

Règlement Jeu « Les Défis Barrés de BAE »

ARTICLE 1 – L'ORGANISATEUR ET LE JEU

Le Bureau de la vie étudiante de l'université de Franche-Comté (ci-après dénommé « l'organisateur ») organise un jeu intitulé « Les Défis Barrés de BAE » (ci-après dénommé « jeu »).

Ce jeu est organisé à l'occasion de l'événement de rentrée Bienvenue aux étudiants 2022 qui se déroulera du 12 au 15 septembre 2022 à Besançon. Le but est de réaliser un maximum de défis appelé « défis barrés » définis et consultables à l'avance, afin de gagner des points de score. Le score final du participant déterminera le type de lot remporté.

ARTICLE 2 – DUREE

Le jeu se déroule du 12 septembre au 21 octobre 2022 ou jusqu'à épuisement des lots, selon les modalités prévues au présent règlement.

L'organisateur se réserve le droit d'interrompre, de modifier, d'écourter, de prolonger ou d'annuler le jeu, en cas de force majeure, de circonstances exceptionnelles indépendantes de sa volonté, ou pour tout autre motif dûment justifié. Sa responsabilité ne pourra être engagée de ce fait.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

3.1. Conditions de participation

Le jeu est réservé aux étudiants participant à la semaine bisontine Bienvenue aux étudiants 2022. La participation des étudiants mineurs est conditionnée à une autorisation écrite du ou des titulaires de l'autorité parentale, ou à défaut de son ou de ses tuteurs légaux. Chaque participant s'engage à ne concourir qu'une seule fois.

3.2. Validité de la participation

Les informations transmises par les participants (Nom, prénom, statut d'étudiant ou non) doivent être valides, sincères, exactes et cohérentes. Toute transmission par un participant d'informations fausses, erronées, incomplètes ou inexactes entraînera l'exclusion de celui-ci du jeu.

Il est interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou tenter de modifier les dispositifs du jeu, notamment afin d'en modifier les résultats ou d'influencer par un quelconque moyen la validité de la désignation du lot du participant.

Les participants sont tenus de concourir sous leur nom et prénom, tels qu'ils apparaissent sur leur état civil.

Toute déclaration inexactes ou mensongère, toute fraude qui pourrait nuire au bon déroulement du jeu et/ou aux modalités d'attribution des lots, ou de manière générale, tout non-respect des conditions de participations énoncées au présent règlement, entraînera l'exclusion du participant, sans préjudice de poursuites ouvertes sur la base des lois et règlements en vigueur.

3.3. Conditions de validation des défis

Chaque participant pourra réaliser le nombre de défis qu'il souhaitera réaliser dans la limite des dix défis proposés par l'organisateur, détaillés en annexe 1.

Le participant devra apporter la preuve de la réalisation des défis par la soumission de photographies, de vidéogrammes ou de production écrite à raison d'un média par défi au minimum tels que demandés dans l'annexe 1. Ces soumissions devront se traduire par un dépôt via un formulaire en ligne.

Le participant ne pourra pas valider plusieurs fois le même défi.

3.4. Conditions de comptabilisation des scores

Pour chaque défi réalisé et validé, le participant obtiendra un point, faisant augmenter son score d'autant.

Un bonus de deux points additionnels pourra être sollicité si le participant poste des photographies des défis réalisés sur le réseau social Instagram accompagné du hashtag « #BAE2022 » et en apporte la preuve.

Le score initial est de zéro point.

ARTICLE 4 – LOTS

4.1. Désignation des lots et attribution

Une roue disponible à l'accueil de la MDE à partir du 30 septembre. La roue sera numérotée de 1 à 14.

Les différents lots à gagner seront communiqués directement sur place, selon le numéro désigné par la roue.

Les participants peuvent tourner la roue à la puissance de leur choix. Le participant recevra le lot correspondant au numéro désigné à l'arrêt de la roue.

Le score obtenu déterminera le nombre de tentatives accordé au participant. Ce dernier pourra conserver le lot obtenu ou le remettre en jeu dans la limite du nombre de tentatives accordé.

Les lots sont détaillés en annexe 2.

4.1. Epuisement des lots

Une fois que la totalité des lots correspondant à un numéro sont gagnés, des lots de consolations, définis sur place, peuvent être mis en place selon disponibilité. A défaut, la case devient une case « perdu » qui ne confère droit à aucun lot.

ARTICLE 5 – PUBLICITE ET PROMOTION

Du seul fait de l'acceptation du lot, les participants autorisent l'Organisateur à utiliser leurs noms et prénoms sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que le prix gagné.

ARTICLE 6 – REMISE DES PRIX

Les gagnants ne peuvent pas demander à ce que leur prix soit échangé contre un autre prix ou contre leur valeur en espèces.

ARTICLE 7 – ARBITRAGE

Un membre de l'organisation tiendra le rôle d'arbitre durant le jeu. En cas de litige, seul l'arbitre pourra déterminer si le lancer est validé ou non.

ARTICLE 8 – INFORMATIQUE ET LIBERTES

Conformément à la réglementation en vigueur, notamment au Règlement général sur la protection des données du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 (RGPD), en jouant au jeu les participants consentent à ce que les données à caractère personnelles recueillies sur eux (Nom, prénom, photographie, vidéo, etc) fassent l'objet d'un traitement pour la réalisation du jeu. Aucune donnée recueillie dans le cadre du jeu ne sera traitée pour une autre finalité que celle-ci.

Le responsable de ce traitement est l'université de Franche-Comté, dont le siège se situe Maison de l'université, 1 rue Claude Goudimel, 25030 BESANCON CEDEX.

Les données seront conservées le temps du jeu et communiquées aux seuls services et personnes chargés de l'organisation du jeu.

Les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et de portabilité de leurs données, d'un droit d'opposition au traitement de celles-ci ainsi que du droit de retirer, à tout moment, leur consentement. Pour exercer ces droits ou pour toute question sur le traitement de leurs données dans le cadre du jeu, les participants peuvent contacter la Déléguée à la protection des données de l'université à l'adresse suivante : dpd@univ-fcomte.fr.

S'ils estiment, après l'avoir sollicitée, que leurs droits « informatique et libertés » ne sont pas respectés, ils peuvent adresser une réclamation à la CNIL.

ARTICLE 9 – RECLAMATION

La participation à ce Jeu inclut le plein accord des participants à l'acceptation du présent règlement, sans possibilité de réclamation quant aux résultats.

ARTICLE 10 – DEPOT DE REGLEMENT

Le règlement peut être consulté et imprimé à tout moment sur le site Internet de l'événement : <http://bienvenueauxetudiants.org> ou être consulté sur place pendant toute la période de jeu.

Annexe 1

« Les Défis Barrés de BAE »

Liste et description des défis

DEFI 1 – DON'T SPOIL LE PHOTOGRAPHEGRAPHE

Place tes modèles de manière à masquer tous les spoils de films cultes inscrits sur la fresque. Le photographe doit se positionner au niveau du marquage au sol. Le positionnement des modèles est libre.

Lieu : devant la MDE

Preuve : une photographie déposée sur le formulaire google form

DEFI 2 – BENJAMIN LE NAIN DE JARDIN

Benjamin le nain de jardin est parti se promener à Mégevand, aide-nous à le retrouver.

Lieu : Mégevand, cour principale SLHS

Preuve : une photographie autoportrait avec ledit nain de jardin déposée sur le formulaire google form

DEFI 3 – LE COUVRE-CHEF

Fabrique toi-même le plus beau des couvre-chef (sois créatif et improvise avec ce que tu trouves) et participe à une soirée organisée dans le cadre de BAE avec ce couvre-chef sur la tête.

Lieu : Restaurant Universitaire Lumière / Parvis de la Salle Jenny d'Héricourt / Maison des Etudiants / Grande Halle de Sport / Parc de la gare d'eau

Preuve : une photographie de toi lors de la soirée déposée sur le formulaire google form

DEFI 4 – L'ALPHABODY

Écris BAE (ou Bienvenue aux Étudiants pour les plus motivés !) avec ton corps.

Lieu : Devant le BAM, Bureau Accueil Multiservices

Preuve : une photographie illustrant le défi réalisé avec 1 stand du BAM en arrière-plan

DEFI 5 – LA CHAUSSETTE

Participe à une activité sportive de BAE avec une chaussette autour du cou

Lieu : Village étudiant (la pêche aux infos) / Grande halle de sport / Parvis de la salle Jenny d'Héricourt

Preuve : une photographie de toi lors de l'activité déposée sur le formulaire google form

DEFI 6 – LE POETE

Compose un poème à l'intention de l'un des stands présents sur le village étudiant. Chacun de tes vers devra commencer par les lettres du prénom de ton interlocuteur de manière à former un acrostiche.

Lieu : Le village étudiant (Bouloie / Hauts du Chazal / Mégevand)

Preuve : poème déposé sur le formulaire google form

DEFI 7 – LE MUSEE DES CHAUSSETTES

Reconstitue avec tes propres moyens, trois des cinq œuvres suivantes :

- L'Homme de Vitruve de Léonard de Vinci,
- La Liberté guidant le peuple d'Eugène Delacroix,
- La Jeune fille à la perle de Johannes Vermeer,
- Le Radeau de La Méduse de Théodore Géricault,
- La Trahison des images de René Magritte connu populairement sous le nom de « Ceci n'est pas une pipe ».

Lieu : Devant la MDE, Hauts du Chazal, et Mégevand

Preuve : trois photographies à travers les cadres mis à disposition représentant les trois œuvres reconstituées déposée sur le formulaire google form

DEFI 8 – L'APPRENTISSAGE PAR LES PAIRS

Retrouve deux photographies identiques affichées sur les différents sites de l'université.

Lieu : Tous les sites de BAE (Bouloie / Hauts du Chazal / Centre-ville)

Preuve : deux photographies autoportrait avec chacune des deux photographies identiques retrouvées déposée sur le formulaire google form

DEFI 9 – LA CHAÎNE HUMAINE

Relie les 2 totems « Bienvenue Aux Etudiants » placés devant les stands du B.A.M. à l'aide d'une chaîne humaine.

Lieu : Bouloie

Preuve : une photographie de la chaîne humaine déposée sur le formulaire google form

DEFI 10 – LA PHOTOGRAPHIE BARREE

Réalise la photographie la plus barrée devant la scène du concert ou devant le cinéma plein air.

Lieu : Parc de la gare d'eau / parvis de la Salle Jenny d'Héricourt

Preuve : une photographie complètement barrée devant le concert ou le ciné plein air déposée sur le formulaire google form

Annexe 1

« Les Lots Barrés de BAE »

Liste et description des lots

LOT 1 – BON POUR UNE PIZZA DE TAILLE STANDARD

Origine : Macadam Pizza
Donation : Oui
Quantité : Vingt

LOT 2 – TOTE BAG LE TANDEM

Origine : Le Tandem
Donation : Oui
Quantité : Quatre

LOT 3 – VISITE GUIDEES DE BESANÇON

Origine : Office du Tourisme de Besançon
Donation : Oui
Quantité : Cinq

LOT 5 – PLACE DE SPECTACLE

Origine : Les Deux Scènes
Donation : Oui
Quantité : Deux

LOT 6 – AFFICHE DE CINEMA ET GOODIES

Origine : Mégarama
Donation : Oui
Quantité : Vingt-cinq

LOT 7 – PLACE NG PRODUCTION

Origine : NG Production
Donation : Oui
Quantité : Quatre

LOT 8 – VISITE DE LA MAISON DU COMTE

Origine : La maison du comté
Donation : Oui
Quantité : Dix

LOT 9 – BANANE UNIVERSITE DE FRANCHE COMTE

Origine : Université de Franche-Comté

Donation : Non

Quantité : Dix-huit

LOT 10 – BON POUR UNE CITRONNADE

Origine : La citronnades

Donation : Oui

Quantité : Cent

LOT 11 – POT DE CANCOILLOTTE

Origine : La Belle Etoile

Donation : Oui

Quantité : Quatre-vingt-seize

LOT 12 – BON POUR UNE CROISIERE EN BATEAU DU SAUT DU DOUBS

Origine : Compagnie Droz-Bartholet

Donation : Oui

Quantité : Un

LOT 13 – BON POUR UNE CROISIERE EN BATEAU VAUBAN

Origine : Compagnie Droz-Bartholet

Donation : Oui

Quantité : Un

LOT 14 – PLACE POUR L'ESCAPE GAME DU MUSEE DES BEAUX ARTS ET D'ARCHEOLOGIE DE BESANÇON

Origine : Musée des Beaux-Arts et d'Archéologie de Besançon

Donation : Oui

Quantité : Vingt

LOT 15 – BON POUR UNE PARTIE DE LASER GAME

Origine : Les Ateliers

Donation : Oui

Quantité : Quatre

LOT 16 – BON POUR UNE PARTIE DE BOWLING

Origine : Les Ateliers

Donation : Oui

Quantité : Huit

**LOT 17 – Pochette Cheque Cadeaux Bezakado d'une
Valeur de 20€**

Origine : Bezakado

Donation : Non

Quantité : Six

**LOT 18 – Pochette Cheque Cadeaux Bezakado d'une
Valeur de 10€**

Origine : Bezakado

Donation : Non

Quantité : Dix-huit