

# RÉGION DES PAYS DE LA LOIRE

E.PASS CULTURE SPORT

RÈGLEMENT D'INTERVENTION

Juillet 2020

- VU** le Code général des collectivités territoriales et notamment les articles L1111-4, L4211-1, L4221-1 et suivants,
- VU** le règlement budgétaire et financier de la Région des Pays de la Loire,
- VU** la délibération du Conseil Régional des Pays de la Loire approuvant le Budget primitif 2020 notamment son programme 388,
- VU** la délibération modifiée du Conseil régional des 16 et 17 décembre 1998 portant création du dispositif « Pass culture sport » en Pays de la Loire ;
- VU** la délibération modifiée du Conseil régional du 9 avril 1999 précisant les modalités du dispositif « Pass culture sport » en Pays de la Loire ;
- VU** la délibération du Conseil régional des 20, 21 et 22 décembre 2017 approuvant les nouvelles modalités de partenariat du dispositif « e.pass culture sport » et approuvant la convention-type 2018-2022 ;
- VU** la délibération de la Commission permanente du 25 mai 2018 approuvant le règlement d'intervention du dispositif « e.pass culture sport » suite à l'ajout des thématiques « pratique sportive » et « sorties collectives », et la convention-type « pratique individuelle » 2018-2022.
- VU** la délibération du Conseil régional des 9 et 10 juillet 2020 approuvant le présent règlement d'intervention modifiant e.pass culture sport,

## **PREAMBULE**

Afin de moderniser le Pass culture sport, de renforcer son offre et de simplifier les démarches des jeunes, des établissements et des partenaires culturels et sportifs, la Région des Pays de la Loire a choisi de dématérialiser le Pass culture sport.

Dans le cadre du plan de relance pour faire face à la crise liée au COVID 19, des mesures de soutien ont été envisagées dans le cadre du e.pass culture sport.

Le présent règlement présente l'intégralité des offres proposées dans le cadre du pass culture sport dématérialisé : offres individuelles et sorties collectives.

## **1- CADRE GENERAL**

Le e.pass culture sport permet aux jeunes Ligériens d'acquérir un crédit pour acheter des prestations ou biens culturels dans les domaines du spectacle, du cinéma, du livre, du patrimoine, de l'événement sportif, de la pratique artistique, de la pratique sportive, de l'engagement citoyen et des chantiers de jeunes bénévoles.

A travers ce dispositif, la Région souhaite :

- démocratiser l'accès à la culture
- faire du dispositif un véritable outil d'ouverture culturelle
- valoriser les pratiques culturelles et sportives
- favoriser l'engagement citoyen
- favoriser l'intégration sociale des jeunes les plus éloignés de l'offre culturelle et sportive

## **2- DESCRIPTIF DU DISPOSITIF**

### **2.1 Les bénéficiaires**

Peuvent bénéficier de l'offre du e.pass culture sport :

- tous les jeunes, quel que soit leur âge, inscrits en Pays de la Loire dans un Lycée, un Centre de Formation pour Apprentis (CFA), un Institut Médico-Educatif (IME) ou une Maison Familiale Rurale (MFR ou MFREO).

- tous les jeunes, habitants en Pays de la Loire, et âgés de 15 à 19 ans révolus, quel que soit leur statut.

- pour l'année 2020-2021, les étudiants inscrits dans un établissement ou une formation d'enseignement supérieur en Pays de la Loire

### **2.2 Le détail de l'offre individuelle**

Le nouveau e.pass culture sport est constitué de 8 e.coupons, crédités comme suit :

- cinéma : 7 euros
- livre : 8 euros
- patrimoine : 12 euros (pour le jeune et ses accompagnants)
- pratique artistique ou sportive : 16 euros
- événement sportif : 12 euros
- engagement citoyen ou chantiers de jeunes bénévoles : 60 euros
- spectacle : 16 euros

Les crédits alloués pour les e.coupons ci-dessus sont sécables, ils peuvent être utilisés pour une ou plusieurs prestations auprès des différents partenaires de l'e.pass culture sport.

- festival : une entrée gratuite

Dans le cadre du plan de relance, pour l'année 2020-2021, la valeur des e.coupons suivants est revalorisée :

- cinéma : 14 euros
- livre : 16 euros
- patrimoine : 24 euros (pour le jeune et ses accompagnants)
- événement sportif : 24 euros
- pratique artistique ou sportive : 32 euros
- spectacle : 32 euros

### **2.3 Détail de l'offre « sorties collectives »**

Lorsqu'un jeune bénéficiaire scolarisé en lycée, CFA, MFR, ou IME achète un e.pass culture sport, il crédite automatiquement son établissement de deux e.coupons « sorties collectives » :

- le premier e.coupon ouvre le droit à une entrée gratuite auprès des structures partenaires de la Région des Pays la Loire ;
- le second ouvre le droit à, au choix, soit une seconde entrée gratuite, soit un parcours pédagogique (projet construit en collaboration avec les structures partenaires, proposant une à trois entrées gratuites complétées par une action pédagogique spécifique)

Les e.coupons « sorties collectives » sont nominatifs et ne peuvent bénéficier qu'aux seuls bénéficiaires de l'e.pass culture sport.

Les e.coupons donnent le droit à une entière gratuité, aucun complément d'argent ne peut être demandé aux jeunes bénéficiaires.

La valeur de chaque e.coupon est négociée avec chaque partenaire, conformément aux modalités présentées à l'article 5.2 du présent règlement.

Cette offre « sorties collectives » complète les autres e.coupons réservés à un usage strictement individuel. Elle ne concerne que les thématiques « cinéma », « patrimoine » et « spectacle » pour l'e.coupon « une entrée », et les thématiques « cinéma », « patrimoine », « spectacle » et « festival » pour l'e.coupon « parcours ». Elle ne peut être utilisée que lors d'une sortie scolaire, ou de groupe constitué d'au moins 6 jeunes, encadrée par un enseignant ou un éducateur.

## **3- ACTIVATION, VALIDITE ET UTILISATION DU E.PASS CULTURE SPORT**

### **3.1 L'activation du e.pass culture sport**

Pour activer son e.pass culture sport, le jeune bénéficiaire doit tout d'abord créer un compte personnel sur la plateforme web ou l'application mobile e.pass jeunes, puis faire une demande en ligne d'e.pass culture sport.

La demande est validée après contrôle de son éligibilité par le référent de l'établissement scolaire, ou, pour les non-scolaires et les étudiants, par la Région, après dépôt en ligne des pièces justificatives : pièce d'identité et justificatif de domicile (pour les non-scolaires) ou pièce d'identité et certificat de scolarité ou carte d'étudiant pour les étudiants en formation d'enseignement supérieur.

Après le paiement en ligne de la participation de 8€ (par le jeune, ou son établissement dans le cadre d'un paiement groupé), le e.pass culture sport est activé et les crédits sont immédiatement utilisables.

### **3.2 La validité du e.pass culture sport**

Chaque jeune éligible ne peut bénéficier que d'un e.pass culture sport par année scolaire.

Les e.pass culture sport sont valables jusqu'au 30 septembre de l'année N+1.

A titre exceptionnel, dans le cadre du plan de relance, la période de validité des e.pass culture sport 2019-2020 est prorogée jusqu'au 30 septembre 2021 (pour la pratique individuelle).

### **3.3 L'utilisation du e.pass culture sport comme mode de paiement**

Les crédits alloués dans le cadre du dispositif e.pass culture sport peuvent être utilisés par le biais de l'application mobile dédiée ou en présentant un bon d'échange unique.

#### **3.3.1 Utilisation des crédits à partir du smartphone du bénéficiaire et de l'application mobile dédiée**

La Région met à disposition du jeune bénéficiaire une application mobile gratuite lui permettant, après activation de son e.pass, d'utiliser les crédits alloués auprès des partenaires identifiés du dispositif e.pass culture sport.

Le bénéficiaire utilise son smartphone comme mode de paiement total ou partiel :

1. Le jeune identifie la structure partenaire en scannant son QR code « e.pass culture sport »
2. il détermine le montant à créditer en échange de la prestation attendue,
3. le partenaire est immédiatement crédité sur son compte « e.pass culture sport »,
4. le partenaire applique la réduction ou délivre la prestation et remet un reçu au jeune,
5. le partenaire demande le remboursement à la Région.

#### **3.3.2 Utilisation des crédits à partir d'un bon d'échange unique**

En l'absence de smartphone ou de connexion internet au moment du paiement, le bénéficiaire peut en amont, à partir de son espace web dédié, ou de son smartphone connecté, éditer un bon d'échange à présenter à la structure partenaire.

1. Le bénéficiaire identifie la structure partenaire,
2. il détermine le montant à créditer en échange de la prestation attendue,
3. il édite depuis son espace web ou de son smartphone connecté un bon d'échange avec un numéro d'identification unique,
4. au moment du paiement, le jeune présente son bon d'échange au partenaire (sur son smartphone non connecté ou sur un format papier),
5. le partenaire saisit le numéro d'identification sur la plateforme web dédiée afin de vérifier la validité du bon d'échange,
6. le partenaire est crédité sur son compte « e.pass culture sport » du montant déterminé par le jeune,
7. le partenaire applique la réduction ou délivre la prestation et remet un reçu au jeune.
8. Le partenaire demande le remboursement à la Région.

#### **3.3.3 Utilisation de l'offre « sorties collectives »**

Les lycées, CFA, MFR et IME sont automatiquement crédités de deux e.coupons « sorties collectives » nominatifs pour chaque e.pass culture sport acheté par un de leurs élèves. Ces e.coupons « sorties collectives » sont utilisables dans le cadre de sorties culturelles à vocation pédagogique (cf. détail article 2.3).

La Région met à disposition des établissements scolaires un espace web dédié pour faire le suivi des e.coupons « sorties collectives » et éditer les bons d'échanges à présenter aux structures partenaires comme mode de paiement.

1. L'établissement scolaire organise une sortie pédagogique en lien avec une structure partenaire du dispositif e.pass culture sport / sorties collectives (liste accessible sur le site e.pass jeunes) ;
2. l'établissement sélectionne, à partir de son espace web dédié :
  - les participants parmi les bénéficiaires du e.pass culture sport (minimum 6),
  - le partenaire (parmi la liste proposée),
  - l'offre choisie : une entrée simple ou un parcours (dans la limite des crédits restants pour chaque bénéficiaire) ,

il génère le bon d'échange correspondant et obtient un numéro d'identification unique à transmettre au partenaire.

3. le partenaire sélectionné valide le bon d'échange « sorties collectives » sur son espace web dédié et est ainsi crédité, sur son compte e.pass culture sport, de la valeur totale du bon d'échange sur la base du montant préalablement négocié avec la Région (cf. article 5) ;
4. le partenaire, une fois la sortie réalisée ou la totalité du parcours effectuée, transmet sa demande de remboursement à la Région.

Dans l'hypothèse où la prestation ne pourrait finalement pas être assurée, le partenaire devra alors refuser les crédits alloués par l'établissement afin de recrediter celui-ci des e.coupons « sorties collectives ».

## **4- LES PARTENARIATS**

### **4.1 Les modalités**

Le partenariat est matérialisé par une convention.

Les crédits ne peuvent être utilisés que pour l'achat de biens ou de prestations, sur la base maximum du tarif jeune en vigueur ou d'un tarif « e.pass culture sport » favorable au jeune. Mise à part l'e.coupon « festival » ou les e.coupons « sorties collectives » qui ouvrent le droit à une entière gratuité, un complément d'argent peut être demandé (dans le cas par exemple du choix d'un meilleur placement), mais aucun rendu de monnaie ne peut par contre être effectué.

La procédure de demande d'adhésion est accessible en ligne depuis la plateforme e.pass jeunes. Tout dossier incomplet sera rejeté.

Les structures bénéficiant d'un soutien financier de la Région sont invitées à déposer leur candidature pour devenir partenaire du dispositif e.pass culture sport.

Les demandes de partenariat ne répondant pas aux critères objectifs du règlement d'intervention ci-dessous détaillés, ainsi que les partenariats demandés dans le cadre du e.coupon « festival » et des e.coupons « sorties collectives » (nécessitant une négociation de la valeur de la contremarque ou, le cas échéant, de sa revalorisation) font l'objet d'un examen systématique en commission permanente.

La liste des partenaires est présentée au minimum une fois par an en session ou commission permanente.

## **4.2 Les critères d'adhésion au dispositif**

### **Livre**

Peuvent être partenaires toutes les librairies indépendantes des Pays de la Loire, membres de l'Association des Librairies Indépendantes des Pays de la Loire (ALIP) ou labellisées Librairies Indépendantes de Référence (LIR), ainsi que toutes les autres librairies indépendantes ou points de vente proposant une offre de livres suffisamment large d'au moins 3 000 références (maisons de la presse, grandes enseignes de distribution...).

Les crédits « livre » ne peuvent en aucun cas être utilisés pour l'achat de revues ou magazines.

### **Cinéma**

Peuvent être partenaires toutes les salles de cinéma et circuits de cinéma itinérants des Pays de la Loire justifiant d'une autorisation d'exercice émanant du Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC).

### **Patrimoine**

Peuvent être partenaires toutes les structures des Pays de la Loire, justifiant d'un label ou d'un classement reconnu au niveau national et/ou proposant des visites libres ou guidées de sites, lieux d'exposition ou monuments présentant un intérêt patrimonial.

Les recettes de la billetterie doivent être directement encaissées par le partenaire, qui doit également assurer en direct la vente des billets.

### **Événement sportif**

Peuvent être partenaires toutes les structures organisant en Pays de la Loire des événements de niveau national ou international, ainsi que toutes les fédérations, les ligues professionnelles et les clubs de haut niveau organisant des événements en Pays de la Loire, inscrits a minima aux calendriers fédéraux ou aux calendriers des ligues professionnelles.

La vente de billets doit être assurée en direct par le partenaire ou par l'intermédiaire d'un club sportif ou structure affiliée, à condition que celui-ci/ celle-ci ne prélève aucune commission sur la vente.

### **Pratique artistique ou sportive**

Peuvent être partenaires toutes les structures des Pays de la Loire dispensant des cours à l'année, dont les enseignants sont professionnels ou diplômés dans les domaines suivants : spectacle vivant (théâtre, danse, musique, cirque, marionnettes...) ou arts visuels (dessin, numérique...). EX : Les conservatoires à rayonnement régional, départemental, communal ou intercommunal classés ou les structures adhérentes aux schémas départementaux des enseignements artistiques.

Peuvent être partenaires les ligues, fédérations et comités à l'échelon régional (à défaut, à l'échelon départemental), reconnus par le Ministère en charge des sports, ainsi que l'UGSEL et l'UNSS.

### **Engagement citoyen ou chantiers de jeunes bénévoles**

Peuvent être partenaires au titre de l'engagement citoyen, toutes les structures des Pays de la Loire disposant d'une habilitation reconnue au niveau national pour la délivrance des diplômes de PSC1, PSE1, PSE2, BSB, BNSSA, BAFA, diplôme d'arbitre, brevet d'initiateur fédéral, commissaire sportif...

Peuvent être partenaires au titre des chantiers de jeunes bénévoles, toutes les structures des Pays de la Loire proposant de façon régulière des actions collectives à des jeunes, portant sur des projets d'intérêt général se déroulant en Pays de la Loire uniquement, et donnant lieu à une validation de compétences pour les jeunes.

### **Spectacle**

Peuvent être partenaires toutes les collectivités territoriales et les salles de spectacle des Pays de la Loire, ayant une programmation de spectacle vivant régulière, récurrente, majoritairement professionnelle et accessible aux artistes locaux et pouvant justifier d'une licence d'entrepreneur du spectacle.

Les recettes de billetterie doivent être encaissées directement par le partenaire, qui doit également assurer en direct la vente des billets.

### **Festival**

Peuvent être partenaires toutes les structures organisant en Pays de la Loire une manifestation artistique récurrente, d'une durée minimum de deux jours. Pour les arts vivants spécifiquement, cette manifestation doit comporter au moins six spectacles ou six prestations de groupes ou compagnies ou ensembles différents, faire appel majoritairement à des professionnels et être accessible aux artistes locaux.

Les recettes de billetterie doivent être encaissées directement par le partenaire, qui doit également assurer en direct la vente des billets.

Le montant de la contremarque est négocié avec chaque partenaire, sur la base maximum du tarif jeune en vigueur, et sans dépasser 27 euros.

### **Sorties collectives**

Lorsqu'un jeune bénéficiaire scolarisé en lycée, CFA, MFR ou IME achète un e.pass culture sport, il crédite automatiquement son établissement de deux e.coupons « sorties collectives » nominatifs ouvrant le droit à une entrée gratuite et au choix, à une seconde entrée gratuite ou un parcours dans le cadre de sorties pédagogiques.

#### L'offre « entrée simple »

Pour le cinéma, peuvent être partenaires toutes les salles de cinéma et circuits de cinéma itinérants des Pays de la Loire justifiant d'un agrément « art et essai ».



Pour le patrimoine, peuvent être partenaires toutes les structures des Pays de la Loire proposant a minima des visites guidées de sites, lieux d'exposition ou monuments présentant un intérêt patrimonial.

Pour le spectacle, peuvent être partenaires les salles et collectivités des Pays de la Loire proposant des spectacles à vocation pédagogique.

Le montant du remboursement est négocié avec chaque partenaire sur la base d'un tarif groupe (scolaire le cas échéant), sans dépasser le tarif jeune en vigueur.

Ce montant ne doit pas dépasser 6€ pour le cinéma, 12€ pour le patrimoine et 15€ pour le spectacle.

#### L'offre « parcours »

Peuvent être partenaires toutes les structures décrites ci-dessus, ainsi que les structures organisatrices de festivals, proposant un parcours pédagogique spécifique aux bénéficiaires du e.pass culture sport (projet construit en collaboration avec les structures partenaires, proposant une à trois entrées gratuites complétées par une action pédagogique spécifique)

Le montant du remboursement est négocié avec chaque partenaire sur la base d'un tarif scolaire (groupe le cas échéant).

Ce montant ne doit pas dépasser 27€.

Dans tous les cas, les recettes de billetterie doivent être encaissées directement par le partenaire, qui doit également assurer en direct les ventes de billets. Sont donc exclues les structures dont la billetterie est assurée par des intermédiaires prenant une commission sur la vente.

### **4.3 Les engagements des partenaires et les modalités de remboursement**

Les partenaires du dispositif e.pass culture sport disposent d'un espace web dédié pour contrôler les montants crédités, enregistrer les bons d'échange, faire leurs demandes de remboursement à la Région et suivre les mises en paiement.

Les engagements des partenaires, les modalités de remboursement et de modification du montant de la contremarque (pour le « festival » et les « sorties collectives » uniquement), sont précisés dans la convention type de partenariat.