

«Liaisons Humaines/Numériques » LE Concours Règlements

1. L'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq) (l'« *Organisateur* ») est l'Organisateur du concours « **Liaisons Humaines/Numériques: LE Concours** » (le « *Concours* ») en collaboration avec les membres de l'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq) qui offrent les prix (les « *Partenaires* »). Pour les fins du présent règlement, seul l'Organisateur administre le Concours.

Éligibilité et Inscription

2. Le Concours débute le 6 janvier 2021 à 00 h 01 (*heure de l'Est*) (la « *Date d'ouverture du Concours* ») et se termine le 20 janvier 2021 à 23 h 59 (*heure de l'Est*) (la « *Date de clôture du Concours* »).

Le Concours s'adresse exclusivement aux résidents du Québec, ayant atteint l'âge de la majorité dans leur province de résidence à la date d'ouverture du Concours.

3. Les employés de « l'Organisateur », les membres de L'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq) à la Date de clôture du concours, les « *Partenaires* » ou de tout autre intervenant directement lié à la tenue de ce Concours, ainsi que les personnes avec qui ils sont domiciliés, ayant ou non un lien de parenté, ne peuvent participer à ce Concours.

Participation

4. Pour participer au concours, le Participant doit s'inscrire en complétant le formulaire d'inscription en ligne à edteq.ca/concours/

Si le Participant s'inscrit à l'Infolettre de L'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq) ou confirme son abonnement à l'infolettre sur le formulaire d'inscription, le participant recevra automatiquement une participation au concours.

Si le Participant complète la phrase « Chez moi, le temps d'écran de qualité c'est ... », le participant recevra deux (2) participations supplémentaires au concours.

Le Participant qui est déjà inscrit à l'Infolettre de L'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq) sera automatiquement inscrit au concours.

Limite d'une inscription par adresse courriel, par participant, pour toute la durée du concours.



Tirage

5. Le **26 janvier à 9 h 00** (heure de l'Est), un nombre de participants correspondant au nombre total de prix disponibles seront sélectionnés de façon aléatoire par la direction générale de L'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq).

Prix

6. Les Gagnants (ci-après définis) se mériteront l'un des Prix suivants (les « *Prix* ») soit :
- 1 Carte-cadeau de 50\$ dans la boutique - *Prof Numéric*
 - 1 Abonnement annuel (septembre 2021 à juin 2022) pour un groupe ou une classe - *J'accorde*
 - 1 Robot Codey Rocky - *Brault & Bouthillier*
 - 1 Série Apprenti-Lire - *La Boîte à livres*
 - 1 Minuterie SEQUENCE et un accès annuel (*early adopter*) - *OPLAN*
 - 1 Participation au 39e colloque de l'AQUOPS, l'adhésion à l'association et les privilèges s'y rattachant - *AQUOPS*
 - 1 webinaire d'introduction (formation) à la Constellation de l'Ours - *Nanomonx*
 - 1 Abonnement annuel au Multidictionnaire de la langue française - *De Marque*
 - 1 Abonnement École à la plateforme pour un an - *Riviera Education*
 - 1 Abonnement d'un an pour un enseignant - *Edutechno*
 - 1 Abonnement pour le reste de l'année scolaire en cours - *Mots-Clés*
 - 1 Licence Classe complète - *GHMacadémie.com*
 - 1 Abonnement annuel à l'Académie Mazaam - *Mazaam*
 - 1 Banque de 3h d'utilisation des Studios de EdLive - *EdLive*
 - 1 Licence école valide jusqu'à la fin de l'année scolaire en cours (incluant une formation par Shawn Young) - *Classcraft*
 - 1 Licence permanente Antidote 10 - *Druide Informatique*
 - 1 Abonnement d'un an à Antidote+ personnel (un utilisateur/3 applications) - *Druide Informatique*
 - 1 Abonnement d'un an à Antidote+ familial (cinq utilisateurs/3 applications) - *Druide Informatique*
 - 1 Abonnement d'un an à Tap'Touche - Édition personnelle (un utilisateur) - *Druide Informatique*
 - 1 Abonnement d'un an à Tap'Touche - Édition familiale (3 utilisateurs) - *Druide Informatique*
 - 2 abonnements Classe d'un an à la Constellation de l'Ours - *Nanomonx*
 - 3 Licences Familles de 3 mois - *Scolab*
 - 3 Licences/abonnements annuels individuels (pour un enseignant et sa classe) - *Littératout*
 - 5 Licences Classes NetAccords - *Les Didacticiels GRM*
 - 5 Licences Classe NetPhrases - *Les Didacticiels GRM*
 - 5 Abonnements individuels incluant l'accès à SCOOP! et le magazine École branché format papier pendant 1 an - *École branchée*
 - 10 abonnements Trio de 3 mois à la Constellation de l'Ours - *Nanomonx*
 - 10 Abonnements Famille Alec - *EduMedia*
 - 10 Licences Familiales NetAccords - *Les Didacticiels GRM*
 - 10 Licences Familiales NetPhrases - *Les Didacticiels GRM*



Conditions applicables aux prix

7. Les prix sont sujets aux conditions et modalités d'utilisation du fournisseur des prix. Des restrictions supplémentaires peuvent s'appliquer. L'Organisateur n'a aucune responsabilité à l'égard du prix une fois remis.

Gagnants

8. Afin d'être déclaré Gagnant, les Participants Sélectionnés devront :
 - a) être rejoint soit par téléphone ou par courriel, à l'entière discrétion de l'Organisateur dans les cinq (5) jours ouvrables suivant la sélection des participants. Si le Participant Sélectionné n'est pas rejoint dans les délais prescrits à la suite de démarches appropriées et raisonnables entreprises par l'Organisateur, sa participation sera annulée et un deuxième Participant sera sélectionné. Si le deuxième Participant n'est pas rejoint dans les cinq (5) jours suivant la deuxième sélection, sa participation sera annulée et aucun autre Participant ne sera sélectionné et les Prix ne seront pas remis; Dans l'éventualité où un participant sélectionné était joint par courriel, il devra y répondre en se conformant aux instructions qui y sont données, le cas échéant. Tout courriel de notification d'un prix suivi d'une mention indiquant que le message n'a pu être délivré entraînera la disqualification du participant;
 - b) avoir accepté le Prix, tel que décrit au présent Règlement (le « *Règlement* »), qui ne pourra être transféré, modifié ou échangé en partie ou en totalité contre une somme d'argent ou quoi que ce soit;
 - c) Avoir accepté les conditions relatives aux Prix.

Conditions générales

9. Les chances de gagner dépendent du nombre de participations valides reçues à la date de clôture du Concours.
10. Le refus d'un Participant Sélectionné d'accepter un prix selon les modalités du présent règlement libère l'Organisateur et les Partenaires de toutes leurs obligations reliées au Prix envers ce Participant.
11. L'Organisateur et les Partenaires se réservent le droit, à leur entière discrétion, d'annuler, de terminer, de modifier ou de suspendre, en tout ou en partie, le Concours dans l'éventualité où il se manifeste un événement ou toute intervention humaine pouvant corrompre ou affecter l'administration, la sécurité, l'impartialité ou le déroulement normal du Concours tel que prévu dans le Règlement, et ce, sous réserve de l'approbation de la *Régie des alcools, des courses et des jeux du Québec*, le cas échéant. Dans tous les cas, l'Organisateur, ses filiales, tous les établissements affiliés à l'Organisateur et aux Partenaires ne pourront être tenus d'attribuer plus de Prix ou d'attribuer les prix autrement que conformément au Règlement.
12. Les renseignements personnels recueillis sur les Participants en lien avec ce Concours sont utilisés uniquement pour l'administration de ce Concours et sont assujettis à la politique sur la protection à la vie privée. Aucune communication, commerciale ou autre, non reliée à ce Concours, ne sera envoyée au Participant par l'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq), sauf si le Participant a autrement permis à l'Association des



Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq), le cas échéant, de le faire.

13. L'Organisateur et les Partenaires n'assumeront aucune responsabilité de quelque nature que ce soit dans tous les cas où leur incapacité d'agir résulterait d'un fait ou d'une situation indépendante de leur volonté ou d'une grève, d'un lock-out ou de tout autre conflit de travail dans leurs établissements, des organismes ou entreprises dont les services sont utilisés pour la tenue du Concours.
14. L'Organisateur et les Partenaires n'encourront aucune responsabilité pour tout problème incluant, mais sans se limiter à : une défaillance technique des réseaux ou lignes téléphoniques, des systèmes informatiques en ligne, des serveurs ou fournisseurs, de l'équipement informatique, de logiciels, ou tout autre problème résultant directement ou indirectement d'un virus, d'un bogue ou d'un échec de transmission des données.
15. Dans l'éventualité où, pour des raisons hors de leur contrôle et non reliées aux Gagnants, l'Organisateur et les Partenaires ne pouvaient attribuer les Prix (ou une portion de ceux-ci) tel que décrit au Règlement, ils se réservent le droit d'attribuer des prix (ou une portion des Prix) de même nature et de valeur équivalente ou, à leur entière discrétion, la valeur des Prix (ou d'une portion de ce Prix) en argent.
16. Le Gagnant dégage de toute responsabilité l'Organisateur et les Partenaires, leurs agences de publicité et de promotion, leurs employés, agents et représentants pour tout accident, dommage, perte, préjudice ou inconvénient de quelque nature que ce soit qu'ils pourraient subir lors de leur participation au Concours ou de tout dommage de quelque nature que ce soit qu'ils pourraient subir à la suite de l'acceptation et à l'utilisation du Prix.
17. L'Organisateur a dûment payé les droits exigibles quant à ce Concours, en vertu de *la loi sur les loteries et courses, les concours publicitaires et les appareils d'amusement* (L.R.Q., chapitre L-6).
18. Un différend quant à l'organisation ou à la conduite d'un concours publicitaire peut être soumis à la *Régie des alcools, des courses et des jeux* (la « Régie ») afin qu'il soit tranché. Un différend quant à l'attribution d'un prix peut être soumis à la Régie uniquement aux fins d'une intervention pour tenter de le régler.
19. Tout Participant qui ne respectera pas ce Règlement est passible de disqualification.



20. Toute fausse déclaration de la part d'un Participant entraîne automatiquement sa disqualification du Concours.
21. Les décisions de l'Organisateur et des Partenaires sont finales et sans appel.
22. Pour consulter le Règlement et la liste des Gagnants, visitez le edteq.ca/concours/.
23. Le Gagnant pourra réclamer son Prix auprès de l'Organisateur, l'Association des Entreprises pour le développement des technologies éducatives au Québec (Edteq).