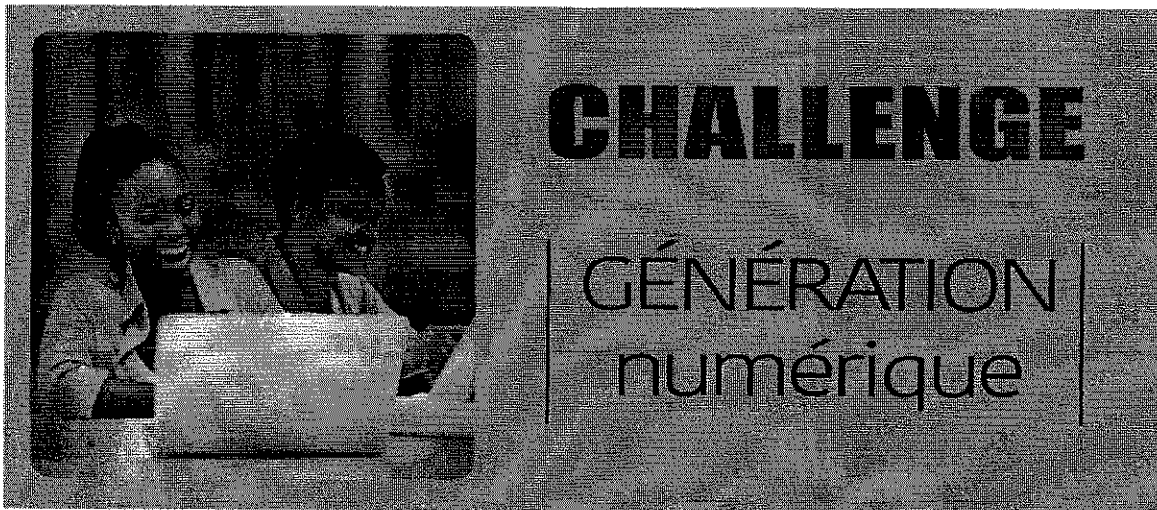


MTN FOUNDATION

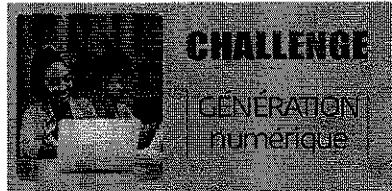
*" En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ...."*

BE 19 000  
18 000



REGLEMENT DU JEU  
CONCOURS

MTN COTE D'IVOIRE S.A  
01 BP 3688 ABIDJAN 01  
Tél: 40 43 24 23 Fax: 29 32 10 82  
22 JAN. 2008  
SOUS-DIRECTION JURIDIQUE



## MTN FOUNDATION

*“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ....”*

**MTN CI FOUNDATION**, Association de droit Ivoirien, dont le siège social est fixé à Abidjan-Plateau, 12 Avenue Crossons Duplessis, 01 BP 3865 Abidjan 01, récépissé de déclaration d'Association numéro 120/MEMIS/DGAT/DAG/SDVA du 14 avril 2014, représentée par Monsieur Jocelyn ADJOBY, en sa qualité de Secrétaire Exécutif ;

Ci-après désignée « **MTN FOUNDATION** »

Et

**SPLASH Sarl** au capital de 1.000.000 F CFA dont le siège social est situé Abidjan, Cocody 7ème Tranche, enregistrée au RCCM sous le numéro CI-ABJ-2011-B-6505, prise en la personne de Monsieur KOFFI Armel Kevin, son Gérant, Tél : 22 41 39 45 dûment habilité aux fins des présentes et de leurs suites;

Ci-après désignée « **SPLASH** »

Organisent du 18 Novembre 2017 au 24 Février 2018 inclus pour les établissements secondaires d'enseignement général et privé ayant bénéficié des salles multimédias de la **FONDATION MTN COTE D'IVOIRE**, un jeu gratuit intitulé « **CHALLENGE GENERATION NUMERIQUE** » selon les modalités décrites dans le présent règlement.

« **MTN FOUNDATION** » et « **SPLASH** » sont désignés collectivement les organisateurs.

### ARTICLE 1- DENOMINATION ET CIBLE DU JEU

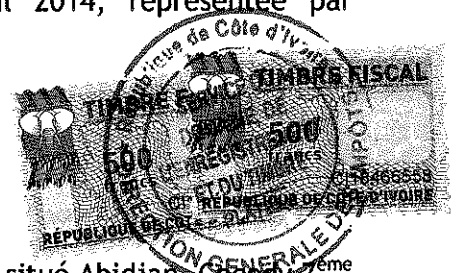
**MTN FOUNDATION** et **SPLASH** organisent un jeu dénommé « **CHALLENGE GENERATION NUMERIQUE** ».

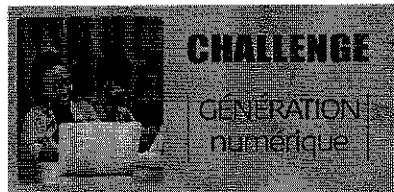
Sont habilités à participer à ce jeu sur l'ensemble du territoire ivoirien, tous les élèves des établissements secondaires d'enseignement général, technique et professionnel publics et privés ayant bénéficié des salles multimédias actives et fonctionnelles de **MTN FOUNDATION** dans le réseau Génération Numérique, dont la liste est annexée au règlement.

### ARTICLE 2-INTERDICTIONS

Les personnes suivantes sont exclues de la liste des potentiels gagnants :

- Les élèves et encadreurs n'appartenant pas à l'un des établissements listés en annexe,
- Le Personnel et les membres de leur famille (conjoint, père, mère, enfants) de **MTN CI FOUNDATION** et **SPLASH**;
- Le Personnel et les membres de la famille du Personnel de l'Etude de l'Huissier instrumentaire (conjoint, père, mère, enfants).





MTN FOUNDATION

*“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations .... ”*



### ARTICLE 3 - MECANISMES DU JEU

#### 3-1 Conditions de participation

Pour cette première édition, le jeu concours est ouvert à tous les élèves et établissements secondaires d'enseignement général, technique et professionnel publics et privés ayant bénéficié des salles multimédias actives et fonctionnelles de la MTN CI FOUNDATION dans le réseau Génération Numérique.

Le jeu concours est ouvert à tout élève de la 6<sup>e</sup> à la Terminale appartenant à l'un de ces établissements secondaires d'enseignement général, technique et professionnel publics et privés, sans distinction de sexe.

Le schéma sera le suivant : Une équipe de cinq (5) élèves accompagnés d'un encadreur (enseignant). Chaque proviseur devra choisir un enseignant ayant une maîtrise dans le domaine des Technologie de l'Information et de la Communication (TIC) pour encadrer et superviser l'équipe des 5 élèves.

Chaque établissement ne pourra former qu'une seule équipe.

A partir de l'Etape 2, chaque établissement demi-finaliste devra faire parvenir la liste de ses cinq (5) élèves à l'adresse suivante : [c.generationnumerique@gmail.com](mailto:c.generationnumerique@gmail.com) en précisant les noms et prénoms complets, la classe, et une copie de la pièce d'identité ou de l'attestation d'identité.

Toute participation au jeu concours (Précisément à partir de l'étape 2) sera considérée comme non valide si toutes informations d'identité se révéleraient inexactes.

Les organisateurs se réservent le droit d'éliminer tout établissement qui plagierait, dans le fond et la forme, un projet-vidéo d'un autre établissement.

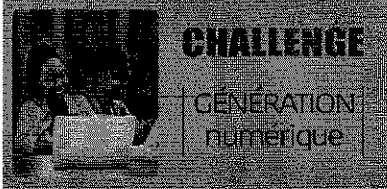
Les organisateurs se réservent le droit d'éliminer toute participation qui ne respecterait pas le règlement, y compris les dates et les délais.

La participation au « CHALLENGE GENERATION NUMERIQUE », implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité de la part des participants.

Le concours se déroulera en trois étapes :

#### 1- Etape 1 : Le Quizz en ligne

Il s'agira de répondre au QUIZZ en ligne sur la plateforme [www.succes-assure.com](http://www.succes-assure.com) portant sur cent cinquante (150) questions pour une durée 1 heure (60 minutes) sur quatre (4) disciplines : Français-Anglais-Culture générale-Technologie de l'Information et de la Communication.



MTN FOUNDATION

*“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ....”*

A cet effet, chaque établissement recevra un « code d'accès et un mot de passe » par SMS le Mercredi 08 Novembre afin d'accéder à l'étape 1 du concours. Sans le code d'accès et le mot de passe, l'établissement ne pourra pas y accéder.

Pour cette phase, chaque établissement concerné par le concours choisira librement ses cinq (5) candidat(e)s, sans distinction de sexe, qui répondront au Quizz le Mercredi 22 Novembre 2017 de 14 heures à 15 heures.

Ce sera des présélections ouvertes des équipes de cinq (5) personnes autour d'un ordinateur, pour retenir les quinze (15) meilleures équipes représentant leurs établissements.

Les résultats de la première étape avec le temps de soumission seront disponibles dans la rubrique « classement Etape 1 ».

Les quinze (15) meilleures équipes passeront à l'étape suivante.

## 2- Etape 2 : Le projet TIC et voting

Dans la seconde phase, il s'agira pour les quinze (15) équipes demi-finalistes de proposer un projet alliant les TIC et Entrepreneuriat (dans tous les domaines à savoir Santé, Education, Agriculture, Finance, Commerce, etc.).

Ce projet doit répondre à un besoin réaliste et doit apporter une solution à l'établissement. Il y a dans cette seconde phase une fiche synthétique de projet à télécharger et à remplir. Les quinze (15) équipes demi-finalistes auront la période du 24 novembre 2017 à 00 heure 00 minute 01 seconde au 02 février 2018 à 23 heures 59 minutes 59 secondes pour soumettre leur fiche synthétique de projet et leur projet-vidéo à l'entreprise SPLASH, sur la plateforme [www.succes-assure.com](http://www.succes-assure.com).

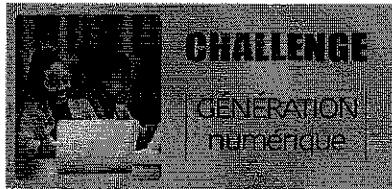
Passé ce délai, les fiches synthétiques de projet et les projets-vidéos des équipes se trouvant dans ce cas, ne seront plus recevables, et elles seront immédiatement disqualifiées.

Les projets seront soumis sous forme de vidéos de pitch<sup>1</sup> de trois (3) minutes maximum uniquement sur la plateforme [www.succes-assure.com](http://www.succes-assure.com), dans le format MP4. Chacune des équipes va susciter le vote de son projet pendant quinze (15) jours, du 03 février à 00 heure 00 minute 01 seconde au 17 février 2018 à 23 heures 59 minutes 59 secondes.

Le votant peut voter autant de fois qu'il veut durant cette période mais ne pourra voter qu'une fois par jour. Le vote est gratuit et toute personne peut voter en faveur d'un établissement donné, exceptée :

- Le Personnel et les membres de leur famille de (conjoint, père, mère, enfants) MTN CI FOUNDATION et SPLASH;

<sup>1</sup> Vidéo pitch : une petite présentation courte et synthétique d'un projet, présentée sous forme de vidéo filmée ou animatic



MTN FOUNDATION

*“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ....”*

- Le Personnel et les membres de la famille du Personnel de l'Etude de l'Huissier instrumentaire, (conjoint, père, mère, enfants).

Au bout des quinze (15) jours de voting, les cinq (5) projets ayant reçu le plus de votes auront leurs tickets pour la phase finale.

Il est à noter qu'il ne sera pris en compte que le nombre de votes sur la plateforme [www.succes-assure.com](http://www.succes-assure.com).

La publication des cinq (5) finalistes se fera dès le dimanche 18 février 2018.

### 3.-Phase 3: La soutenance

Devant un jury, les cinq (5) équipes finalistes présenteront leurs projets à Abidjan le 24 février 2018 selon la grille de notation suivante :

- **Originalité du projet** : ...../ 5  
*(Le projet ne doit pas être une simple recopie d'un projet déjà vu.)*
- **Pertinence du projet** :...../ 10  
*(Capacité du projet à répondre à un besoin réaliste et à être une véritable solution pour l'établissement.)*
- **Faisabilité** : ...../ 5  
*(capacité d'un projet à être techniquement faisable et économiquement viable ?)*

Les cinq (5) équipes finalistes qui viendront soutenir leurs projets à Abidjan seront hébergées, nourries, et transportées aux frais des organisateurs.

Le meilleur projet sera désigné vainqueur par un jury composé de : deux (2) représentants (TIC et DEMOS) du Ministère de l'Education Nationale, de l'Enseignement Technique et de la Formation Professionnelle (MENET-FP), deux (2) représentants de MTN Foundation, un (1) représentant de SPLASH.

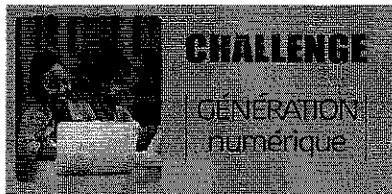
Il est à noter que les votes du public comptent pour 40% et la note du jury compte pour 60%. La véritable note qui désignera le vainqueur sera donc obtenue par la moyenne.

Le bénéficiaire du projet sera l'établissement dont le candidat aura été désigné vainqueur et sera financé à hauteur de trois millions (3 000 000) francs CFA.

### ARTICLE 4 - DETERMINATION DES GAGNANTS

Au final, sur les cinq (5) équipes finalistes qui présenteront leurs projets à Abidjan le 24 Février 2018, selon la grille de notation sus-mentionnée en présence du jury, seront retenus trois (3) gagnants c'est-à-dire les trois (3) meilleurs projets dans le classement. Ceux-ci recevront des lots conformément à leur rang.

En Cas d'aequo, dans le cas où nous avons plus d'un gagnant au même rang, par exemple si deux (2) ou plusieurs participants ont la même moyenne, le gagnant sera alors celui qui a mis le moins de temps pour accumuler ses points sur la période de jeu concernée.



**MTN FOUNDATION**

*“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ....”*

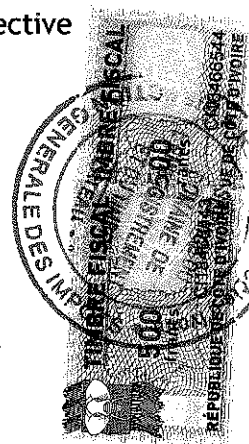
**ARTICLE 5 - DESIGNATION DES PRIX ET RECOMPENSES**

Les trois (3) meilleurs gagnants auront un accompagnement pour la mise en œuvre effective de leur projet. Il est également prévu des lots de participation tels que (clés internet, Smartphones, divers gadgets, etc...).

Les lots seront attribués dans l'ordre suivant :

**Prix et récompenses**

1 <sup>er</sup> prix : Financement du 1 <sup>er</sup> projet gagnant	Trois millions (3 000 000) francs CFA
2 <sup>ème</sup> prix : Financement du 2 <sup>e</sup> projet gagnant	Deux millions (2 000 000) francs CFA
3 <sup>ème</sup> prix : Financement du 3 <sup>e</sup> projet gagnant	Un million (1 000 000) francs CFA



Les trois (3) meilleurs établissements gagnants s'engageront à fournir des états financiers et des rapports d'activités, suivant les exigences de MTN FOUNDATION.

**ARTICLE 6 - IDENTIFICATION DES GAGNANTS ET ELIMINATION DE LA PARTICIPATION**

En participant au jeu, les participants autorisent la vérification de leur identité. Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, de quelques natures que ce soit, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

**ARTICLE 7 : INCESSIBILITE DES LOTS GAGNES**

Les lots gagnés sont incessibles, intransmissibles et ne peuvent donner lieu à aucun échange ou remise de leur contre-valeur, totale ou partielle, en nature ou en numéraire.

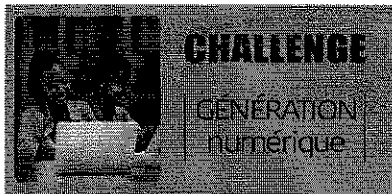
**ARTICLE 8 - DEPOT DU REGLEMENT**

Les établissements participants à ce jeu concours acceptent l'intégralité du présent règlement qui est déposé auprès de l'étude de Maître MANE Evariste. Il peut être obtenu sur simple demande à l'adresse de la MTN FOUNDATION, ou directement sur le site [www.succes-assure.com](http://www.succes-assure.com) dans la partie Challenge, pendant toute la durée du jeu concours « CHALLENGE GENERATION NUMERIQUE ».

**ARTICLE 9 : REMISE DE LOT**

En participant au jeu, les gagnants autorisent les organisateurs à utiliser leurs noms et prénoms dans le cadre de tout message ou manifestation publicitaire ou promotionnel, sur tout support sans que cette autorisation ouvre droit à d'autre contrepartie que celle du lot offert.

Toutefois, la remise de lot à un gagnant mineur se fera en présence de son représentant légal ou de tout autre membre de sa famille dûment habilité à cet effet.



MTN FOUNDATION

“ En investissant dans les communautés des pays dans lesquels il opère, MTN Group construit un avenir meilleur pour les populations ....”

**ARTICLE 10: MODIFICATION DU RÈGLEMENT**

Les organisateurs se réservent le droit de supprimer, suspendre ou modifier le présent règlement aussi bien que l'organisation et/ ou la gestion du jeu, sans droits de compensation et sans l'obligation de donner un préavis, de telles modifications étant portées à l'attention du public et insérées au présent règlement par un acte additionnel.

**ARTICLE 11 : REGLEMENT DES LITIGES, COMPETENCE, LOI APPLICABLE**

Tout litige né de l'interprétation ou de l'application du présent règlement ou du jeu fera l'objet d'un règlement à l'amiable.

A défaut d'entente entre les Parties, il sera soumis devant les tribunaux compétents.

La loi applicable est la loi ivoirienne, à l'exclusion de toute autre législation

Le règlement complet de ce jeu est déposé chez :

Fait à Abidjan, le 15/04/2018

0/86 1166  
D.F. 18.000 francs  
ENREGISTRÉ AU PLATEAU  
Le 16 JAN 2018  
REGISTRE S.S.P. - Vol. 02/12  
Bord. 112  
REÇU: Dix huit milles francs  
Le Chef du Domaine, de  
l'Enregistrement et du Timbre

