

EXTRAIT DU REGISTRE DES DELIBERATIONS DU CONSEIL MUNICIPAL

Conseillers en exercice : 65
Reçu en Préfecture le : 15/07/2021
ID Télétransmission : 033-213300635-20210713-118314-DE-1-1

**Séance du mardi 13 juillet
2021
D-2021/289**

Date de mise en ligne :

certifié exact,

Aujourd'hui 13 juillet 2021, à 14h11,

le Conseil Municipal de la Ville de Bordeaux s'est réuni à Bordeaux, sous la présidence de

Monsieur Pierre HURMIC - Maire

Etaient Présents :

Monsieur Pierre HURMIC, Madame Claudine BICHET, Monsieur Stéphane PFEIFFER, Madame Camille CHOPLIN, Monsieur Didier JEANJEAN, Madame Delphine JAMET, Monsieur Mathieu HAZOUARD, Madame Harmonie LECERF MEUNIER, Monsieur Amine SMIHI, Madame Sylvie SCHMITT, Monsieur Dimitri BOUTLEUX, Madame Nadia SAADI, Monsieur Bernard G BLANC, Madame Céline PAPIN, Monsieur Olivier CAZAUX, Madame Pascale BOUSQUET-PITT, Monsieur Olivier ESCOTS, Madame Fannie LE BOULANGER, Monsieur Vincent MAURIN, Madame Sylvie JUSTOME, Madame Sandrine JACOTOT, Monsieur Laurent GUILLEMIN, Madame Françoise FREMY, Monsieur Baptiste MAURIN, Madame Marie-Claude NOEL, Monsieur Didier CUGY, Madame Véronique GARCIA, Monsieur Patrick PAPADATO, Madame Pascale ROUX, Madame Brigitte BLOCH, Madame Isabelle ACCOCEBERRY, Madame Isabelle FAURE, Monsieur Francis FEYTOUT, Monsieur Maxime GHESQUIERE, Monsieur Guillaume MARI, Madame Marie-Julie POULAT, Monsieur Jean-Baptiste THONY, Monsieur Radouane-Cyrille JABER, Monsieur Stéphane GOMOT, Madame Charlee DA TOS, Madame Béatrice SABOURET, Monsieur Pierre De Gaétan NJIKAM MOULIOM, Madame Anne FAHMY, Madame Géraldine AMOUROUX, Monsieur Marik FETOUH, Monsieur Aziz SKALLI, Monsieur Thomas CAZENAVE, Madame Catherine FABRE, Monsieur Fabien ROBERT, Monsieur Nicolas PEREIRA, Monsieur Philippe POUTOU, Monsieur Antoine BOUDINET, Monsieur Paul-Bernard DELAROCHE, Monsieur Bernard-Louis BLANC,

Madame Catherine FABRE présente à compter de 14h30, Madame Sandrine JACOTOT présente à compter de 16h20, Madame Marie-Claude NOEL présente jusqu'à 17h20 et Madame Fanny LE BOULANGER présente jusqu'à 18h35.

Excusés :

Monsieur Dominique BOUISSON, Madame Tiphaine ARDOUIN, Madame Servane CRUSSIÈRE, Madame Eve DEMANGE, Monsieur Matthieu MANGIN, Madame Nathalie DELATTRE, Monsieur Nicolas FLORIAN, Madame Alexandra SIARRI, Monsieur Guillaume CHABAN-DELMAS, Madame Evelyne CERVANTES-DESCUBES, Madame Véronique SEYRAL,

***Bibliothèque de Bordeaux. Nuit des Bibliothèques 2021.
Demande de subvention à Bordeaux Métropole. Organisation
de jeux concours. Règlements. Autorisation. Signature.***

Monsieur Dimitri BOUTLEUX, Adjoint au Maire, présente le rapport suivant :

Mesdames, Messieurs,

La *Nuit des Bibliothèques* de la métropole connaît, depuis son lancement en 2017, un important succès public. En 2019, la troisième édition a rassemblé 12 500 visiteurs, soit une fréquentation en hausse de 15% par rapport à l'année précédente. En 2020, la quatrième édition a été annulée en raison des conditions sanitaires. Cependant, le dessinateur Alfred, parrain de l'édition, avait assuré plusieurs animations dans des bibliothèques de la métropole la semaine précédente.

Les bibliothèques des communes de la métropole souhaitent s'associer à nouveau pour proposer une nouvelle édition de cet événement festif et fédérateur qui offre au grand public la possibilité de découvrir de façon originale leurs collections et leurs services. Lors de cette manifestation conviviale, les bibliothèques ouvrent leurs portes en soirée, jusqu'à minuit pour certaines, et proposent un programme riche d'animations gratuites et ouvertes à tous.

Une vingtaine de communes du territoire de Bordeaux Métropole, ainsi que l'Université de Bordeaux et l'Université Bordeaux Montaigne participeront en 2021 à la cinquième édition de la manifestation. Chaque commune est maîtresse de la programmation des animations qui se dérouleront dans ses locaux et prendra en charge leur financement. Cette manifestation est prévue le samedi 2 octobre 2021. Elle s'adaptera aux conditions sanitaires et aux recommandations en matière d'accueil du public qui seront en vigueur à cette date.

La bibliothèque municipale de Bordeaux assure, en accord avec les autres communes, la coordination générale de la *Nuit des bibliothèques*. Elle est chargée notamment des aspects transversaux de cette manifestation : coordination de la communication, interface avec les partenaires, organisation du parrainage et du lancement. A ce titre, elle a recherché des partenariats pour cette partie du projet.

En raison du caractère métropolitain de cet événement, il peut bénéficier du soutien de Bordeaux Métropole, qui prend en charge notamment la conception et la réalisation des supports de communication, communs à tous les participants.

Pour la première fois, un thème servira de fil conducteur à l'ensemble des bibliothèques participantes : le jeu vidéo.

1 – La mise en place d'une programmation métropolitaine avec le parrain

Afin de lui donner plus de visibilité et de renforcer sa dimension événementielle, le parrainage de la manifestation est prévu. Le chanteur Mathieu Boogaerts, le dessinateur et réalisateur Winshluss, l'écrivain Hervé Le Corre et le dessinateur Alfred ont été les parrains des quatre premières éditions. Pour cette cinquième édition, le parrainage sera confié au collectif Bordeaux Games en charge de la valorisation des entreprises locales du jeu vidéo. L'objectif est de faire connaître cette industrie culturelle très riche et de comprendre le processus de création. Des youtubeurs du domaine, ainsi que des e-sportifs seront invités également à partager leur quotidien.

Autour de l'accueil du parrain, l'organisation d'un événement de lancement public est également envisagée. Il permettra de communiquer sur la manifestation auprès de la presse, d'y convier les partenaires, les élus et les organisateurs, et de jouer le rôle de « teaser » auprès du grand public qui pourra aller à la rencontre du parrain. Sous diverses formes, le parrainage se déploiera dans plusieurs communes afin de faire circuler les habitants sur la métropole et de valoriser les bibliothèques en tant que réseau et structures complémentaires sur le territoire.

2 - Organisation d'un jeu concours « Cosplay » : concours photo des meilleurs déguisements

Chaque année, les bibliothèques de la métropole proposent un jeu concours. Cette année c'est un concours de cosplay qui a été choisi. Le cosplay ou "costume de jeu" est une pratique qui consiste à revêtir l'apparence d'un personnage issu des jeux vidéo, des mangas ou de la

science-fiction.

Les participants devront faire parvenir leurs photos vêtus de leur déguisement entre le 2 octobre 2021 midi et le 3 octobre 2021 minuit. Bien que la *Nuit des bibliothèques* ait lieu le 2 octobre de 18h à minuit, ce créneau plus large laissera un temps suffisant aux participants pour faire parvenir leurs clichés. Les photos seront reçues par mail, à une adresse dédiée à ce jeu concours ou via Instagram, repérées à l'aide du mot dièse #nuitdesbib2021. Cette photo pourra être prise dans les bibliothèques participantes, durant les animations de la soirée sans que cela ne soit une condition d'éligibilité au concours.

Il y aura 3 gagnants désignés par un jury composé de bibliothécaires d'établissements de la métropole, qui délibèrera le mardi 12 octobre, selon des critères exposés dans le règlement du jeu. Les gagnants seront dévoilés ensuite sur le site des bibliothèques de la métropole et prévenus nominativement. Ils seront alors invités à aller dépenser des bons d'achat dont la valeur reflètera leur classement à la librairie spécialisée dans les cultures geek "Manga story".

3 – Organisation d'un jeu concours loto

A la bibliothèque de Mériadeck, durant la *Nuit des bibliothèques*, le 2 octobre 2021, le public pourra également jouer au loto. Il y aura 2 parties entre 18h et minuit. Pour n'écarter aucun public, il a été convenu d'étendre le thème au jeu en général. A ce titre, le loto permet de capter un public intergénérationnel et de tisser des liens de proximité.

Il y aura 3 gagnants par partie, désignés par les 2 bibliothécaires animant le jeu. Ils se verront remettre des lots donnés par l'association des commerçants du quartier de Mériadeck selon les modalités décrites par le règlement du jeu.

4. Demande de subvention auprès de Bordeaux Métropole

Compte-tenu de la dimension métropolitaine de cette manifestation, il est proposé de solliciter une subvention auprès de Bordeaux Métropole, à hauteur de 4 500 euros (quatre mille cinq cents euros), pour aider au financement de l'opération de parrainage, de lancement de la *Nuit des Bibliothèques* et l'organisation du jeu concours.

Cette subvention sera perçue par la Ville de Bordeaux qui assure la coordination générale de la *Nuit des Bibliothèques*, en accord avec les autres communes participantes.

Plan de financement prévisionnel :

Dépenses de parrainage et lancement de l'événement	Estimation TTC En euros
Prestations parrainage (conception et locations d'expositions, animation rencontre par un journaliste, droits de diffusion, frais de déplacement, hébergement, interventions...)	3 000
Lots jeux et concours métropolitain	500
Apéritif de lancement	1 000
S/Total Parrainage	4 500
Budget total de la manifestation	Estimation TTC En euros
Services extérieurs (fournitures, goodies, communication, technique...)	6 000
Rémunérations et honoraires (programmation artistique et culturelle)	69 000
Déplacements, hébergements, repas, réceptions	4 300
Divers (surveillance...)	1 000
Impôts et taxes :	
Charges de personnel	12 400
SACEM	1 800
Total des dépenses	94 500
Recettes	En euros TTC En euros
Subvention Bordeaux Métropole	4 500
Budgets des communes	90 000
Total des recettes	94 500

En conséquence, nous vous demandons, Mesdames, Messieurs, de bien vouloir autoriser Monsieur le Maire à :

- Solliciter la participation financière de Bordeaux Métropole pour aider au financement de l'opération de parrainage et de lancement de la *Nuit des Bibliothèques* et signer tout document afférent ;
- Organiser un jeu concours cosplay à l'occasion de la *Nuit des bibliothèques* le 2 octobre 2021 et en adopter le règlement ci-annexé.
- Organiser un jeu concours loto à l'occasion de la *Nuit des bibliothèques* le 2 octobre 2021 et en adopter le règlement ci-annexé.

ADOpte A L'UNANIMITE

Fait et Délibéré à Bordeaux, le 13 juillet 2021

P/EXPEDITION CONFORME,

Monsieur Dimitri BOUTLEUX

JEU CONCOURS NUIT DES BIBLIOTHEQUES « COSPLAY : CONCOURS PHOTO DES MEILLEURS DEGUISEMENTS »

Règlement

ARTICLE 1 : ORGANISATEURS

Les bibliothèques de la métropole bordelaise organisent un jeu-concours qui aura lieu du **samedi 2 octobre 2021 à 12h**, au **dimanche 3 octobre 2021 à 00h**, dans les conditions prévues au présent règlement.

Les participants au jeu-concours déposeront des photographies dans les conditions fixées ci-après dans le présent règlement. Une vingtaine de bibliothèques de la métropole participeront à cette édition. La coordination et la mise en place du jeu concours sont assurées par la direction des Bibliothèques de Bordeaux.

Le jeu-concours, ci-après dénommé « le Jeu », est organisé et disponible sur internet via Instagram ou par adresse mail : nuitdesbibliotheques@gmail.com

ARTICLE 2 : MODALITÉS DE PARTICIPATION

2.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique, sans limitation d'âge, de toute nationalité, qui dispose – elle ou la personne détenant l'autorité parentale – d'une adresse e-mail et d'une connexion à Internet.

Les personnes mineures sont autorisées à participer au jeu sous réserve d'obtenir l'accord préalable des personnes détenant l'autorité parentale sur ledit mineur et de la produire dans un délai de 5 jours après inscription en l'adressant sous forme papier à :

Bibliothèque Municipale de Bordeaux

« Le jeu COSPLAY »

85 cours du Maréchal Juin

CS51247

33075 Bordeaux

La participation des mineurs au jeu-concours implique ainsi qu'ils aient effectivement préalablement obtenu cette autorisation. Les bibliothèques organisatrices seraient contraintes de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais qui lui seraient impartis.

La disqualification d'un mineur ayant gagné entraîne l'attribution de son lot au gagnant suppléant.

Sont exclus de toute participation au Jeu les personnels des bibliothèques organisatrices et les personnes ayant participé à la conception du Jeu et les membres du jury. Cette exclusion est étendue aux membres des familles des personnes susnommées.

2.2 La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat.

2.3 La participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions, des règles de déontologie en vigueur sur internet, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits.

2.4 Toute personne inscrite ne peut participer qu'une seule fois. Ainsi, chaque participant ne peut envoyer qu'une seule photographie. Toute tentative de fraude, notamment par la participation via plusieurs comptes "Instagram" ou adresses électroniques, verra la disqualification automatique du fraudeur, et entraînera la nullité de toutes les participations qu'il aura déposées.

2.5 Les participants s'engagent à ne pas déposer une ou des photographies qui puissent tomber sous le coup des lois et autres dispositions relatives à la diffamation publique ou privée, à l'injure, à la protection de la vie privée, à l'image des biens, ou à la contrefaçon qu'il s'agisse du droit d'auteur, des marques ou brevets, à la dignité humaine et à l'ordre public (pornographie et pédopornographie notamment). La même disposition s'applique aux photographies qui pourraient être contraires aux lois visant à réprimer l'incitation à la violence et à la haine raciale. De même en déposant une photographie, le participant reconnaît de manière irrévocable que la publication de ladite photographie ne porte pas atteinte au droit au respect à l'intimité de sa vie privée, ni à son droit à l'image. Les bibliothèques organisatrices se réservent le droit de procéder à toute vérification pour l'application du présent article et prononceront l'exclusion définitive et sans appel du participant au jeu-concours qui méconnaîtrait les dispositions de l'article

2.6 D'une manière générale, le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

ARTICLE 3 : ANNONCE ET DEROULEMENT DU JEU

3.1 Annonce du Jeu

Le Jeu est annoncé sur le site web de chaque bibliothèque organisatrice, sur le site web des médiathèques de la métropole ainsi que sur les réseaux sociaux des bibliothèques et/ou des communes.

3.2 Explication du principe du Jeu :

Le Jeu est un concours de photographie qui se déroule sur Internet.

Il s'agit d'un concours de déguisement qui met à l'honneur la thématique de la 4^{ème} Nuit des Bibliothèques - événement métropolitain - qui porte cette année sur l'univers des geeks et des jeux vidéo. Le concours porte particulièrement sur le monde du COSPLAY (qui signifie en français « costume de jeu ») qui est une pratique consistant à revêtir l'apparence d'une personne issue des mangas, de la science-fiction et des jeux vidéo.

Pour participer chaque candidat devra se faire prendre en photographie dans son déguisement. Cette photographie pourra être prise dans l'une des bibliothèques participantes. Ce n'est toutefois pas une condition d'éligibilité au concours.

La participation à ce jeu peut se faire :

- Soit en envoyant la photographie par email à l'adresse suivante : nuitdesbibliotheques@gmail.com
- Soit en postant la photographie sur la plateforme Instagram avec le mot dièse #nuitdesbib2021

Les participants ne peuvent envoyer que des photographies dont ils sont titulaires des droits. La méconnaissance de cette obligation par un participant entraînera la nullité de toutes les participations qu'il aura déposées.

3.3 Calendrier :

Le jeu concours se déroulera en 3 étapes :

- Inscription au jeu concours : **du samedi 02 octobre 2021, 12h au dimanche 03 octobre 2021 00h.**

Le jeu concours est exclusivement accessible par internet, à travers le réseau social Instagram ou par courrier électronique.

L'envoi du mail avec la photographie ou le post sur Instagram de la photographie vaudra inscription au jeu concours.

- Clôture du jeu : **le dimanche 03 octobre 2021 à 00h**
- Désignation des gagnants : **le mardi 12 octobre 2021**

L'élection des gagnants aura lieu parmi les participants qui auront envoyé leur photographie.

3 participants seront désignés gagnants par le jury selon les critères explicités dans l'article 4.

Il est rappelé que la qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant conformément aux dispositions du présent règlement.

Toute participation incomplète ou erronée sera rejetée, sans que la responsabilité des bibliothèques organisatrices puisse être engagée. Toute déclaration mensongère d'un participant entraînera l'exclusion définitive du participant au Jeu sans que la responsabilité des bibliothèques organisatrices puisse être engagée.

Suite à la désignation des gagnants, les organisateurs prendront contact avec les gagnants, via leur compte Instagram ou par courrier électronique, sous forme de message privé. Il leur sera alors demandé une série d'informations notamment les coordonnées ainsi que tout document que les bibliothèques organisatrices jugeront nécessaire. Il sera également demandé : Nom, Prénom, adresse courriel ou numéro de téléphone et adresse postale, date de naissance ainsi que l'autorisation des personnes détenant l'autorité parentale dans le cadre d'un participant mineur.

La révélation des gagnants se fera le mercredi 13 octobre 2021.

Les noms des gagnants seront révélés, sur le site web des médiathèques de la Métropole.

ARTICLE 4 : CRITERES DE SELECTION DES GAGNANTS

Le jury, composé de bibliothécaires des bibliothèques organisatrices et de partenaires de la Nuit des Bibliothèques, désignera les gagnants du Jeu sur la base des critères techniques et esthétiques suivants :

- Conformité de la photographie à la culture geek/cosplay/jeu vidéo
- Qualité technique et esthétique de la prise de vue
- Originalité du sujet et/ou de la prise de vue

La décision du jury prise à la majorité simple est souveraine et sans appel.

ARTICLE 5 : DOTATION

3 lots constitués chacun d'un bon d'achat à utiliser dans la librairie spécialiste de la culture geek « Manga Story » située au Centre Commercial Mériadeck – 57 rue du Château d'eau – 33000 Bordeaux répartis comme suit :

- 1 bon d'achat d'une valeur de 250 euros pour le gagnant arrivé premier au Jeu concours
- 1 bon d'achat d'une valeur de 150 euros pour le gagnant arrivé second au Jeu concours
- 1 bon d'achat d'une valeur de 100 euros pour le gagnant arrivé troisième au Jeu concours

Si les informations communiquées par le participant ne permettent pas de l'informer de son gain, il perdra la qualité de gagnant et ne pourra effectuer aucune réclamation. Le gain ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la cession par les bibliothèques organisatrices à un tiers non désigné gagnant, ni à la remise de sa contre-valeur en argent ni sous quelque forme que ce soit, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

ARTICLE 6 : MODALITES D'ATTRIBUTION DE LA DOTATION

Les gagnants du concours seront invités à retirer leur lot dans la librairie « Manga Story » située au Centre Commercial – 57 rue du Château d'eau – 33000 Bordeaux, suivant les modalités définies dans le courrier qui leur sera envoyé et sur présentation d'une pièce d'identité.

Si dans un délai de sept jours ouvrables (du lundi au vendredi) après la mise en ligne de la liste des gagnants et de l'envoi de l'e-mail informant le participant de son gain, les bibliothèques organisatrices n'ont pas reçu les informations nécessaires à la remise de son gain, ou si l'autorisation de la personne détenant l'autorité parentale des mineurs n'a pas été produite ou si le gagnant ne s'est pas manifesté,

le gain redeviendra automatiquement la propriété des bibliothèques organisatrices et aucune réclamation ne sera acceptée.

Le gagnant devra se conformer au règlement. S'il s'avérait qu'un gagnant ne réponde pas aux critères du présent règlement, son lot ne lui serait pas attribué et les bibliothèques organisatrices se réservent le droit d'attribuer ce lot à un remplaçant élu par les mêmes modalités que celles utilisées pour la désignation du gagnant initial. En cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, les bibliothèques organisatrices se réservent le droit de substituer à tout moment à la dotation proposée une d'autre dotation ou de différer l'envoi du lot en cas de problèmes d'approvisionnement.

ARTICLE 7 : DROIT D'AUTEUR

7.1 Les participants ou la personne en charge de l'autorité parentale des participants mineurs cèdent gracieusement aux bibliothèques organisatrices, à titre non exclusif, pour la France et le monde entier et pour la durée de protection de la propriété littéraire et artistique, à des fins uniquement non commerciales, les droits d'exploitation (reproduction, représentation, adaptation) nécessaires pour permettre l'exploitation des photographies remises pour concourir au Jeu dans les conditions définies ci-après.

Dans le cadre ainsi défini, les participants cèdent aux bibliothèques organisatrices :

- le droit de reproduire ou faire reproduire toutes ou partie des photographies selon tout procédé technique actuelle ou à venir, tel que notamment l'impression, la photocopie, la mise en mémoire informatique, le téléchargement, la numérisation, et sur tout support actuel ou à venir qu'il s'agisse d'un support papier, magnétique, optique, électronique, informatique, analogique ou numérique, et sur tout format,

- le droit de présenter et communiquer au public tout ou partie des photographies, le cas échéant incorporées à une œuvre multimédia, par tout procédé actuel et futur de communication au public et notamment édition-papier, livres numériques, mise en ligne sur service ou réseau de télécommunication, en particulier via Internet, sur un site web, blogs, réseaux sociaux, sur un intranet ou un extranet publiés ou autorisés par les bibliothèques organisatrices, par tout autre service, accessible par réseau de téléphonie,

- le droit de présenter et communiquer au public tout ou partie des photographies, le cas échéant incorporées à un œuvre multimédia sur tout support de diffusion notamment par l'intermédiaire de moniteurs, de bornes interactives, de bornes audiovisuelles, de bornes interactives multimédias, de téléphones, appareils de lecture de livres numériques, ou de tout autre moyen connu ou inconnu à ce jour.

Les droits d'exploitation sur les photographies remises pour concourir au Jeu sont consentis aux bibliothèques participantes dans le cadre de leurs activités non commerciales, culturelles, de lecture publique et d'information.

7.2 Le participant garantit aux bibliothèques organisatrices être le seul titulaire des droits de la photographie remise aux bibliothèques organisatrices pour concourir au Jeu conformément à l'article 3.2 ci-avant. Le participant garantit que les photographies proposées sont originales et inédites (Interdiction de reproduire une œuvre existante sous réserve des dispositions de l'article 3.2). A ces titres, le participant fait son affaire des autorisations de tous tiers ayant directement ou indirectement participé à la réalisation des photographies. Le participant assume la charge de tous les éventuels paiements en découlant et garantit bibliothèques organisatrices contre tous recours, actions ou réclamation à ce titre.

A chaque diffusion de tout ou partie des photographies, le nom du participant et sa qualité d'auteur seront mentionnés conformément au respect du droit moral.

7.3 La participation au tirage au sort vaut autorisation de la cession du droit à l'image.

ARTICLE 8 : COMMUNICATION DES GAGNANTS

Les gagnants autorisent les bibliothèques organisatrices à utiliser leur nom et prénom dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au concours sans qu'aucune participation financière des bibliothèques organisatrices puisse être exigée à ce titre. La présente autorisation est donnée pour une durée d'un (1) an à partir de l'annonce des résultats du Jeu qui pourra être renouvelée par la suite, et entraîne la renonciation de la part des gagnants à toute action ultérieure en réclamation quant à l'utilisation de ces données, dès lors que cette utilisation est conforme aux précédents alinéas.

Cependant, si les gagnants ne souhaitent aucune utilisation de leurs données personnelles dans le cadre ci-dessus cité, ils peuvent en demander l'interdiction par courrier, jusqu'à la date d'arrêt du Jeu, adressé à :

Bibliothèque Municipale de Bordeaux
« Le jeu COSPLAY »
85 cours du Maréchal Juin
CS51247
33075 Bordeaux

ARTICLE 9 : FORCE MAJEURE

Les bibliothèques organisatrices ne sauraient encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, ou d'évènement indépendant de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent Jeu, à le réduire, ou à le prolonger, le reporter ou à en modifier les conditions.

ARTICLE 10 : RESPONSABILITE

Les bibliothèques organisatrices ne seront pas responsables en cas de dysfonctionnement du réseau internet empêchant l'accès au Jeu ou son bon déroulement ou pour le cas où les données remplies par des participants viendraient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable. Notamment, mais pas exclusivement, les bibliothèques organisatrices ne pourront en aucun cas être tenue pour responsable de toute impossibilité de recevoir les formulaires de participation, en raison de difficulté de transmission ou pour toute raison technique échappant à son contrôle raisonnable, ni de toute erreur typographique.

Les bibliothèques organisatrices ne sauraient être tenues responsables notamment en cas d'éventuels actes de malveillance externe. Les bibliothèques organisatrices ne sauraient être tenues responsables également en cas de dysfonctionnement d'Instagram, d'une modification de ses conditions d'utilisation ou de sa forme.

Si les bibliothèques organisatrices mettent tout en œuvre pour offrir aux utilisateurs des informations et/ou outils disponibles et vérifiés, elles ne sauraient cependant être tenues responsables des erreurs (notamment d'affichage sur les pages Instagram, d'une absence de disponibilité des informations et/ou de la présence de virus sur les sites. La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des conditions d'utilisation d'Instagram des caractéristiques et des limites de l'internet, de l'absence de protection de certaines données contre les détournements éventuels ou piratage et les risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

Il appartient à chaque participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou les logiciels stockés sur son équipement informatique et téléphonique contre toute atteinte.

En outre, Les bibliothèques organisatrices ne sauraient être tenues responsables en cas : de problèmes de liaison téléphonique, de problèmes de matériel ou logiciel, de destruction des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à la bibliothèque, à ses partenaires d'erreurs humaines ou d'origine électrique, de perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Jeu ou de dysfonctionnement du procédé de vote.

Les bibliothèques organisatrices ne sont pas responsables des conséquences d'éventuels retards de courriers électroniques qui ne lui sont pas imputables. Les réclamations doivent être formulées par les

destinataires directement auprès des entreprises ayant assuré l'acheminement des dits courriers. Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par une cause échappant à la volonté des bibliothèques organisatrices, celles-ci se réservent le droit d'interrompre le Jeu.

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Jeu de son auteur, les bibliothèques organisatrices se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

ARTICLE 11 : DEPOT DU REGLEMENT

Le règlement complet est disponible à titre gratuit et peut être consulté ou téléchargé sur le site web des médiathèques de la métropole : mediatheques.bordeaux-metropole.fr/. Une copie du présent règlement sera adressée gratuitement à toute personne qui en fera la demande écrite à l'adresse suivante :

Bibliothèque Municipale de Bordeaux

« Le jeu COSPLAY »

85 cours du Maréchal Juin

CS51247

33075 Bordeaux

ARTICLE 12 : DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTIONS DE COMPETENCES

Le présent règlement est soumis au droit français à l'exception des règles de conflit de loi qui pourraient avoir pour effet de renvoyer, pour la résolution matérielle du litige à une autre législation. Tout litige sera porté devant le tribunal compétent de Paris, après avoir apuré toutes voies de conciliation.

ARTICLE 13 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au présent Jeu entraîne l'acceptation pleine et entière de l'ensemble des clauses et conditions du présent règlement.

ARTICLE 14 : INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les données à caractère personnel collectées dans le cadre du Jeu font l'objet d'un traitement par la Ville de Bordeaux pour les finalités suivantes : gestion des autorisations parentales pour les mineurs (article 2 du présent règlement) ; gestion de la relation avec le gagnant (article 3.3 du présent règlement) ; utilisation par la bibliothèque de Bordeaux dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au concours (article 8 du présent règlement).

Ce traitement de données est nécessaire à l'exécution d'une mission d'intérêt dont la Ville de Bordeaux est investie.

Les destinataires des données sont les agents habilités des services concernés de la Direction des bibliothèques, du livres et des médias culturels de la Ville de Bordeaux à raison de leurs attributions ou de leur droit à connaître de ces données pour l'exercice de leurs missions.

Les données collectées sont uniquement destinées à un usage interne et ne sont en aucun cas cédées ou vendues à des tiers.

Ces données seront conservées pendant une durée de un an après quoi elles seront archivées jusqu'à expiration des exigences légales ou de la durée d'utilité administrative.

Conformément à la loi n° 78-17 « Informatique et libertés » du 6 janvier 1978, vous bénéficiez à tout moment pour les données à caractère personnel vous concernant et dans les conditions prévues par la loi, de droits d'accès, de rectification, à l'effacement, d'opposition, à la limitation, d'introduire une réclamation auprès de la CNIL ainsi que du droit à communiquer des instructions sur leur sort en cas de décès.

Vous pouvez exercer ces droits en vous adressant à la Direction des bibliothèques, du livres et des médias culturels 85 cours du Maréchal Juin – CS51247 – 33075 Bordeaux – bibli@mairie-bordeaux.fr ou au Délégué à la Protection des Données (DPO) de la Ville de Bordeaux à l'adresse mail suivante : contact.cnil@bordeaux-metropole.fr ou par courrier postal : Délégué à la Protection des Données, Bordeaux Métropole, Direction des Affaires Juridiques, Esplanade Charles-de-Gaulle, 33045 Bordeaux Cedex.

Pour en savoir plus, consultez vos droits sur le site de la CNIL : www.cnil.fr/fr/les-droits-pour-maitriser-vos-donnees-personnelles

AUTORISATION PARENTALE

CONCOURS PHOTO DE LA NUIT DES BIBLIOTHEQUES DE LA METROPOLE BORDELAISE

à envoyer obligatoirement par voie postale :

Bibliothèque Municipale de Bordeaux

« Le jeu COSPLAY »

85 cours du Maréchal Juin

CS51247

33075 Bordeaux

Je soussigné(e)

M, Mme

Nom.....

Prénom.....

Né(e) le.....à.....

Demeurant

à.....

.....

autorise que mon enfant

Nom.....

Prénom.....

Né(e) le.....à.....

Demeurant

à.....

.....

participe au jeu-concours qui aura lieu du samedi 02 octobre 2021 12h, au dimanche 03 octobre 2021 00h organisé par les bibliothèques de la métropole bordelaise dans le cadre de la Nuit des Bibliothèques.

Je certifie avoir l'autorité parentale sur cet enfant.

Fait à :

Date :

Signature

JEU NUIT DES BIBLIOTHEQUES : LOTO

Règlement

ARTICLE 1 : ORGANISATEURS

Les bibliothèques de Bordeaux organisent un jeu de loto qui aura lieu **le samedi 02 octobre de 18h à 00h** dans les conditions prévues au présent règlement.

Le jeu, ci-après dénommé « Le Jeu », aura lieu à la Bibliothèque Mériadeck.

ARTICLE 2 : MODALITÉS DE PARTICIPATION

2.1 La participation au Jeu est ouverte à toute personne physique, sans limitation d'âge, de toute nationalité.

Les personnes mineures sont autorisées à participer au jeu sous réserve d'obtenir l'accord préalable des personnes détenant l'autorité parentale sur ledit mineur.

La participation des mineurs au Jeu implique ainsi qu'ils aient effectivement préalablement obtenu cette autorisation. La bibliothèque organisatrice sera contrainte de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de prouver cette autorisation.

La disqualification d'un mineur ayant gagné entraîne l'attribution de son lot au gagnant suppléant.

Sont exclus de toute participation au Jeu les personnels des bibliothèques organisatrices et les personnes ayant participé à la conception du Jeu et les membres du jury. Cette exclusion est étendue aux membres des familles des personnes susnommées.

2.2 La participation au Jeu est gratuite et sans obligation d'achat.

2.3 La participation au Jeu entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement, en toutes ses dispositions ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux gratuits.

2.4 Toute personne inscrite ne peut participer qu'une seule fois

2.5 D'une manière générale, le non-respect des conditions de participation énoncées dans le règlement entraînera la nullité de la participation.

ARTICLE 3 : ANNONCE ET DEROULEMENT DU JEU

3.1 Annonce du Jeu

Le Jeu est annoncé sur le site web de la Bibliothèque (<http://bibliotheque.bordeaux.fr>), sur les réseaux sociaux de la bibliothèque et/ou de la ville de Bordeaux, et sur les outils papier de communication produits par les Bibliothèques et la Ville de Bordeaux.

3.2 Explication du Jeu Loto.

Le Jeu Loto entre dans la thématique de la 4^{ème} Nuit des Bibliothèques - événement métropolitain – qui porte cette année sur l'univers du jeu (vidéo).

Principe du jeu :

Le Jeu Loto est un jeu participatif qui se déroule à la Bibliothèque de Bordeaux Mériadeck, 85 cours du Maréchal Juin 33000 Bordeaux.

Pour participer au Jeu Loto chaque joueur devra se rendre à la Bibliothèque Mériadeck le samedi 2 octobre 2021 à 18h.

Le principe du jeu est le suivant : chaque joueur est muni d'un ou plusieurs carton(s) de loto et de pions. Parmi 90 boules numérotées, un numéro est tiré au sort par l'animateur du jeu. Le joueur place son pion sur le numéro sorti s'il est mentionné sur son carton. Le premier joueur qui remplit une ligne ou son carton entier gagne le lot mis en jeu. Le jeu est animé par deux animateurs bibliothécaires.

Le Jeu Loto se déroule en 2 parties.

Dans chaque partie seront désignés 3 gagnants qui remporteront un lot chacun.

Déroulement du jeu :

Les parties se jouent à la « quine » de la manière suivante :

« Une quine » est une ligne complète horizontale de 5 numéros. Lorsqu'un joueur est le premier à avoir posé 5 pions horizontalement sur son carton il crie « quine ». Il gagnera un lot.

« Une double quine » se compose de deux lignes complètes horizontale. Lorsqu'un joueur est le premier à avoir posé 10 pions horizontalement sur son carton il crie « double quine ». Il gagnera un lot.

« Un carton plein » est un carton où les 15 numéros du carton sont recouverts d'un pion. Lorsqu'un joueur est le premier à avoir rempli entièrement son carton il crie « carton plein ». Il gagnera un lot.

ARTICLE 4 : SELECTION DES GAGNANTS

Il y aura 3 gagnants par partie qui seront désignés automatiquement selon les règles du déroulement du jeu par l'animateur du Jeu Loto.

Il est rappelé que la qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant conformément aux dispositions du présent règlement.

ARTICLE 5 : DOTATION

6 lots seront donnés par l'Association des commerçants de Mériadeck, ils seront répartis comme suit :

- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « une quine » durant la première partie d'une valeur de 20 euros
- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « une double quine » durant la première partie d'une valeur de 30 euros
- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « un carton plein » durant la première partie d'une valeur de 50 euros
- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « une quine » durant la seconde partie d'une valeur de 20 euros
- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « une double quine » durant la seconde partie d'une valeur de 30 euros
- 1 lot pour le joueur ayant réalisé en premier « un carton plein » durant la seconde partie d'une valeur de 50 euros

Le gain ne peut donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la cession par la bibliothèque organisatrice à un tiers non désigné gagnant, ni à la remise de sa contre-valeur en argent ni sous quelque forme que ce soit, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

ARTICLE 6 : MODALITES D'ATTRIBUTION DE LA DOTATION

Les joueurs gagnants du Jeu Loto seront invités à retirer leur lot directement à la Bibliothèque pendant le Jeu Loto. Les animateurs du Jeu Loto leur attribueront les lots après constatation de leur gain conformément au déroulement du Jeu.

ARTICLE 7 : FORCE MAJEURE

La bibliothèque organisatrice ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure, ou d'évènement indépendant de sa volonté, elle était amenée à annuler le présent Jeu, à le réduire, ou à le prolonger, le reporter ou à en modifier les conditions.

Toute fraude ou non-respect du présent règlement pourra donner lieu à l'exclusion du Jeu de son auteur, la bibliothèque organisatrice se réservant, le cas échéant, le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.

ARTICLE 8 : RESPONSABILITE

La bibliothèque organisatrice ne saurait être tenue responsable en cas de fermeture de la Bibliothèque empêchant l'accès au Jeu ou son bon déroulement.

En outre, la Bibliothèque ne saura être tenue responsable en cas : de problèmes de liaison téléphonique, de problèmes de matériel ou logiciel, de destruction des informations fournies par des participants pour une raison non imputable à la bibliothèque, à ses partenaires d'erreurs humaines ou d'origine électrique, de perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Jeu.

Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Jeu est perturbé par une cause échappant à la volonté de la Bibliothèque, celle-ci se réserve le droit d'interrompre le Jeu.

ARTICLE 9 : DEPOT DU REGLEMENT

Le règlement complet est disponible à titre gratuit et peut être consulté ou téléchargé sur le site web de la Bibliothèque. Une copie du présent règlement sera adressée gratuitement à toute personne qui en fera la demande écrite à l'adresse suivante :

Bibliothèque Municipale de Bordeaux

« Le jeu Loto »

85 cours du Maréchal Juin

CS51247

33075 Bordeaux

ARTICLE 9 : DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTIONS DE COMPETENCES

Le présent règlement est soumis au droit français à l'exception des règles de conflit de loi qui pourraient avoir pour effet de renvoyer, pour la résolution matérielle du litige à une autre législation. Tout litige sera porté devant le tribunal compétent de Paris, après avoir apuré toutes voies de conciliation.

ARTICLE 10 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au présent Jeu entraîne l'acceptation pleine et entière de l'ensemble des clauses et conditions du présent règlement.

ARTICLE 11 : INFORMATIQUE ET LIBERTES

Les données à caractère personnel collectées dans le cadre du Jeu font l'objet d'un traitement par la Ville de Bordeaux pour les finalités suivantes : gestion des autorisations parentales pour les mineurs (article 2 du présent règlement) ; gestion de la relation avec le gagnant (article 3.3 du présent règlement) ; utilisation par les bibliothèques organisatrices dans toute manifestation publi-promotionnelle liée au concours (article 8 du présent règlement).

Ce traitement de données est nécessaire à l'exécution d'une mission d'intérêt public dont la Ville de Bordeaux est investie.

Les destinataires des données sont les agents habilités des services concernés de la Direction des bibliothèques, du livres et des médias culturels de la Ville de Bordeaux ainsi que les autres personnes habilitées par les bibliothèques et médiathèques des communes de la métropole de Bordeaux à raison de leurs attributions ou de leur droit à connaître de ces données pour l'exercice de leurs missions.

Les données collectées sont uniquement destinées à un usage interne et ne sont en aucun cas cédées ou vendues à des tiers. Ces données seront conservées pendant une durée d'un an après quoi elles seront archivées jusqu'à expiration des exigences légales ou de la durée d'utilité administrative.

Conformément à la loi n° 78-17 « Informatique et libertés » du 6 janvier 1978, vous bénéficiez à tout moment pour les données à caractère personnel vous concernant et dans les conditions prévues par la loi, de droits d'accès, de rectification, à l'effacement, d'opposition, à la limitation, d'introduire une réclamation auprès de la CNIL ainsi que du droit à communiquer des instructions sur leur sort en cas de décès.

Vous pouvez exercer ces droits en vous adressant à la Direction des bibliothèques, du livres et des médias culturels 85 cours du Maréchal Juin – CS51247 – 33075 Bordeaux – bibli@mairiebordeaux.fr ou au Délégué à la Protection des Données (DPO) de la Ville de Bordeaux à l'adresse mail suivante : contact.cnil@bordeaux-metropole.fr ou par courrier postal : Délégué à la Protection des Données, Bordeaux Métropole, Direction des Affaires Juridiques, Esplanade Charles-de-Gaulle, 33045 Bordeaux Cedex.

Pour en savoir plus, consultez vos droits sur le site de la CNIL : www.cnil.fr/fr/les-droits-pourmaitriser-vos-donnees-personnelles

AUTORISATION PARENTALE
JEU LOTO NUIT DES BIBLIOTHEQUES

à déposer à la Bibliothèque de Mériadeck/à donner aux animateurs du Jeu Loto

Bibliothèque Municipale de Bordeaux

« Le jeu »

85 cours du Maréchal Juin

CS51247

33075 Bordeaux

Je soussigné(e)

M, Mme

Nom.....

Prénom.....

Né(e) le.....à.....

Demeurant

à.....

autorise que mon enfant

Nom.....

Prénom.....

Né(e) le.....à.....

Demeurant

à.....

participe au jeu Loto qui aura lieu le samedi 02 octobre 2021 à la Bibliothèque Mériadeck dans le cadre de la Nuit des Bibliothèques.

Je certifie avoir l'autorité parentale sur cet enfant.

Fait à :

Date :

Signature