



## RÈGLEMENT CONCOURS MATHADOR 2016

**Art. 1 :** La direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé, établissement public national à caractère administratif dont le siège se situe avenue du Futuroscope - Téléport 1 Bâtiment @4 - CS 80158 - 86961 Futuroscope Cedex, organise du 25 janvier 2016 au 03 juin 2016 le concours Mathador, un concours de calcul mental.

**Art. 2 :** La participation au concours est libre, gratuite et sans obligation d'achat.

**Art. 3 :** Le concours est ouvert à tous les établissements scolaires relevant du Ministère de l'Éducation Nationale de toutes les classes de France métropolitaine et d'outre-mer. 3500 maximum classes seront admises à concourir. Les participants devront être scolarisés dans l'une des 4 catégories suivantes :

- CE2
- CM1 - CM2 - 6e
- 5e - 4e - 3e
- Segpa - Erea

Les enseignants sont tenus de faire jouer leurs classes dans la catégorie correspondant à leurs niveaux. Dans le cas contraire leurs résultats ne pourront être validés.

Dans le cas d'une classe multiniveaux, les enseignants sont tenus d'inscrire chaque groupe d'élèves dans la catégorie qui correspond à leur niveau scolaire et de leur proposer les épreuves correspondant à ce niveau.

**Art. 4 :** Les enseignants qui souhaitent s'inscrire au concours peuvent se rendre sur la page suivante: [classe.mathador.fr/inscription](http://classe.mathador.fr/inscription) avant la date du 29 février 2016 incluse. Le nom de l'enseignant et de sa ou ses classes, la liste de ses élèves et les coordonnées exactes de l'établissement devront obligatoirement être mentionnés.

Si un enseignant éprouve des difficultés au niveau de l'inscription ou lors de l'envoi des scores, il peut contacter Sarah Bellili (antenne CANOPÉ de Besançon), [crdp.diffusion@ac-besancon.fr](mailto:crdp.diffusion@ac-besancon.fr).

La responsabilité de Réseau Canopé ne pourra être recherchée dans le cas où les demandes d'inscription ne lui parviendraient pas pour une raison indépendante de sa volonté (notamment des problèmes techniques liés à la transmission par internet), ou lui parvenaient altérées.

**Art. 5 :** Un courriel confirmera aux participants leur inscription effective au concours.

**Art. 6 :** Le suivi et la participation au concours ne sont aucunement conditionnés par l'achat d'un jeu



Mathador, cependant une utilisation régulière en classe est recommandée pour noter une progression substantielle des élèves.

En plus des boîtes de jeux ou applications disponibles à la vente, un jeu en ligne gratuit est à la disposition de toutes les classes participantes sur le site [www.mathador.fr](http://www.mathador.fr).

**Art. 7 :** Les épreuves hebdomadaires sont organisées dans le cadre de la classe et seront régies par les règles dites Expert du jeu Mathador Flash. Le jeu s'organise en classe entière et chaque semaine un nouveau tirage est dévoilé.

**Art. 8 :** Les règles du jeu sont les suivantes :

Chaque semaine, les élèves participent à une épreuve de calcul mental qui consiste, en 3 minutes, à trouver un nombre cible en combinant tout ou partie des 5 nombres qui lui sont proposés et les quatre opérations.

Exemple d'épreuve : recomposer 19 avec 14 ; 4 ; 6 ; 2 ; 7

À la fin du temps alloué (3 minutes), les élèves cessent leurs recherches et chaque élève compte ses points selon le barème suivant :

- L'emploi d'une addition rapporte 1 point
- L'emploi d'une multiplication rapporte 1 point
- L'emploi d'une soustraction rapporte 2 points
- L'emploi d'une division rapporte 3 points
- L'utilisation des 5 nombres et des 4 opérations rapporte 13 points, c'est le coup Mathador
- Un calcul faux ou aucune solution trouvée dans le temps imparti rapportent 0 point.

À noter :

Si l'élève trouve plusieurs solutions, une seule solution par élève sera prise en compte pour calculer le score de la classe. L'enseignant est autorisé à choisir celle qui rapporte le plus de points.

**Art. 9 :** Les enseignants peuvent aussi se référer à la règle du jeu, disponible sur le site [www.mathador.fr/concours](http://www.mathador.fr/concours), rubrique Comment jouer. Il est de la responsabilité de l'enseignant de respecter, lors des sessions en classe, l'intégralité des règles du jeu.

**Art. 10 : Organisation du concours dans les établissements scolaires :**

1/ L'inscription des classes au concours devra se faire impérativement avant le 29 février 2016 sur classe. [mathador.fr/inscription](http://mathador.fr/inscription).

2/ Un identifiant et un mot de passe seront fournis à chaque enseignant lors de la confirmation de l'inscription de ses classes au concours. Cet accès privé à l'interface de jeu permettra à chaque enseignant de découvrir les épreuves hebdomadaires par catégorie de jeu, les résultats de ses élèves ainsi que de sa classe, de signaler une absence et d'entrer en contact avec l'équipe organisatrice.

3/ L'enseignant s'engage à prendre connaissance de la règle du jeu avant de participer au concours.

4/ Une série de 5 entraînements sera proposée à tous les participants inscrits. Les entraînements ne sont



pas obligatoires mais recommandés. Les enseignants pourront proposer à leurs élèves les épreuves d'entraînement dès qu'elles sont disponibles et jusqu'à la date de début des épreuves, à savoir le 14 mars 2016. Les résultats obtenus lors des entraînements ne seront pas comptabilisés dans la moyenne annuelle des participants.

5/ Les épreuves du concours débuteront le lundi 14 mars 2016 et prendront fin le vendredi 03 juin 2016. Il n'y aura pas d'épreuves à jouer pendant les vacances scolaires.

6/ Les enseignants pourront soumettre l'épreuve à leurs élèves quand ils le veulent dans la semaine. Une fois l'épreuve dévoilée, chaque élève a 3 minutes pour chercher à reconstituer le nombre cible en combinant tout ou partie des 5 nombres qui lui sont proposés et les quatre opérations. L'enseignant pourra télécharger une fiche de score à cette adresse: [http://www.mathador.fr/concours/assets/FICHE\\_DE\\_SCORE.pdf](http://www.mathador.fr/concours/assets/FICHE_DE_SCORE.pdf) afin de fournir un support de jeu aux élèves mais ce n'est pas une obligation.

7/ Une épreuve hebdomadaire sera visible pour l'enseignant dans son interface privée le lundi à partir de 00h01 jusqu'au dimanche 23h59. Les enseignants disposeront de 4 jours pour jouer chaque épreuve dans leur classe et devront transmettre les résultats de leurs élèves avant le vendredi 8h. Une relance sera adressée par mail à tous les enseignants dont les résultats élèves par classe n'ont pas été transmis le vendredi à 8h. Si aucun résultat n'est transmis par l'enseignant, pour chaque classe, avant le dimanche 23h59, le score de zéro sera automatiquement attribué à la classe.

8 /L'enseignant devra se connecter à son compte personnel afin de renseigner les résultats de ses élèves. Une fois les résultats des épreuves saisis par l'enseignant, les points des élèves seront automatiquement calculés. L'enseignant devra ensuite valider ces résultats pour qu'ils soient effectivement pris en compte.

9/ Il est de la responsabilité de l'enseignant de veiller au respect des règles, notamment le respect des temps de jeu (3 minutes). L'usage de la calculatrice, ou de toute assistance mécanique ou technologique lors de la recherche, est interdit.

10/ Compte tenu des zones de vacances qui diffèrent d'une académie à une autre, les épreuves ne seront pas toutes jouées au même moment par toutes les classes participantes. Pour assurer la confidentialité des épreuves, elles seront renouvelées chaque semaine, comme le précise l'alinéa 7 de cet article. Pour que la difficulté des épreuves soit équivalente pour tous les participants, un coefficient hebdomadaire de progression sera appliqué à chaque épreuve, ce qui permettra d'assurer l'harmonisation des résultats.

11/ Le nombre d'épreuves jouées pourra varier entre 9 et 11 selon les zones académiques.

12/ L'enseignant qui doit s'absenter (stage, voyage scolaire...) et qui ne peut réaliser une épreuve dans la semaine prévue, pourra faire une demande de dérogation en remplissant un formulaire accessible directement depuis son interface privée. Il indiquera la date de l'absence et la raison de cette incapacité à jouer. Il pourra, après validation de la demande par les organisateurs, jouer cette épreuve la semaine précédant ou la semaine suivant son absence.

13/ À l'issue des épreuves, un classement national sera publié ; la classe qui obtient la moyenne la plus élevée de sa catégorie sera déclarée gagnante. Si seul le classement national permet de déterminer le gagnant de chaque catégorie, des classements académiques seront également publiés afin que les



classes puissent comparer leurs performances avec les autres classes de leur territoire.

14/ La classe gagnante de chacune des catégories remportera un lot de jeu mathématique d'une valeur de 200 euros TTC. Les prix attribués ne peuvent donner lieu à aucune contestation, échange ou remplacement, ni à la remise d'une contrepartie financière.

La classe gagnante sera contactée par La direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé.

Si les coordonnées communiquées par l'enseignant sont erronées ou incomplètes et qu'elles empêchent la bonne identification de la classe participante, Réseau Canopé ne saurait être tenu pour responsable. La direction territoriale de Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé se réserve le droit, en cas de problèmes liés à ses fournisseurs, de modifier et/ou remplacer le lot par des produits au moins équivalents, sans que la classe gagnante ne puisse prétendre à aucune indemnité de ce fait.

Le lot sera envoyé aux frais de la direction territoriale de Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé à la classe gagnante par voie postale. Elle ne saurait être tenue pour responsable des retards, pertes ou erreurs imputables à la Poste pour quelque cause que ce soit.

15/ En cas de classement ex aequo, la classe gagnante sera tirée au sort dès le 13 juin à Besançon, parmi les gagnants par M. Eric Trouillot.

16/ La direction territoriale de Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé se réserve le droit de sanctionner une classe par :

- L'attribution d'un score nul pour l'épreuve concernée lors d'un cas isolé de non-respect du règlement du concours.
- Une disqualification de la classe lors de cas répétés de non-respect du règlement.

Le concours Mathador engageant collectivement l'ensemble de la classe, les sanctions prévues ci-dessus s'appliqueront à l'ensemble de la classe.

Si plusieurs classes sont impliquées dans le manquement au règlement constaté, chacune d'entre elles sera sanctionnée, indépendamment du rôle joué.

17/ Tout établissement scolaire, dont une classe souhaite participer au concours, s'engage à donner libre accès à la presse ou une équipe de la direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté lors du déroulement du concours Mathador. Les photos et enregistrements [audios et vidéo] réalisés à cette [ces] occasion(s) pourront être exploités par Réseau Canopé par tout moyen à sa convenance [presse, télévision, internet], dans le strict but de faire connaître le présent concours et les jeux Mathador.

À cet effet, l'établissement s'engage :

- à soumettre aux parents des enfants ainsi qu'aux personnes majeures [enseignants] concernés une autorisation de prise de vue et/ou captation avant chaque intervention. L'image ou la voix des enfants dont les parents ont exprimé leur refus ne seront pas captés. Il en sera de même pour toute personne majeure ayant exprimé son refus d'être captée.

18/ Dans l'éventualité d'une participation inférieure à 5 classes inscrites dans une catégorie, la direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté se réserve le droit de ne pas maintenir le concours Mathador pour cette catégorie. Cette annulation n'affectera aucunement les autres catégories, si elles



comptent un minimum de 5 classes concurrentes.

19/ La direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté se réserve le droit de modifier les modalités du concours et de participation en cas de force majeure.

20/ La participation au concours sous-entend l'acceptation du présent règlement et le respect de ses modalités.

21/ Cette manifestation est organisée par la direction territoriale Canopé Bourgogne Franche-Comté de Réseau Canopé.

22/ Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours.

La participation à ce concours implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Toute contestation relative à son interprétation ou à son application sera tranchée souverainement par Réseau Canopé.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable serait soumis au tribunal administratif de Poitiers.

23/ Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite «Informatique et Libertés», les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse suivante :

Réseau Canopé, M. le Correspondant informatique et liberté, Avenue du Futuroscope, Téléport 1 @4, CS 80158, 86961 Futuroscope Cedex.

Les données collectées seront conservées selon les durées et les dispositions prévues par la loi.

Le présent règlement sera disponible gratuitement sur simple demande écrite envoyée par la poste pendant la durée du jeu [cachet de la poste faisant foi] à l'adresse suivante : 5 rue des Fusillés - BP 1153 - 25003 BESANCON cedex, ou par courriel : [crdp.diffusion@ac-besancon.fr](mailto:crdp.diffusion@ac-besancon.fr), ainsi que sur le site : <http://www.mathador.fr/concours.html>.