

# Règlement du concours LE DÉFI REVOLT-IA

21 mars 2024

## 1. PRÉSENTATION DE L'ENTITÉ ORGANISATRICE

La Fondation Voltaire, fondation de Woonoz – Projet Voltaire, publiée au JOAFE du 12 octobre 2019 (annonce n° 2120), située 1 avenue Sidoine-Apollinaire, 69009 Lyon, France, SIRET n° 878 115 500 00018, est l'Entité Organisatrice du présent concours.

Le concours est réservé aux personnels ou élus de la fonction publique, aux salariés et dirigeants d'entreprises et d'associations du territoire français (France hexagonale et DROM-COM).

Le concours est accessible gratuitement sur les *stores* Google Play et Apple iTunes via l'application mobile téléchargeable : Revolt-IA Projet Voltaire.

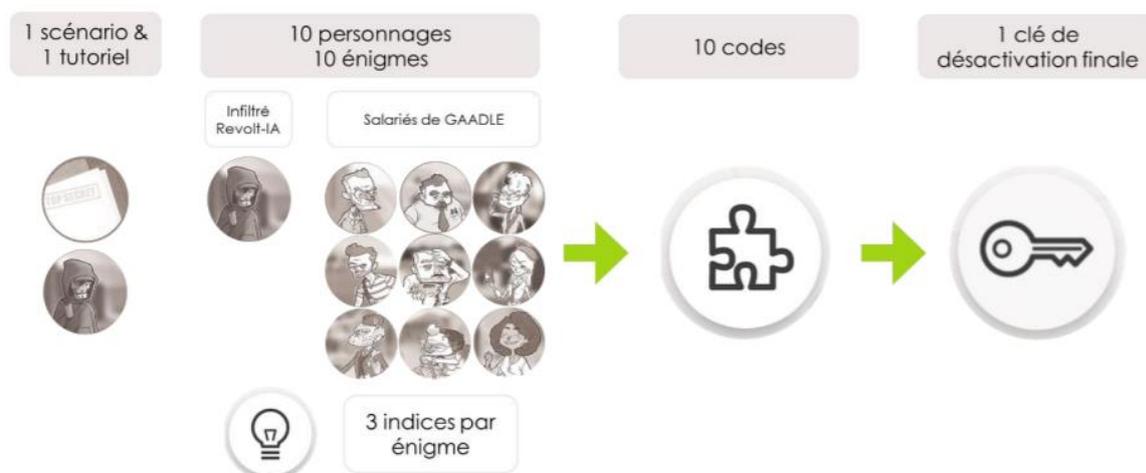
## 2. PRÉSENTATION DU CONCOURS

**Le Défi des pros Revolt-IA** est un concours basé sur le jeu d'évasion Revolt-IA, 100 % mobile et distanciel, conçu par Woonoz – Projet Voltaire, visant à créer une émulation de groupe et appréhender de façon ludique les règles de la langue française.

Grâce à un scénario futuriste et une mise en scène virtuelle, les équipes participantes sont invitées à libérer le monde d'une dictature technologique en moins de 60 minutes.

Les utilisateurs du jeu résolvent dix énigmes reposant sur des règles de français du Projet Voltaire : orthographe, grammaire, vocabulaire. La première énigme est donnée en tant que tutoriel.

### Le principe du jeu



## Rôle du Capitaine

Le Capitaine d'équipe crée son équipe à partir de la page <https://www.projet-voltaire.fr/defi-des-pros>. Après l'inscription de son équipe, le Capitaine reçoit un courriel de confirmation. Il recevra 48 h avant le jeu un courriel comportant son identifiant Capitaine personnel, ainsi que l'identifiant commun aux équipiers et le guide du jeu qu'il devra impérativement communiquer à ses équipiers en amont de la partie.

Après téléchargement depuis les *stores*, il accède à l'application mobile Revolt-IA avec son identifiant Capitaine. Il recrute des équipiers. Il peut s'occuper de l'organisation d'une visioconférence d'équipe si nécessaire. Durant le jeu, il peut naviguer et interagir dans l'application mobile, consulter des énigmes, saisir des réponses, déclencher des indices, saisir la clé finale.

## Rôle des équipiers

Après téléchargement depuis les *stores*, les équipiers accèdent à l'application mobile Revolt-IA avec leur identifiant commun, envoyé par le Capitaine. Ils peuvent naviguer dans l'application mobile, consulter des énigmes, consulter des indices déclenchés par le Capitaine.

## 3. DATES DU CONCOURS

Le concours se déroulera le jeudi 21 mars 2024 de 12 h à 13 h 15, heure de Paris. Ce concours est précédé d'un temps d'inscription qui s'ouvrira le 18 janvier 2024 à 8 h et se clôturera le 18 mars 2024 à 18 h [via la page internet dédiée : https://www.projet-voltaire.fr/defi-des-pros](https://www.projet-voltaire.fr/defi-des-pros)

Le 21 mars de 12 h à 12 h 15 auront lieu la présentation et le lancement du jeu sur la page [Youtube de la Fondation Voltaire](#) ou sur la page [Linked In du Projet Voltaire](#). Puis le jeu démarrera à 12 h 15 précises et durera 60 minutes. À 13 h 15 précises, le jeu s'arrêtera et plus aucune réponse ne pourra être saisie.

## 4. MODALITÉS DE PARTICIPATION

4.1 La participation au concours est gratuite et sans obligation d'achat.

Ce n'est pas un entraînement en ligne mais un concours offert par la Fondation Voltaire.

Le simple fait de participer au concours **Défi des pros Revolt-IA** implique l'acceptation sans restriction ni réserve du présent règlement. Toute équipe participante garantit avoir obtenu l'ensemble des informations nécessaires pour participer au concours.

4.2 Le jeu d'évasion peut se jouer à distance, en présentiel ou en mode hybride. Les équipiers doivent disposer chacun d'un téléphone avec un accès à internet. L'application mobile doit être supportée par des versions récentes des systèmes d'exploitation iOS ou Android. Chaque joueur doit disposer d'une connexion stable à un réseau internet.

4.3 Le concours est réservé aux agents, collaborateurs, élus de la fonction publique, aux salariés et dirigeants d'entreprises et d'associations du territoire français (France métropolitaine et DROM-COM).

Chaque équipe participante doit être composée de six membres d'une même structure au maximum, dont un Capitaine.

Une fois inscrits, les Capitaines s'engagent à maintenir leur participation jusqu'à la fin du concours. En cas d'abandon d'un membre de l'équipe avant le jeu, il pourra être remplacé. Un Capitaine ne peut s'inscrire que dans une seule équipe. Il ne peut pas participer au concours dans deux équipes (ou plus) différentes.

## 5. DÉSIGNATION DES GAGNANTS

Lors du concours, des points sont accordés selon des actions réalisées :

- Une énigme résolue sans recours aux indices rapporte 50 points.
- Une énigme résolue après 1 indice rapporte 45 points.
- Une énigme résolue après 2 indices rapporte 35 points.
- Une énigme résolue après trois indices rapporte 20 points.
- La découverte de la clé finale rapporte 50 points.
- La découverte de la clé finale avant la fin du concours rapporte des points bonus, les minutes restantes étant converties en points.

Les équipes qui arriveront en première place dans le classement seront celles qui auront cumulé le plus de points dans le meilleur délai.

Si deux équipes sont ex-aequo, elles seront départagées sur les critères suivants :

- Critère 1 = Rapidité : L'équipe est en meilleure position si elle a la plus petite durée entre heure de début de concours et heure de résolution de la clé finale.
- Critère 2 = Nombre d'indices demandés : L'équipe est en meilleure position si elle a un nombre inférieur d'indices demandés.
- Critère 3 = Pénalités : L'équipe est en meilleure position si elle a un nombre inférieur de pénalités minutes rencontrées (pénalités minutes = nombre de mauvaises réponses données à une énigme)

Les podiums récompensés pour ce Défi des pros Revolt-IA sont les suivants :

1. Podium général toutes activités confondues
2. Podium SERVICES ADMINISTRATIFS ET DE SOUTIEN
3. Podium ACTIVITES SPECIALISEES, SCIENTIFIQUES ET TECHNIQUES
4. Podium ACTIVITES IMMOBILIERES
5. Podium ACTIVITES FINANCIERES ET D'ASSURANCES
6. Podium INFORMATION ET COMMUNICATION
7. Podium HEBERGEMENT ET RESTAURATION
8. Podium TRANSPORT ET ENTREPOSAGE
9. Podium COMMERCE, REPARATION D'AUTOMOBILES ET DE MOTOCYCLES
10. Podium CONSTRUCTION
11. Podium PRODUCTION ET DISTRIBUTION D'ÉLECTRICITÉ, DE GAZ, DE VAPEUR ET D'AIR CONDITIONNÉ
12. Podium INDUSTRIE MANUFACTURIÈRE

13. Podium AGRICULTURE, SYLVICULTURE ET PÊCHE
14. Podium ADMINISTRATION PUBLIQUE
15. Podium ENSEIGNEMENT
16. Podium SANTE HUMAINE ET ACTION SOCIALE
17. Podium ART, SPECTACLE ET ACTIVITES RECREATIVES
18. Podium AUTRES ACTIIVTES DE SERVICES
19. Podium EAU, ASSAINISSEMENT, GESTION DES DECHETS ET DEPOLLUTION

Dans un souci de représentativité, seule une équipe d'une même structure peut être déclarée lauréate parmi les trois gagnants du podium. Si deux équipes ou plus d'un même établissement (SIRET commun) sont qualifiées pour le podium, seule celle ayant le plus grand nombre de points et le meilleur temps sera sélectionnée pour le podium.

## 6. DOTATIONS

À la clôture du jeu, 3 équipes par podium seront sélectionnées pour accéder au podium dédié selon leurs points cumulés et le temps passé.

6.1 Des Chèque Lire© seront offerts par le Groupe Up Coop, partenaire de l'événement, aux 3 équipes lauréates du Podium général .

Détails des valeurs des Chèque Lire offerts :

- 1<sup>er</sup> prix : 150 € x par participant de l'équipe = jusqu'à 900 €
- 2<sup>e</sup> prix : 100 € x par participant de l'équipe = jusqu'à 600 €
- 3<sup>e</sup> prix : 50 € x par participant de l'équipe = jusqu'à 300 €

Le Groupe Up Coop aura le plaisir d'appliquer un bonus si le lauréat est une association ; le prix concerné sera doublé.

6.2 Des ouvrages sur la langue française seront offerts par la Fondation Voltaire, organisatrice de l'événement, aux 6 équipes lauréates de la 1<sup>ère</sup> marche des podiums par entité (d'une valeur comprise entre 10 et 20 € TTC pour chaque participant lauréat).

6.3 Des cahiers ludiques sur la langue française seront offerts par la Fondation Voltaire, aux 12 équipes lauréates de la 2<sup>e</sup> et de la 3<sup>e</sup> marche des podiums par entité (d'une valeur de 2,12 € TTC pour chaque participant lauréat).

6.4 La valeur indiquée pour le(s) lot(s) correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation. Les lots ne sont pas interchangeables contre un autre objet, ni contre une quelconque valeur monétaire et ne pourront pas donner lieu à un remboursement partiel ou total.

## 7. MODALITES DE REMISES DES LOTS

Les chèques Lire ® seront envoyés soit par voie postale sur la base des coordonnées qui auront été communiquées par les lauréats, soit par courriel en version dématérialisée.

Les dotations matérielles seront envoyées gracieusement aux gagnants par voie postale sur la base des coordonnées qu'ils auront communiquées.

Le routage est inclus et offert à hauteur d'un envoi groupé par équipe lauréate à une seule et même adresse postale.

L'envoi des lots sera effectué par l'Entité Organisatrice dans un délai d'un mois à compter de la désignation des gagnants. L'Entité Organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout retard ou problème dans la remise du prix pour des raisons de transport ou de tout autre cas fortuit. En cas d'absence de remise du prix pour cause d'adresse erronée et/ou de changement d'adresse ou pour tout autre cas fortuit, aucune réclamation ne sera admise.

## 8. UTILISATION DE L'IDENTITE DES GAGNANTS

Les trois meilleures équipes de chaque podium seront informées par téléphone ou par courriel, selon les coordonnées transmises lors de l'inscription par le Capitaine, et les résultats (rang + nom d'équipe + nom d'établissement).

Les résultats seront communiqués via les réseaux sociaux et outils de communication du Projet Voltaire et de la Fondation Voltaire le jour même de l'événement, soit le 21 mars 2024.

Les trois équipes gagnantes de chaque podium garantissent avoir l'ensemble des autorisations nécessaires pour participer et accordent expressément à l'Entité Organisatrice une licence gratuite, cessible et non exclusive d'accéder, d'utiliser, de reproduire, de représenter, de diffuser, de distribuer, de publier leur participation au concours – nom et photo de l'équipe, nom et logo de l'établissement employeur, ville, département, région, score obtenu, verbatim de finalistes – sur les différents supports de communication de la Fondation Voltaire, du Projet Voltaire et de leurs partenaires.

## 9. DONNEES PERSONNELLES

par l'entité Woonoz.

Les coordonnées des participants seront collectées et traitées informatiquement aux seules fins de participation au concours, à l'assistance éventuelle en cas de problème technique lors de la partie, à l'attribution des dotations aux lauréats, à des fins statistiques, à des fins d'enquête de satisfaction par courriel ou par téléphone, ainsi qu'à la réception de l'infolettre de la Fondation Voltaire.

Ces informations sont destinées exclusivement à la Fondation Voltaire, au Projet Voltaire et le cas échéant aux partenaires ou transporteurs pour les besoins d'envoi des dotations aux lauréats du Défi des pros 2024.

Conformément à la loi « informatique et libertés » du 6 janvier 1978, chaque participant dispose d'un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant en envoyant un courrier à l'adresse de la société organisatrice, spécifiée à l'article 1, ou à l'adresse courriel suivante : [contact@fondation-voltaire.fr](mailto:contact@fondation-voltaire.fr).

En cas d'exercice du droit d'opposition et/ou de suppression avant la fin du Jeu, le participant renonce à sa participation.

## 10. OBTENTION DU REGLEMENT

Le règlement peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de l'entité organisatrice, spécifiée à l'article 1, pendant toute la durée du Jeu, ou à l'adresse courriel [contact@fondation-voltaire.fr](mailto:contact@fondation-voltaire.fr). Le règlement est aussi consultable en ligne depuis la page <https://www.projet-voltaire.fr/défi-des-pros>

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'Entité Organisatrice, dans le respect des conditions générales du concours.

## 11. REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

Le remboursement des frais d'affranchissement relatifs à la demande de règlement (timbre au tarif lent en vigueur), peut être obtenu sur simple demande écrite conjointe à l'adresse de la société organisatrice en joignant un R.I.B (ou R.I.P ou R.I.C.E).

Le remboursement des frais de connexion internet pour participer au concours, dans la limite maximum de 60 minutes et hors participation mobile, peut être obtenu sur simple demande écrite à l'adresse de la société organisatrice en précisant lisiblement les informations suivantes : nom, prénom, adresse postale complète, date et heure de participation.

La demande de remboursement devra être accompagnée d'un RIB, RIP ou RICE et d'une copie de la facture du fournisseur d'accès à internet du participant où apparaissent : d'une part la nature exacte de la prestation du fournisseur d'accès à internet et son mode de facturation (illimitée, forfaitaire...) et, d'autre part, les date et heure de connexion correspondant à la participation au Jeu clairement soulignées ou surlignées par le participant.

Etant observé qu'en l'état actuel des offres de service et de la technique, certains fournisseurs d'accès à Internet offrent une connexion gratuite ou forfaitaire aux internautes, il est expressément convenu que tout accès au site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est dans ce cas contracté par l'internaute pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le participant de se connecter au site et de participer au Jeu ne lui occasionne aucun frais ou débours supplémentaire. Les frais de photocopie des éventuels justificatifs à fournir seront remboursés sur la base de 0,15 euro TTC par feuillet.

## 12. RESPONSABILITE

L'Entité Organisatrice ne saurait être tenue pour responsable si, pour des raisons indépendantes de sa volonté (cas fortuit ou force majeure) ou par suite de tout autre événement considéré par elle comme rendant impossible l'exécution du concours **Défi des pros Revolt-IA** dans les conditions initialement prévues, le concours était partiellement ou totalement modifié, reporté ou annulé.

L'Entité Organisatrice se réserve le droit d'exclure, à titre temporaire ou définitif, toute équipe dont un membre, par son comportement, nuirait au bon déroulement ou à la réputation du concours.

L'Entité Organisatrice ne saurait voir sa responsabilité engagée de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment en cas de tout incident/accident pouvant subvenir dans l'utilisation des lots, de retard ou du mauvais acheminement des dotations ou de dotation endommagé en raison des opérations de transport, du mauvais ou indisponibilité du réseau, de défaillance technique, des risques inhérents à toute connexion et transmission, d'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau, et pour tout autre cas.

### 13. FORCE MAJEURE

La responsabilité de l'Entité Organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le présent concours devait être modifié, écourté, prorogé, reporté ou annulé.

### 14. PROPRIETE INTELLECTUELLE

Toutes les marques, logos et autres signes distinctifs reproduits sur le site ainsi que sur les sites auxquels celui-ci permet l'accès par l'intermédiaire de liens hypertextes, sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle.

Toute reproduction non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Tous les logiciels utilisés sur le site et ceux auxquels il permet l'accès, ainsi que les textes, commentaires, illustrations ou images reproduits sur le site et sur ceux auxquels il permet l'accès font l'objet d'un droit d'auteur et leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

### 15. LITIGES

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

Tous les cas non prévus par le règlement seront tranchés par l'Entité Organisatrice dont les décisions seront sans appel. La loi applicable au présent règlement est la loi française. Tout différend né à l'occasion de ce concours fera l'objet d'une tentative de règlement amiable. À défaut d'accord, le litige sera soumis aux juridictions compétentes dont dépend le siège social de l'Entité Organisatrice,

sauf dispositions d'ordre public contraires. Aucune contestation ne sera recevable deux mois après la clôture du concours.

L'Entité Organisatrice tranchera en dernier ressort toute contestation. Les contestations ne seront plus recevables au-delà d'un délai de deux mois à compter de la date de fin du concours. Sauf en cas d'erreur manifeste, il est convenu que les informations résultant des systèmes de jeu de l'Entité Organisatrice ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au concours.