REGLEMENT DE JEU CONCOURS

CLIMB UNITED Challenge

ARTICLE 1 : DEFINITION ET CONDITIONS DU CONCOURS

L'université Savoie Mont Blanc, dont le siège social se situe au 27 rue Marcoz – BP 1104 – 73011 Chambéry cedex, représentée par son président, Monsieur Philippe BRIAND, ci-après désignée « l'organisateur » ou « l'USMB », organise un concours « CLIMB UNITED Challenge », organisé dans le cadre du projet Erasmus+ *CLIMB UNITED – Ascend Together*.

Le participant au concours est désigné également ci-après comme « le participant, l'utilisateur, le contributeur ».

Les gagnants sont désignés également ci-après comme « les gagnants ».

Le prestataire employé par les organisateurs pour la mise en place de ce jeu concours est désigné ci-après comme « Squadeasy ».

Il est gratuit et sans obligation de paiement quelconque.

ARTICLE 2 – OBJET DU JEU

L'objectif de ce jeu concours est d'encourager l'activité physique. Il vise notamment à :

- lutter contre la sédentarité en encourageant l'activité physique au quotidien ;
- sensibiliser les participants aux bienfaits d'une activité physique régulière de manière ludique et conviviale.

Ce jeu concours sera présenté sous format numérique à l'aide de l'application « Squadeasy » à télécharger sur votre smartphone via le Play Store (Android) ou l'App Store (Apple). L'application enregistre les pas et les activités physiques de chaque participant et les convertit en points, selon le barème défini par Squadeasy et consultable dans l'application. Ces points servent à établir les classements individuels et par équipe. Les participants concourent de manière individuelle et en équipe, selon les modalités définies aux articles 4 et 5 du présent règlement.

Des participants issus d'autres universités partenaires du projet CLIMB UNITED – Ascend Together utiliseront la même application au cours de la même période. Le présent concours organisé par l'USMB ne concerne que les participants de l'USMB : les participants des autres universités ne sont pas pris en compte dans le classement, la délibération du jury ni l'attribution des lots prévus au présent règlement.

ARTICLE 3 - DATES DU CONCOURS

- Période d'inscriptions : du 26 octobre 2026 au 5 novembre 2026 à 23h59
- Date de début du concours : 26 octobre 2026, 8 heure (heure de Paris).
- Date de fin du concours : 15 novembre 2026, 23 heure 59 (heure de Paris).

Seules les activités physiques enregistrés dans l'application et synchronisées pendant cette période seront pris en compte.

Les résultats seront communiqués au plus tard le 30 novembre 2026. Les lots seront remis entre le 30 novembre 2026 et le 18 décembre 2026.

L'USMB se réserve le droit de prolonger, d'écourter ou de reporter le jeu concours dans les conditions prévues à l'article 10 du présent règlement.

ARTICLE 4 - MODALITÉS DE PARTICIPATION

4.1 - Conditions à remplir pour participer au concours

Le concours est ouvert à tous les personnels de l'USMB. Chaque participant doit créer ou rejoindre une équipe composée de 2 à 5 membres, tous participants de l'USMB, pour pouvoir gagner un lot.

4.2 – Inscription

Pour participer, chaque participant doit :
- compléter le formulaire de manifestation d'intérêt pour le jeu concours
- télécharger gratuitement l'application « Squadeasy » sur un smartphone compatible via le Play Store (Android) ou l'App Store (Apple).
- rejoindre le CLIMB UNITED challenge sur l'application à l'aide du code d'accès communiqué par l'USMB ;
- créer un compte en utilisant exclusivement son adresse électronique universitaire ;
- rejoindre ou créer une équipe.

4.3 – Comptabilisation des pas

Le nombre de pas et les données d'activité physique sont enregistrés par le podomètre du smartphone ou par un objet connecté synchronisé avec l'application. Les pas et activités enregistrés sont convertis en points par l'application Squadeasy selon son propre barème. Il appartient à chaque participant de s'assurer de la bonne synchronisation de ses données. L'USMB ne saurait être tenue responsable d'un défaut d'enregistrement ou de synchronisation des données.

4.4 – Règles de bonne conduite

Une seule participation par personne est autorisée. Toute tentative de fraude, notamment l'utilisation de dispositifs mécaniques ou de tout autre moyen artificiel destiné à augmenter le nombre de pas ou de points, l'enregistrement de déplacements effectués à l'aide d'un véhicule motorisé, la création de plusieurs comptes ou la saisie de données falsifiées, entraînera l'exclusion immédiate du participant, et le cas échéant de son équipe, sans qu'aucune réclamation ne puisse être formulée.

4.5 - Conditions d'exclusion

La participation à ce jeu concours implique l'acceptation pleine et entière des modalités

énoncées dans le présent règlement. L'USMB se réserve le droit de ne pas valider la participation, voire d'exclure, tout participant qui ne respecterait pas l'une des conditions du présent règlement.

ARTICLE 5 - DÉSIGNATION DES GAGNANTS

5.1 – Catégorie « équipe »

Seront désignées gagnantes de la catégorie « équipe » les deux (2) équipes ayant cumulé le plus grand nombre de points pendant la durée du jeu concours. Seules les équipes composées d'au moins deux (2) membres à l'issue du jeu concours peuvent prétendre aux prix de la catégorie « équipe ».

Les points sont attribués à chaque membre de l'équipe par l'application Squadeasy, en fonction des pas et des activités physiques enregistrés, selon le barème mentionné à l'article 4.3. Le score d'une équipe correspond à la moyenne des points obtenus par ses membres.

Des points supplémentaires sont attribués à l'équipe au titre de défis particuliers (missions, quiz, publications sur le mur social, « boosts »), qui seront révélés aux participants au fur et à mesure du jeu concours.

En cas d'égalité entre plusieurs équipes pour l'une des deux premières places, l'article 5.4 s'applique.

5.2 – Catégorie « individuel »

Deux prix, récompensant au total cinq (5) gagnants, seront décernés dans la catégorie « individuel » :

- Prix du meilleur score : sera désigné gagnant le participant ayant obtenu le plus grand nombre de points pendant la durée du jeu concours.

- Prix de l'effort : quatre (4) participants seront récompensés pour leur effort, apprécié par le jury selon les critères suivants : la progression d'activité entre la première et la dernière semaine du jeu concours et la participation aux défis proposés au cours du jeu concours.

Un même participant ne peut remporter qu'un seul prix individuel. Les membres des équipes gagnantes de la Catégorie « équipe » ne peuvent pas cumuler avec un prix individuel. Le cas échéant, le prix suivant est attribué au participant classé immédiatement après.

5.3 - Composition du jury

Le jury chargé de valider les classements et de désigner les lauréats du prix de l'effort, est composé de deux membres, issus du projet CLIMB UNITED. En cas de conflit d'intérêts de l'un des membres du jury, il faudra proposer un autre membre pour prendre la place de la personne concernée. La composition du jury est la suivante :

- Helen Ng, Cheffe de projet, Projet CLIMB UNITED – Ascend Together
- Alexandru Ungureanu, Professeur STAPS, UNITO, Projet CLIMB UNITED – Ascend Together

5.4 – Égalité
En cas d'égalité entre plusieurs équipes ou plusieurs participants, un lot sera attribué à chacun des ex æquo. Lorsque la nature du lot ne permet pas son attribution à chacun des ex æquo, ceux-ci seront départagés par tirage au sort réalisé par l'USMB.

5.5 – Annonce des résultats
Les gagnants seront informés par courriel à leur adresse universitaire. Les décisions du jury sont souveraines et ne pourront faire l'objet d'aucune contestation.

Les décisions du jury sont définitives.

ARTICLE 6 : LOTS
Les lots à remporter sont les suivants :

La catégorie « équipe »
- Une Gourde isotherme inox pour chaque membre des équipes gagnantes

Catégorie « individuel »
- Une serviette microfibre ou fouta pour chaque gagnant

6.1 – Valeur commerciale des dotations
Les lots sont offerts par l'USMB et constituent en ce sens des « dotations ». Les lots offerts ne peuvent donner lieu à aucune contestation sur leur nature, ni à la remise d'une contrepartie de quelque nature que ce soit. L'USMB se réserve le droit de modifier la dotation sans préavis. Aucune contrepartie en chèque ou en numéraire ne pourra être proposée.

6.2 – Modalités de récupération et d'utilisation
Les gagnants devront se mettre en relation directe avec la personne désignée par l'USMB pour l'attribution des dotations. Cette personne sera indiquée dans le courriel adressé au gagnant. Les gagnants disposeront d'un délai d'un mois pour récupérer leur lot. Passé ce délai, le lot sera considéré comme abandonné et restera la propriété de l'USMB.

ARTICLE 7 : RESPONSABILITES

L'organisateur ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, il était amené à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation ou les modalités de fonctionnement du présent jeu concours. Il ne saurait être tenu responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un participant de s'inscrire ou de synchroniser ses données dans les délais prévus à l'article 3.

La participation au jeu concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet.

L'organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'utilisation du smartphone, de l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du jeu concours, de la ligne téléphonique ou de toute

autre connexion technique. L'organisateur ne pourra être tenu responsable de l'utilisation frauduleuse des droits de connexion ou d'attribution du lot d'un participant.

La participation au jeu concours se fait sous la seule responsabilité du participant, qui doit adapter son activité physique à son état de santé et à sa condition physique. Le jeu concours repose sur une activité physique volontaire, librement choisie et pratiquée par chaque participant selon son propre rythme. Aucune performance minimale n'est exigée pour participer. Il est recommandé à toute personne présentant un problème de santé, ou n'ayant pas pratiqué d'activité physique depuis longtemps, de consulter un médecin avant de participer. Les participants se déplaçant sur la voie publique, notamment à vélo, s'engagent à respecter le Code de la route et les règles de sécurité.

Chaque participant s'engage à pratiquer son activité physique dans des conditions de sécurité adaptées. Le participant reconnaît que la pratique d'une activité physique comporte des risques inhérents. Dans les limites prévues par la loi, l'USMB ne saurait être tenue responsable des accidents, blessures, malaises ou dommages de toute nature, corporels ou matériels, survenus au participant ou causés par celui-ci à des tiers à l'occasion de sa participation au jeu concours. Il appartient à chaque participant de vérifier qu'il dispose d'une assurance couvrant sa responsabilité civile et les dommages corporels liés à la pratique d'une activité physique.

ARTICLE 8 : DONNEES PERSONNELLES

Les données collectées dans le cadre du jeu concours sont : l'adresse électronique universitaire, le nom et le prénom des participants, ainsi que les scores et données d'activité transmis par Squadeasy pour établir les classements. Elles sont exclusivement utilisées pour la gestion du jeu concours, notamment l'inscription, la constitution des équipes, la désignation des gagnants et la remise des lots.

L'USMB ne cède pas ces données et ne les utilise pas à des fins commerciales. Elles sont conservées pendant la durée nécessaire à la gestion du Jeu et supprimées au plus tard un an après la fin de la période de la remise des lots, soit le 18 décembre 2026.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés de n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, au règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 (RGPD) et à la loi n° 2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique, les participants au jeu concours bénéficient du droit d'accès, de rectification, de limitation, d'opposition, de suppression, du droit à la portabilité de leurs données.

Pour les données collectées par l'USMB, ces droits s'exercent auprès du délégué à la protection des données de l'USMB : dpo@univ-smb.fr

Les données d'activité sont collectées et traitées par la société Squadeasy via son application, conformément à sa propre politique de confidentialité, que chaque participant accepte lors de la création de son compte. La politique de confidentialité de la marque Squadeasy est disponible à cette adresse https://www.squadeasy.com/privacy/

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés et au règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 (RGPD), chaque participant dispose, sur les données le concernant, des droits suivants : le droit d'accès

à ses données, le droit de rectification de ses données ; le droit à l'effacement de ses données, le droit à la limitation du traitement de ses données, le droit à la portabilité de ses données et le droit d'opposition au traitement de ses données.

Pour les données traitées par l'application, ces droits peuvent être exercés auprès de Squadeasy à l'adresse mail suivant *dpo@squadeasy.com ou par voie postale à l'adresse :*
LiveHappier
Le Cargo
157 boulevard Macdonald
75019 Paris

Si vous estimez, après nous avoir contactés, que vos droits « Informatique et Libertés » ne sont pas respectés, vous pouvez adresser une réclamation à la CNIL.

ARTICLE 9 – DROIT À L'IMAGE ET COMMUNICATION

Les participants sont susceptibles de publier des photographies dans l'application, dans le cadre de certains défis. Ces contenus sont visibles de l'ensemble des participants, y compris ceux des universités partenaires. Tout contenu contraire à l'ordre public, aux bonnes mœurs ou aux droits des tiers pourra être supprimé et entraîner l'exclusion de son auteur. Ils garantissent disposer des droits nécessaires sur ces contenus et, le cas échéant, de l'accord des personnes représentées.

Toute utilisation de ces contenus ou du nom des gagnants par l'USMB à des fins de communication interne ou externe, y compris dans le cadre de la valorisation du projet Erasmus+ CLIMB UNITED – Ascend Together, sera soumise à l'accord préalable et écrit des personnes concernées.

ARTICLE 10 – MODIFICATION, REPORT OU ANNULATION DU JEU

L'USMB se réserve le droit de modifier, prolonger, écourter, reporter ou annuler le jeu concours, en tout ou partie, si les circonstances l'exigent. Les participants en seront informés par courriel. Aucune indemnité ne pourra être réclamée à ce titre.

ARTICLE 11 - DEPOT DU REGLEMENT ET JURIDICTIONS COMPETENTES

Le présent règlement est soumis à la loi française. Les parties s'efforcent de résoudre à l'amiable tout différend né de l'interprétation ou de l'exécution du présent règlement. À défaut de résolution amiable, tout litige sera porté devant les juridictions compétentes.

En s'inscrivant au Jeu, le participant reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement et s'engage à en respecter les dispositions.

Le règlement sera mis en ligne et disponible pour consultation sur MonUSMB - https://www.univ-smb.fr/mon-usmb.

Il est adressé gratuitement sur simple demande auprès de la Direction des Relations Internationales (climbunited.dri@univ-smb.fr), à laquelle toute question relative au jeu concours peut également être adressée.