

RÈGLEMENT JEU CONCOURS

CHALLENGE « GET ACTIVE 2026 » VIA KIPLIN

Article 1 : Organisation

L'organisateur, l'Université d'Angers (UA), 40 rue de Rennes, BP 73532, 49035 Angers cedex 01, organise un challenge sportif connecté gratuit, libre de participation et sans obligation d'achat.

Le challenge est nommé « Get active 2026 » et se réalise via l'application mobile Kiplin.

Le challenge est organisé dans le cadre du work package sur les campus durables et sains de l'alliance européenne EU Green.

Le challenge est organisé à l'échelle de l'alliance européenne EU Green, avec la participation simultanée des 8 autres universités membres : les universités d'Évora au Portugal, Oradea en Roumanie, Wrocław en Pologne, Magdebourg en Allemagne, Estrémadure en Espagne, Gävle en Suède, Parme en Italie et Atlantic Technological University en Irlande.

À l'issue du challenge, une remise de prix est organisée à l'UA sous la responsabilité de la Présidente de l'Université d'Angers.

Article 2 : Fonctionnement du jeu

> **Article 2.1 : Principe et règles du jeu**

Le challenge se présente sous la forme d'un défi sportif connecté, qui se déroule du **mardi 14 avril 2026 à 00h00 au mardi 05 mai 2026 à 23h59**.

Les joueurs (personnels et étudiants) se répartissent en équipe de 5 personnes maximum et doivent réaliser des pas ou du vélo pour gagner des points, comptabilisés via l'application mobile Kiplin. Des challenges ludiques et quiz ponctuels permettent de gagner des points bonus.

Le jeu est accessible depuis l'application mobile Kiplin, avec l'utilisation d'un code d'accès, transmis par moyens internes aux étudiants et personnels de l'UA.

Afin de comptabiliser et transmettre le nombre de pas effectué par les participants à l'application Kiplin, ces derniers devront télécharger l'application « Google Fit » (Android) ou utiliser l'application déjà disponible sur leur smartphone « Health/Santé » (iPhone). Pour prendre en compte les distances à vélo, les participants devront télécharger l'application « Social Ride » (Android et iPhone).

Les participants suivent en temps réel sur l'application mobile Kiplin l'avancée des points obtenus dans leur équipe, et voient également les points accumulés par les autres équipes. Les résultats seront cachés aux participants le dernier jour du jeu mais seront toujours accessibles aux organisateurs du jeu.

Trois classements seront établis à la fin du challenge : individuel, par équipe et par université.

Toutes les informations et règles du jeu sont disponibles sur le site de l'UA à l'adresse suivante : www.univ-angers.fr/get-active-2026.

> Article 2.2 : Participants

La participation à ce challenge est gratuite et sans obligation d'achat. Elle est exclusivement réservée aux étudiants et personnels des 9 universités participantes.

Les participants doivent disposer d'une connexion à Internet et d'un smartphone connecté.

La participation au concours se fait en équipe (de 5 personnes maximum).

Les participants choisissent le nom sous lequel ils apparaissent dans l'application : ils peuvent utiliser leur vraie identité ou choisir un pseudonyme. Le nom des équipes est choisi par les participants.

Chaque participant accepte que l'organisateur diffuse son nom, prénom et sa composante ainsi que son image via tous supports, médias papier et intranet de l'organisateur à l'issue du concours. Il renonce à revendiquer tout droit sur son image et accepte par avance la diffusion de photographies pouvant être prises à l'occasion de la remise des prix.

Article 3 : Remise de prix

> Article 3.1 : Organisation de la remise de prix

Une remise de lots est organisée par l'Université d'Angers à l'échelle de son établissement.

Les autres universités participantes sont libres d'organiser une remise de lots à l'échelle de leur établissement.

À l'issue du challenge et selon le classement final à l'échelle de l'Université d'Angers, **les 3 premières équipes** (classement par équipe) et **les 3 premières personnes** (classement individuel) qui auront accumulé le plus de points seront proclamées gagnantes de ce concours et se verront remettre un prix (lots définis dans l'article 3.4 du présent règlement).

Si une personne qui arrive dans les 3 premières places du classement individuel fait également partie d'une équipe qui arrive sur le podium, **le ou la gagnante remportera uniquement le lot correspondant à la place de son équipe.**

Un jury, défini à l'article 3.2 du présent règlement, confirmera les résultats et proclamera les gagnants du jeu.

> Article 3.2 : Jury

Un jury est chargé de veiller à la bonne organisation et au bon fonctionnement du concours. Les membres du jury sont tenus à un devoir d'impartialité.

Sont désignés membres du jury :

- Laurent Bordet (vice-président Vie des campus)
- Catherine Passirani (vice-présidente International et Égalité)
- Nina Boden (coordinatrice EU Green)
- Lucie Hervé (agent DI/EU Green)
- Pauline Pacheco (agent DI/EU Green)

Le jury proclamera les lauréats à l'issue du challenge et du classement final.

Les décisions du jury sont souveraines pour proclamer les résultats, et ne sauraient ouvrir à contestations ou à débats.

En cas de triche, de comportements inappropriés, de mauvaise foi ou de manque de fair-play, le jury peut décider de disqualifier et d'exclure tout participant.

Les membres du jury sont autorisés à participer au challenge Kiplin mais ils ne seront pas éligibles à la remise de prix.

> **Article 3.3 : Proclamation des résultats**

Le classement final sera disponible sur l'application mobile Kiplin le mercredi 6 mai 2026 et sera publié sur le site internet de l'Université d'Angers ce même jour.

Les coordonnées (nom, prénom et adresse mail) des gagnants seront demandés par les organisateurs du challenge auprès de la société Kiplin. Les gagnants seront ensuite contactés par mail par les organisateurs et invités à la cérémonie de remise des prix.

La cérémonie de remise des prix aura lieu à l'Université d'Angers lors d'un événement organisé à cet effet le **mercredi 20 mai à 18h**. Le lieu et les modalités précises seront communiqués ultérieurement aux gagnants.

Les gagnants ne pouvant pas se déplacer à cette date pourront récupérer leur lot à la Présidence de l'Université d'Angers à un autre moment. Les gagnants sont libres de refuser leur lot.

> **Article 3.4 : Lots**

Les lots sont des goodies de l'Université d'Angers.

Lots pour les 3 premières équipes :

- Lot n°1 : [1 Plaid UA](#) (prix unitaire : 10€), [1 T-shirt de Sport Noir « Courir avec de l'espoir dans le cœur et des rêves plein la tête »](#) (prix unitaire : 8,10 €) et [1 totebag UA](#) (prix unitaire : 3€) pour chaque membre de l'équipe, pour une valeur totale maximum de 105,50€ TTC
- Lot n°2 : [1 t-shirt de sport](#) (prix unitaire : 8,10€), [1 Mug « créatif et passionné](#)" (prix unitaire : 7,90€) et [1 totebag UA](#) (prix unitaire : 3€) pour chaque membre de l'équipe, pour une valeur totale maximum de 95€ TTC
- Lot n°3 : [1 serviette microfibre](#) (prix unitaire : 10€) et [1 totebag UA](#) (prix unitaire : 3€) pour chaque membre de l'équipe, pour une valeur totale maximum de 65€ TTC

Lots pour les 3 premières places individuelles :

- Lot n°1 : 1 Plaid UA, 1 T-shirt de Sport Noir « Courir avec de l'espoir dans le cœur et des rêves plein la tête » et 1 totebag UA, pour une valeur totale de 21,10€ TTC

- Lot n°2 : 1 t-shirt de sport, 1 Mug « créatif et passionné » et 1 totebag UA, pour une valeur totale de 19€ TTC
- Lot n°3 : 1 serviette microfibre et 1 UA, pour une valeur totale de 13€ TTC

Note : Si une personne qui arrive dans les 3 premières places du classement individuel fait également partie d'une équipe qui arrive sur le podium, **le ou la gagnante remportera uniquement le lot correspondant à la place de son équipe.**

Article 4 : Responsabilité

La responsabilité de l'Université d'Angers ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au jeu et/ou les gagnants du bénéfice de leur gain.

Article 5 : Protection des données personnelles

Les données recueillies via l'application mobile Kiplin sont utilisées par l'Université d'Angers afin d'établir un classement et permettre aux inscrits de participer au concours.

Ces données permettent de communiquer avec les participants, de classer les participants, de désigner les lauréats des prix et de recueillir l'opinion des participants sur le déroulement du jeu dans les 365 jours au plus tard qui suivent sa clôture.

Le recueil de ces données est obligatoire, en cas de non-fourniture des données, l'Université d'Angers sera dans l'impossibilité de contacter les candidats pour obtenir des précisions et l'informer de la décision du jury.

Les données sont destinées uniquement à l'Université et conservées pendant une durée de 365 jours.

Les applications Google Fit, Santé/Health et Social Ride, permettant la transmission de données à l'application Kiplin, sont amenées à conserver les données des utilisateurs. Pour les données recueillies par ces applications tierces, l'Université d'Angers n'agit pas comme gestionnaire de données.

Pour exercer vos droits (opposition, accès, rectification, effacement, limitation, portabilité), contacter l'adresse eu-green@univ-angers.fr

Pour contacter le délégué à la protection des données de l'Université : <https://www.univ-angers.fr/fr/index/donnees-personnelles.html>

Article 6 : Publication, modification et acceptation du règlement

Le présent règlement sera publié sur le site internet de l'UA (www.univ-angers.fr/get-active-2026) et sur l'intranet de l'UA.

En cas de nécessité, le jury se réserve le droit de modifier le présent règlement ou d'écourter, prolonger ou annuler le présent concours si les circonstances l'exigent notamment en cas de force majeure. Toute modification du présent règlement fait l'objet d'une annonce et est publiée selon les mêmes modalités que le présent règlement.

L'inscription au concours vaut acceptation du présent règlement.

Article 7 : Droit applicable

Le présent règlement est régi par la loi française.

L'Université d'Angers se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un mois après la fin du jeu.

Tout différend né à l'occasion de ce concours fait l'objet d'une tentative de règlement amiable par voie de conciliation, de médiation ou de transaction. A défaut d'accord dans le délai de deux mois, le litige peut être soumis aux juridictions compétentes.

Fait à Angers, le
La Présidente
Françoise Grolleau