

REGLEMENT

Concours Le Campus Junior

ARTICLE 1 : OBJET DU CONCOURS

Samsung Electronics France (ci-après individuellement désignée « Organisateur ») société par actions simplifiée, ayant son siège social situé 1 rue Fructidor, 93484 Saint-Ouen cedex, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Bobigny sous le numéro 334 337 497, organise le « Concours Le Campus Junior », gratuit et sans obligation d'achat (ci-après le « Concours »).

L'objectif de ce Concours est d'offrir aux enfants, âgés de 7 à 13 ans, la possibilité de créer une animation ou un jeu interactif, selon le niveau choisi par les enfants, en langage de programmation Scratch. Les modalités d'attribution des prix sont décrites ci-dessous à l'article 4.

ARTICLE 2 : MODALITES DE PARTICIPATION

2.1. Critères d'éligibilité :

- être une personne physique,
- avoir entre 7 et 13 ans à la date d'inscription au Concours,
- être résident en France métropolitaine,
- avoir l'autorisation d'un des parents ou d'un représentant légal.

L'Organisateur et personnes ou organismes participant à l'organisation du Concours ne sont pas autorisés à participer. La participation au Concours est gratuite.

L'Organisateur se réserve le droit de vérifier l'éligibilité du candidat à tout moment.

ARTICLE 3 : INSCRIPTION AU CONCOURS

3.1 Accès aux modalités de participation

Le règlement et les modalités de participation seront accessibles sur le site <https://concours.lecampusjunior.fr> (ci-après le « Site ») du 12 octobre 2017 au 31 janvier 2018 à 23h59 (heure de Paris).

3.2 La candidature

Pour participer au Concours, les candidats doivent s'inscrire sur le formulaire disponible sur le Site du 12 octobre 2017 au 31 janvier 2018 à 23h59 (heure de Paris).

Toute candidature ne respectant pas les conditions, notamment soumise par d'autres moyens, tel que le mail, ou envoyée après la date limite, ne sera pas prise en compte et sera considérée comme définitivement rejetée.

Un même candidat ne peut concourir que dans un seul niveau.

Tous les champs du formulaire, sauf le champ « Souhaites-tu ajouter un commentaire », doivent être obligatoirement remplis pour que la candidature soit prise en compte. Toute inscription incomplète sera considérée comme non conforme et par conséquent définitivement rejetée.

3.3 Description du projet à réaliser et étapes de sélection

Le projet à réaliser est le suivant : les candidats doivent créer une animation ou un jeu (ci-après, le « Projet ») en utilisant la plateforme Scratch en ligne (<https://scratch.mit.edu/>) ou l'éditeur Scratch Offline, téléchargeable sur la plateforme en ligne, pour créer leur projet. Les participants doivent créer un compte sur la plateforme Scratch afin de pouvoir y déposer le projet final.

Le participant doit choisir le niveau de son Projet entre Débutant/Intermédiaire/Expert.

Selon le niveau choisi, le Projet doit remplir les conditions minimum requises correspondantes, indiquées en annexe 1 du présent règlement. Le Projet doit utiliser au moins un des personnages du Campus Junior (Misso, Sam, Zoé) comme lutin. Les costumes des personnages sont téléchargeables sur la page de présentation du Concours sur le Site.

Le Projet ainsi créé doit être partagé sur le Studio « Le Campus Junior – Officiel » sur le site de Scratch (<https://scratch.mit.edu/studios/3497903/>), accessible depuis le compte Scratch de l'enfant. L'adresse URL du Projet partagé sera demandée lors de l'inscription au Concours.

Les éléments multi-media (musique, son, texte ou image) utilisés pour le Projet doivent être acquittés des droits d'auteur ou libres de droits.

Le Projet soumis ne peut contenir aucun des éléments suivants :

- contenu pornographique, nudité ou images à caractère explicitement sexuel ;
- images ou textes injurieux, offensants ou à caractère haineux ;
- contenu diffamatoire ou constituant une forme de harcèlement ;
- contenu compromettant la confidentialité ou la sécurité du participant ou d'un tiers ;
- contenu rabaisant un sexe, une orientation sexuelle, un handicap, une religion, une appartenance ethnique ou une nationalité ;
- comportement dangereux ou violent ;
- messages indésirables, publicité ou autre activité commerciale, ou tout autre type de contenu à caractère indécent, immoral, diffamatoire, discriminatoire ou injurieux, ou qui illustre ou encourage des activités illégales.

Toute participation contenant de tels documents sera écartée du Concours et de l'évaluation par le jury.

ARTICLE 4 : EVALUATION ET RESULTATS

4.1 Les types de prix

Trois types de prix, dont les lots associés sont définis en annexe 2 du présent règlement, seront décernés par niveau :

- Misso d'Or – pour le Projet le plus abouti du point de vue technique et originalité
- Coup de cœur du jury
- Prix des Scratchers – décrit ci-après.

4.2 L'évaluation des Projets et l'attribution des prix

Prix du Misso d'Or et Coup de cœur du jury :

Un jury composé de deux membres de Samsung Electronics France et de deux membres de TechKids Academy, spécialiste de la conception d'ateliers créatifs numériques auprès des jeunes, évaluera les projets candidats et décernera les prix. La date de délibération est fixée au 9 mars 2018.

L'évaluation est laissée à la libre appréciation du jury. Le jury est souverain. Il n'est pas tenu de justifier ses décisions et celles-ci sont sans appel.

Prix des Scratchers :

Pour chaque niveau – débutant, intermédiaire et expert – le prix des Scratchers sera attribué au projet candidat partagé sur le studio « Le Campus Junior – Officiel » ayant reçu le plus de mentions « Aimer ce projet » au 14 mars 2018 à 23h59 (heure de Paris).

4.3 Annonce des résultats

Les gagnants seront individuellement informés le 15 mars 2018 par courrier électronique.

Les résultats seront également publiés sur le Site.

Les informations publiées sont les suivantes :

- le pseudo ou le prénom et la première lettre du nom de famille des gagnants,
- l'adresse URL de leur Projet.

L'Organisateur se réserve le droit de communiquer les résultats sur d'autres canaux de communication, notamment à travers les communiqués de presse et les réseaux sociaux.

ARTICLE 5 : CALENDRIER

- Inscription et participation au concours : du 12 octobre 2017 au 31 janvier 2018 à 23h59 (heure de Paris)
- Clôture des candidatures : le 31 janvier 2018 à 23h59 (heure de Paris)
- Délibération du Jury : le 9 mars 2018

- Vote des Scratchers pour le Prix des Scratchers : du 1^{er} février 2018 au 14 mars 2018 à 23h59 (heure de Paris)
- Envoi du courriel aux gagnants : le 15 mars 2018
- Annonce des résultats sur le Site : le 15 mars 2018

En tout état de cause, le calendrier est susceptible d'être modifié par les Organisateur, en cas de force majeure ou de survenance d'un événement indépendant de la volonté de l'Organisateur. Dans ce cas, ces modifications seront portées à la connaissance du public et des candidats sur le Site dans un délai raisonnable.

ARTICLE 6 : DOTATIONS

Les gagnants remportent des lots selon le niveau du Projet et le type de prix (voir l'annexe 2). L'attribution de ces dotations se fera selon les modalités communiquées par l'Organisateur.

À défaut d'une acceptation et d'une confirmation expresse de leurs gains au plus tard une semaine après la prise de contact par l'Organisateur aux adresses électroniques communiquées lors de l'inscription, le silence du ou des lauréat(s) désigné(s) vaudra renonciation pure et simple de la dotation, laquelle sera automatiquement attribuée à un(e) ou des lauréat(s) suppléant(s).

Le lot ne peut faire l'objet d'aucune contestation, d'aucun remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit. En cas de force majeure, l'Organisateur réserve le droit de remplacer le lot annoncé par un lot de valeur équivalente. Les gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité, leur âge et leur domiciliation. Toute information qui s'avérerait fautive concernant l'identité ou les adresses (postale et/ou électronique) du ou des gagnants entraînerait la nullité de leur participation au Concours et le cas échéant le remboursement des lots déjà envoyés.

ARTICLE 7: CONFIDENTIALITE ET RESPONSABILITES

L'Organisateur, les membres du jury et les personnes qui auront eu connaissance des dossiers de candidature, sont tenus à une stricte confidentialité. Les délibérations du jury sont confidentielles.

L'Organisateur du Concours et les membres du jury ne peuvent être tenus juridiquement responsables quant à la protection des idées proposées par le candidat.

ARTICLE 8 : ENGAGEMENT DES CANDIDATS

Tout candidat au Concours s'engage à :

- prendre connaissance et accepter entièrement et sans réserve le présent règlement,
- fournir des renseignements exacts dans son dossier de candidature. S'il se révèle que tout ou partie des informations fournies par le candidat ont un caractère mensonger, ce dernier pourra être éliminé immédiatement du Concours sans réclamation possible,
- ne pas être à l'origine d'actes ou propos relevant d'un comportement inapproprié, (mauvaise foi, manque de fair play ...) sous peine de disqualification.

ARTICLE 9 : INFORMATIONS NOMINATIVES ET DROIT D'ACCES

Les candidats autorisent expressément et gracieusement l'utilisation des informations communiquées à des fins d'organisation du Concours.

Les lauréats du Concours autorisent également en sus et à titre gracieux la diffusion des informations communiquées à l'occasion de toute campagne de communication par l'Organisateur, liée au présent Concours.

Les données personnelles collectées sont traitées dans les conditions prévues dans la charte relative aux données personnelles, accessible sur le Site.

Conformément aux dispositions de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'Informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations les concernant qu'ils peuvent exercer en écrivant à : campus.france@samsung.com ou par courrier à Samsung Electronics France - Traitement des données personnelles - 1 rue Fructidor, CS 2003, 93484 Saint-Ouen Cedex.

Samsung Electronics France, SAS au capital social de 27 000 000€, RCS Bobigny 334 367 497, siège social : 1 rue Fructidor, 93400 Saint-Ouen

Les projets présentés dans le cadre du Concours doivent être partagés sur le site officiel de Scratch www.scratch.mit.edu et ajoutés dans le Studio Scratch « Le Campus Junior – officiel » afin d'être évalués. A cet effet, les participants doivent disposer d'un compte sur le site de Scratch. La charte relative aux données personnelles collectées sur le site internet www.scratch.mit.edu est disponible au lien https://scratch.mit.edu/privacy_policy.

ARTICLE 10 : DISPOSITIONS DIVERSES

En cas de force majeure, l'Organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger ou d'annuler ce Concours sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

De la même manière, l'Organisateur ne peut être tenu pour responsable des modifications affectant le nombre, le montant et la nature des dotations.

Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ces titres.

Toute violation du présent règlement et toute fraude entraîne l'annulation du Concours, sans aucune réclamation possible par le candidat. L'Organisateur se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations au(x) fraudeur(s) et/ou de poursuivre devant les juridiction(s) compétente(s) les auteur(s) de ces fraudes.

En cas de litige relatif aux dispositions du présent règlement ou à l'application de ce dernier, la difficulté soulevée sera discutée et tranchée collégalement par les membres du jury.

A défaut, seules les juridictions compétentes du ressort de la Cour d'appel de Paris seront en mesure de connaître et de statuer sur cette difficulté.

*Le nom *Scratch*, le logo Scratch, et le chat Scratch sont des marques déposées par le Scratch Team. Scratch est développé par le Lifelong Kindergarten Group du MIT Media Lab. Consultez <http://scratch.mit.edu>.

Le site www.lecampusjunior.fr et tout matériel de support de *Scratch*, incluant, les images, les sons et les exemples de code, ont été créés sur la base de Scratch, conformément aux conditions d'utilisation de Scratch et à la licence Creative Commons Attribution-ShareAlike 2.0 : <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/legalcode>.

ANNEXE 1 : Défi à relever selon le niveau choisi par les candidats

	Niveau Débutant	Niveau Intermédiaire	Niveau Expert
Projet	Créer une animation simple avec un dialogue entre plusieurs lutins	Inventer un jeu dans lequel on peut gagner ou perdre des points	Utiliser l'interface de dessin de Scratch* et inventer des obstacles à franchir pour gagner la partie
Conditions minimum requises	<p>Création d'une boucle (ex: utilisation du bloc « répéter indéfiniment »)</p> <p>Création d'un dialogue entre 2 personnages au minimum (ex : utilisation des blocs « dire » et/ou « penser »)</p>	<p>Création d'une boucle (ex : utilisation du bloc « répéter indéfiniment »)</p> <p>Création d'une "Variable"</p> <p>Utilisation du bloc "Nombre aléatoire"</p>	<p>Utilisation de l'interface de dessin de Scratch pour dessiner tout ou partie d'un arrière-plan</p> <p>Création d'une boucle (ex : utilisation du bloc « répéter indéfiniment »)</p> <p>Utilisation du bloc "Nombre aléatoire"</p>
Exemples disponibles dans la section "Je m'entraîne" du Campus Junior	"Au pied mon chien"	"Little snowman #2"	"La princesse et le chevalier #2"

ANNEXE 2 : Liste des lots à gagner

	Débutant	Intermédiaire	Expert
Misso d'or	1 tablette Samsung Galaxy Book 10.6" Wifi 1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch	1 tablette Samsung Galaxy Book 10.6" Wifi 1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch	1 tablette Samsung Galaxy Book 10.6" Wifi 1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch
Coup de cœur de Jury	1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch	1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch	1 ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 Un lot de livres d'activité avec Scratch
Prix des Scratchers	Un lot de livres d'activité avec Scratch	Un lot de livres d'activité avec Scratch	Un lot de livres d'activité avec Scratch

* Tablette Samsung Galaxy Book 10.6" Wifi - prix de vente généralement constaté : 729€TTC

DAS Corps Galaxy Book 10.6" : 0.804W/kg - Le DAS (débit d'absorption spécifique) quantifie le niveau d'exposition maximal de l'utilisateur aux ondes électromagnétiques. La réglementation française impose que le DAS ne dépasse pas 2 W/kg pour une utilisation au niveau du corps.

** Ensemble de base de LEGO® WeDo 2.0 - prix de vente généralement constaté : 156€TTC

*** Lots de livre d'activité avec Scratch : prix de vente généralement constaté 42.75€TTC