



JEU-CONCOURS Véloroute de la Vallée de la Marne : à l'aventure !



- Règlement -

Du 1^{er} au 28 mai 2023, la bibliothèque départementale de la Marne, en partenariat avec les bibliothèques d'Aÿ-Champagne, de Dormans et de la médiathèque de Tours-sur-Marne, organise un grand jeu-concours inédit pour découvrir ou redécouvrir les médiathèques et la véloroute de la Vallée de la Marne dans le cadre de son festival « Jardin des mots ». L'action se déroule en collaboration avec les Voies Navigables de France, le Parc naturel régional de la Montagne de Reims, l'association foncière de Vincelles, la mairie de Vincelles, les offices de tourisme de Dormans, Châtillons-sur-Marne et Hautvillers. L'action est relayée dans l'événement national « Mai à vélo ».

Le jeu est composé de questions, d'énigmes et de jeux d'observation présentés sous la forme d'un livret de jeu disponible dans les trois bibliothèques partenaires, ainsi que dans les offices de tourisme partenaires et à la mairie de Vincelles. Une partie des questions est installée directement sur site, sous la forme de pancartes identifiables fixées sur divers supports de la véloroute : les panneaux bleus d'information, les panneaux directionnels, les pupitres d'information du Parc naturel régional de la Montagne de Reims, les garde-corps, des éléments naturels. Toutes les réponses se trouvent sur la véloroute.

Le jeu est accessible à tous les publics, inscrits ou non dans les bibliothèques participantes. Il peut se pratiquer en vélo, en trottinette ou à pied.

Les itinéraires et les parcours

Le jeu se déroule sur 3 itinéraires de la véloroute de la Vallée de la Marne :

- De Dormans à Mareuil-le-Port (étape au Pont de la Sémoigne) : 11 km aller, soit 22 km aller-retour,
- De Magenta à Bisseuil (étape à Aÿ-Champagne) : 11 km aller, soit 22 km aller-retour,
- De Bisseuil à Condé-sur-Marne (étape à Tours-sur-Marne) : 6,5 km aller, soit 13 km aller-retour.

Chaque itinéraire offre 2 parcours de jeu, basés sur la distance à parcourir :

- Un parcours « Balade » : entre 2,5 et 4 km aller (soit 5 à 8 km aller-retour),
- Un parcours « Exploration », qui poursuit le trajet « Balade » : entre 6 et 11 km aller (soit 12 à 22 km aller-retour),

Les participants ont également la possibilité de parcourir l'ensemble des 3 itinéraires en réalisant le « Challenge » d'une distance totale de 29,5 km aller (soit 59 km aller-retour).

Chaque parcours comporte un même nombre de question :

- « Balade » = 3 questions,
- « Exploration » = 6 questions (3 « Balade » + 3 « Exploration »),
- « Challenge » = 21 questions (9 « Balade » + 9 « Exploration » + 3 « Challenge »).

Les participants choisissent leur itinéraire et répondent aux questions correspondantes.

La pratique de la véloroute ne présente aucune difficulté. Le sol est goudronné et plat à l'exception de quelques légères butes à l'approche des ponts. Pour la géocache de Vincelles du parcours « Challenge », il faudra quitter la véloroute et accéder au village par une rue escarpée.

Préconisations

Les participants sont invités à se munir d'un appareil photo.

Ils sont aussi invités à respecter le code des bonnes pratiques en vélo :

- Vérifier leur équipement : contrôler l'éclairage, la sonnette, les freins et la pression des pneus. Se munir d'une pompe et d'un kit de réparation.
- Port du casque obligatoire pour les enfants de moins de 12 ans et vivement conseillé pour les adultes. Se munir de sièges normalisés avec harnais pour les enfants en bas âge.
- Choisir un parcours en fonction de ses capacités.
- Prévoir de l'eau, un encas et un équipement contre le soleil et les insectes.
- Assurer une surveillance attentive aux enfants, notamment en bordure d'eau et aux abords des carrefours.

- Respecter la signalisation routière lors de la traversée de routes, ainsi que le code de la route d'une manière générale.
- Faire attention aux autres usagers de la véloroute et ne pas gêner leur activité (agents des Voies Navigables Françaises, ouvriers agricoles)
- Préserver l'environnement : ne pas laisser de déchets et respecter les plantations.
- Respecter le mobilier et les équipements mis à disposition de tous.
- Respecter la tranquillité des pêcheurs.

Pour le parcours « Challenge », les participants devront télécharger l'application gratuite : géocaching®. La pratique de cette activité est facile et sécurisée. Il n'est pas nécessaire de nager ni de creuser. Une fois la cache trouvée, les participants sont invités à la remettre à sa place et laisser les objets qui s'y trouvent.

Lots

Les lots sont composés de produits « Made in Marne » et de goodies « Marne à vélo » offerts par le Département de la Marne, ainsi que de jeux de société offerts par le Parc naturel régional de la Montagne de Reims. Ils sont répartis ainsi :

- 6 lots « Balade » d'une valeur unitaire de 80 euros
- 3 lots « Exploration » d'une valeur unitaire de 100 euros
- 1 lot « Challenge » d'une valeur de 300 euros

Dépôt des bulletins

Les participants remettront leur bulletin-réponses à l'une des trois bibliothèques participantes avant dimanche 28 mai, sous la forme de leur choix :

- Soit sur place, dans une urne destinée à cet effet,
- Soit dans la boîte aux lettres de la bibliothèque,
- Soit par voie postale

Les horaires d'ouverture des structures et leurs adresses sont indiqués dans le livret de jeu.

Un seul bulletin par foyer sera accepté.

Tirage au sort et remise des prix

Les bibliothèques de Dormans, Aÿ-Champagne, Tours-sur-Marne effectueront, chacune dans leur structure, un tirage au sort parmi les bonnes réponses des parcours « Balade » et « Exploration ».

Elles remettront chacune 2 lots « Balade » et 1 lot « Exploration » aux gagnants à une date qu'elles définiront après le 29 mai.

La bibliothèque départementale de la Marne effectuera le tirage au sort parmi les bonnes réponses du parcours « Challenge ». Le gagnant sera invité le samedi 10 juin pour recevoir son prix à l'occasion de l'inauguration du nouveau tronçon de la véloroute Moncetz-Logevas / Vitry-le-François.

Si, dans une catégorie ou une autre, aucun bulletin ne possède 100% des réponses, le tirage au sort sera effectué parmi les meilleures réponses, à condition que les bulletins du parcours « Balade » aient au moins 2 bonnes réponses, le parcours « Exploration » 5 bonnes réponses et le parcours « Challenge », 15 bonnes réponses.

La protection des données

En prenant part au jeu "Véloroute de la Marne : à l'aventure", les participants consentent à ce que soient récoltées et traitées les données personnelles suivantes : nom, prénom, adresse et moyen de contact (adresse email et/ou téléphone).

Ces données seront traitées par la bibliothèque où le bulletin de participation aura été déposé ou par la bibliothèque départementale de la Marne pour les personnes ayant déposé un bulletin "challenge". Ces données seront utilisées uniquement pour contacter les participants tirés au sort afin de leur remettre leur lot gagnant. Elles ne seront pas conservées au-delà du mois de septembre 2023.

Pour toute question relative au traitement de vos données personnelles, vous pouvez contacter le délégué à la protection des données (DPO) du Département de la Marne à l'adresse dpo@marne.fr.