

# RÉGION DES PAYS DE LA LOIRE

E.PASS CULTURE SPORT

RÈGLEMENT D'INTERVENTION

juillet 2022



- 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 en date du 2 juillet 2021 donnant délégation du Conseil régional à la Commission permanente,
- VU** la délibération du Conseil Régional des Pays de la Loire approuvant le Budget primitif 2022 notamment son programme 388,
- VU** la délibération de la Commission permanente du 8 juillet 2022 approuvant le présent règlement d'intervention modifiant le e.pass culture sport et approuvant les convention et avenant types.

## **PREAMBULE**

Proposé aux jeunes Ligériens depuis 1998, le pass culture sport de la Région des Pays de la Loire a été entièrement dématérialisé en 2018, afin de le moderniser, de renforcer son offre et de simplifier les démarches des jeunes, des établissements et des partenaires culturels et sportifs. Les jeunes peuvent ainsi désormais profiter de tous ses avantages depuis l'application mobile gratuite ou encore le site web [www.epassjeunes-paysdelaloire.fr](http://www.epassjeunes-paysdelaloire.fr)

Le présent règlement présente l'intégralité des offres proposées dans le cadre du e.pass culture sport.

## **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
- soutenir le pouvoir d'achat des jeunes Ligériens

## **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 ITEP) 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.

## **2.2 Le détail de l'offre**

Le 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

## **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, par la Région, après dépôt en ligne des pièces justificatives : pièce d'identité et justificatif de domicile.

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 31 août de l'année N+1.

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

Les crédits alloués dans la 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 jeunes » 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.

## **4- LES PARTENARIATS**

### **4.1 Les modalités de partenariat**

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 pour le e.coupon « festival » qui ouvre 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 » (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 à 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 notamment 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, 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. Le nombre de billets réservé aux bénéficiaires du e.pass culture sport doit constituer 10% au minimum des billets mis en vente, dans la limite de 4000.

#### **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 » uniquement), sont précisés dans la convention type de partenariat.