

RÈGLEMENT DU JEU CONCOURS

« Activ'USMB, une aventure collective et connectée »

ARTICLE 1 - DEFINITION ET CONDITIONS DU CONCOURS

L'université Savoie Mont Blanc (USMB), dont le siège social est situé au 27 rue Marcoz, 73011 CHAMBERY, organise un jeu concours. L'objectif de ce jeu concours est d'encourager l'activité physique et la cohésion entre les personnels.

Ce jeu concours sera présenté sous format numérique à l'aide de l'application « Kiplin » à télécharger sur votre smartphone via le Play Store (Android) ou l'App Store (Apple).

Les candidats souhaitant participer au concours afin de gagner l'un des lots mentionnés ci-après pourront s'inscrire à cette animation via un code ou un lien envoyé par mail sur leur adresse institutionnelle.

- La Direction de la Communication et le référent Bien-Être et Santé de l'USMB sont désignés ci-après comme « l'organisateur, les organisateurs ».
- 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 est désigné ci-après comme « Kiplin »

ARTICLE 2 – ORGANISATEUR DU JEU CONCOURS

Le référent Bien-Être et Santé et la Direction de la Communication de l'USMB sont les organisateurs de ce jeu concours.

Les modalités de participation au jeu concours et de désignation des gagnants sont décrites dans le présent règlement.

ARTICLE 3 - DATES DU CONCOURS

- Dates d'ouverture des inscriptions : du 1^{er} septembre 2022 au 14 septembre 2022 à 23h59.
- Date de début du concours : 15 septembre 2022.
- Date de fin du concours : 28 septembre 2022.
- Date d'annonce des gagnants : 29 septembre 2022 (lors de l'inauguration du buffet de la cérémonie de rentrée de l'USMB, et par email à l'adresse institutionnelle du participant).

ARTICLE 4 - MODALITÉS DE PARTICIPATION

4.1 - Conditions à remplir pour participer au concours

Le personnel qui aura participé au jeu concours doit être en poste à l'USMB pendant la durée de l'animation « Kiplin ». Les participants devront créer ou rejoindre une équipe (de 5 maximum).

Le concours sera proposé grâce à l'application « Kiplin », qui par le biais d'un podomètre enregistre le nombre de pas effectué par le participant.

4.2 - Garanties et responsabilité sur la validité des candidatures

L'USMB se réserve le droit d'annuler, de mettre fin ou de modifier le concours s'il ne se déroule pas comme prévu : toute violation, intervention non autorisée, fraude, action d'un concurrent, problème

technique ou autre cause hors du contrôle de l'USMB, altérant et affectant, l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité, ou la conduite de l'USMB.

Toute participation incomplète ou erronée sera rejetée, sans que la responsabilité de l'organisateur ne puisse être engagée.

Toute déclaration mensongère d'un participant entraînera son exclusion du concours sans que la responsabilité de l'organisateur ne puisse être engagée.

Ainsi, l'USMB réserve le droit de modérer a posteriori et de ne pas valider, voire exclure, supprimer du concours, tout participant qui ne respecterait pas une des conditions du présent règlement.

5.3 - Modalités de délibération du jury

Seront désignés gagnants de la catégorie « équipe » l'équipe de candidats ayant récolté le plus de trophées pendant la durée de l'animation.

- L'obtention de trophées est organisée en palier pour chaque membre de l'équipe en fonction du nombre de pas quotidien enregistré dans l'application ;
- Des trophées supplémentaires seront attribués à l'équipe au titre de défis particuliers qui seront révélés aux candidats au fur et à mesure du jeu ;
- Des trophées supplémentaires seront attribués au titre d'un défi particulier qui sera révélé aux candidats au fur et à mesure du jeu. L'attribution des trophées en question sera soumise à délibération du jury réalisée par Kiplin ;
- Des trophées supplémentaires seront attribués au titre d'un défi particulier aux équipes qui auront correctement répondu à une série de question (1 seule réponse par équipe prise en compte).

Sera désigné gagnant de la catégorie « individuel » le candidat ayant effectué le plus de pas pendant la durée de l'animation.

ARTICLE 6 - LOTS

Les lots à remporter sont les suivants :

- Une montre ou bracelet connecté pour le gagnant de la catégorie « individuel »
- Un bon d'achat ou bon cadeau pour chaque membre de l'équipe gagnante de la catégorie « équipe »

6.1 - Valeur commerciale des dotations

Les lots sont offerts par l'USMB et constituent en ce sens des « dotations », ils restent encore à définir. 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 changer la dotation sans préavis. La contrepartie en chèque ou en numéraire des cadeaux ne peut 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 précisée lors de l'envoi du courriel au gagnant. Les gagnants auront un mois pour récupérer leur lot.

ARTICLE 7 - MODALITES D'ATTRIBUTION DES LOTS

Les gagnants apprendront leur gain en personne lors du buffet de la cérémonie de rentrée et/ou par courriel et seront de ce fait informés des modalités de récupération des lots. Si les informations

communiquées par le participant sont incomplètes et/ou ne permettent pas de l'informer de son gain, il perdra la qualité de gagnant et ne pourra effectuer aucune réclamation. L'organisateur ne pourra être tenu responsable dans le cas de difficultés techniques quant à la notification électronique de gain ou en cas d'annulation de l'annonce lors du buffet lors de la cérémonie de rentrée.

Sans communication des informations décrites à l'article 5.1 du présent document, de la part du gagnant sous 1 mois, il perdra sa qualité de gagnant. Les notifications officielles et personnalisées d'attribution des dotations aux gagnants avec le descriptif et les modalités de retrait leur seront envoyées par courriel à l'adresse qu'ils auront indiquée dans le bulletin de participation.

ARTICLE 8 - 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 participer au jeu avant l'heure limite.

La participation au jeu concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratages et risques de contamination par d'éventuels virus circulant sur le réseau.

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

ARTICLE 10 - CONDITIONS D'EXCLUSION

La participation à ce jeu-concours implique l'acceptation pleine et entière des modalités énoncées dans le présent règlement, sans aucune réserve ni condition préalable du Participant, le non-respect du dit règlement entraînant l'exclusion du concours ainsi que la nullité pure et simple de sa participation et de l'attribution des lots.

ARTICLE 11 - DEPOT DU REGLEMENT

Le présent règlement est déposé au : www.univ-smb.fr/activ-USMB
Le règlement pourra être envoyé par courriel sur simple demande écrite.

ARTICLE 12 – DONNEES PERSONNELLES

Les informations personnelles recueillies par Kiplin auprès des participants (pseudonyme, nom, prénom et adresse mail du participant...) sont exclusivement utilisées pour la gestion de ce jeu. La participation à ce jeu implique nécessairement la collecte de données d'activités physique : nombre de pas, durée et intensité des sessions d'activité physiques réalisées. Ces données sont confidentielles et donc uniquement accessibles à Kiplin ainsi qu'aux prestataires techniques de Kiplin nécessaires.

Les restitutions effectuées par Kiplin aux organisateurs et à d'éventuels tiers sont faites à une échelle agrégée et anonyme ne permettant pas de remonter à l'échelle individuelle.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés de n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, au Règlement (UE) 2016/679 et à la Loi pour une République numérique du 7 octobre 2016, 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. Ces droits peuvent être exercés auprès de Kiplin à l'adresse mail dpo@kiplin.com ou à l'adresse de son siège social, 28bis quai François Mitterrand 44200 Nantes.



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 13 - 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. Si le désaccord persiste, il sera soumis aux tribunaux compétents.

Le participant reconnaît avoir pris connaissance du présent règlement, de l'accepter sans réserve et de s'y conformer.