'autres boissons, 11. 03 à 11. 07.

Commerce de détail de viandes et de produits à base de viande en magasin spécialisé, 47. 22.

Commerce de détail de poissons, crustacés et mollusques en magasin spécialisé dont préparations à partir de ces produits (inclus dans 47. 23).

Commerce de détail de viande, produits à base de viandes sur éventaires et marchés (inclus dans 47. 81).

Commerce de détail de poissons, crustacés et mollusques sur éventaires et marchés dont préparations à partir de ces produits (inclus dans 47. 81).

Fabrication de plats prêts à consommer, à emporter, associée à la vente au détail (inclus dans 56. 10 C).

Activités relevant de l'artisanat du bâtiment

Orpillage (inclus dans 07. 29).

Autres industries extractives, 08.

Activités de soutien aux autres industries extractives (inclus dans 09. 90).

Incinération des déchets non dangereux et production de cendres et scories associés (inclus dans 38. 21 Z).

Désamiantage, enlèvement des peintures à base de plomb (inclus dans 39. 00).

Construction de bâtiments résidentiels et non résidentiels, 41. 2.

Génie civil, 42 (sauf promotion immobilière de lotissements fonciers viabilisés).

Travaux de construction spécialisés, 43.

Installation de systèmes d'alarme et activités associées de surveillance (inclus dans 80. 20 Z).

Activités relevant de l'artisanat de fabrication

Fabrication de textiles, 13.

Fabrication de vêtements, d'articles en fourrure et d'articles à mailles, 14.

Industrie du cuir et de la chaussure, 15.

Travail du bois et fabrication d'articles en bois et en liège, en vannerie et sparterie, 16 (sauf fabrication du bois d'industrie : pieux, poteaux, bois de mine...).

Industrie du papier et du carton, 17.

Imprimerie de labeur, 18. 12.

Activités de prépresse, 18. 13.

Reliure et activités connexes, 18. 14.

Reproduction d'enregistrements, 18. 2.

Production de brai et de coke de brai (inclus dans 19. 10).

Agglomération de la tourbe (inclus dans 19. 20).

Industrie chimique, 20.

Fabrication d'édulcorants de synthèse (inclus dans 21. 10).

Fabrication d'ouates, bandes, gazes et pansements à usage médical et de substances radioactives de diagnostic (inclus dans 21. 20).

Fabrication de produits en caoutchouc et en plastique, 22.

Fabrication d'autres produits minéraux non métalliques, 23.

Métallurgie, 24.

Fabrication de produits métalliques, 25.

Fabrication de produits informatiques, électroniques et optiques, 26.

Fabrication d'équipements électriques, 27.

Fabrication de machines et équipements divers, 28.

Industrie automobile, 29.

Fabrication de matériels de transport divers, 30.

Fabrication de meubles, 31.

Autres industries manufacturières, 32 (sauf fabrication de lunettes correctrices et de verres de lunetterie et de contact).

Réparation et installation de machines et d'équipements, 33.

Collecte des déchets nucléaires (inclus dans 38. 12).

Traitement et élimination des déchets nucléaires radioactifs (inclus dans 38. 22).

Démantèlement d'épaves, 38. 31.

Récupération de déchets triés, 38. 32.

Edition d'imprimés fiduciaires, imprimés commerciaux, formulaires imprimés (inclus dans 58. 19).

Activités relevant de l'artisanat de service

Maréchalerie (inclus dans 01. 62).

Entretien de fosses septiques (inclus dans 37. 00).

Entretien et réparation de véhicules automobiles, 45. 2.

Entretien et réparation de motocycles (inclus dans 45. 4).

Préparation de plantes et de fleurs et compositions florales en magasins spécialisés (inclus dans 47. 76).

Préparation de plantes et de fleurs et compositions florales sur éventaires et marchés (inclus dans 47. 89).

Transports de voyageurs par taxis y compris à moto et par véhicules de remise, 49. 32.

Services de déménagement, 49. 42.

Services de remorquage et d'assistance routière (inclus dans 52. 21).

Contrôle technique automobile, 71. 20 A.

Pose d'affiches (inclus dans 73. 11).

Activités d'étalagiste (inclus dans 74. 10).

Activités photographiques, 74. 2 (sauf photojournalisme).

Nettoyage courant des bâtiments, 81. 21.

Nettoyage industriel et autres activités de nettoyage des bâtiments dont ramonage, 81. 22.

Désinfection, désinsectisation, dératisation, 81. 29 A.

Autres nettoyages, 81. 29 B (sauf services de voirie et de déneigement).

Services administratifs divers, 82. 11 (limité aux services administratifs de bureau combinés).

Travaux à façon divers, 82. 19 (limité à la duplication et l'expédition de documents et au secrétariat à façon).

Activités de conditionnement, 82. 92.

Ambulances, 86. 90 A.

Spectacle de marionnettes (inclus dans 90. 01).

Restauration d'objets d'art (inclus dans 90. 03 A).

Réparation d'ordinateurs et d'équipements de communication, 95. 1.

Réparation de biens personnels et domestiques, 95. 2.

Blanchisserie-teinturerie dont nettoyage et garde de fourrures, 96. 01 (sauf libre-service).

Coiffure, 96. 02 A.

Soins de beauté dont le modelage esthétique de bien-être et de confort sans finalité médicale, 96. 02 B.

Embaumement, soins mortuaires, thanatopraxie (inclus dans 96. 03).

Toilettage d'animaux de compagnie (inclus dans 96. 09).