

## DELIBERATION CA072-2022

**Vu le code de l'éducation, notamment ses articles L.123-1 à L.123-9, L.712-6-1 et L.719-7 ;**

**Vu le décret 71-871 du 25 octobre 1971 portant création de l'Université d'Angers ;**

**Vu les statuts et règlements de l'Université d'Angers, tels que modifiés le 7 juillet 2022 ;**

**Vu la délibération n° CA003-2020 en date du 17 février 2020 relatif à l'élection du Président de l'Université d'Angers ;**

**Vu l'arrêté n° 2022-120 du 3 juillet 2022 portant délégation de signature en faveur de M. Didier BOUQUET ;**

**Vu les convocations envoyées aux membres du Conseil d'Administration le 26 septembre 2022 ;**

**Objet de la délibération : Lots attribués dans le cadre du concours Stranger Quest**

**Le Conseil d'Administration, réuni en formation plénière le mercredi 28 septembre 2022, le quorum étant atteint, arrête :**

Le premier prix remis au gagnant du concours Stranger quest, à savoir un vélo électrique d'une valeur minimum de 2000 euros, est approuvé.

Cette décision est adoptée à l'unanimité avec 30 voix pour.

Fait à Angers, en format électronique

*Pour le Président et par délégation,  
Le directeur général des services*

**Didier BOUQUET**

**Signé le 05 octobre 2022**

La présente décision est exécutoire immédiatement ou après transmission au Rectorat si elle revêt un caractère réglementaire. Elle pourra faire l'objet d'un recours administratif préalable auprès du Président de l'Université dans un délai de deux mois à compter de sa publication ou de sa transmission au Rectorat suivant qu'il s'agisse ou non d'une décision à caractère réglementaire. Conformément aux articles R421-1 et R421-2 du code de justice administrative, en cas de refus ou du rejet implicite consécutif au silence de ce dernier durant deux mois, ladite décision pourra faire l'objet d'un recours auprès du tribunal administratif de Nantes dans le délai de deux mois. Passé ce délai, elle sera reconnue définitive. La juridiction administrative peut être saisie par voie postale (Tribunal administratif de Nantes, 6 allée de l'Île-Gloriette, 44041 Nantes Cedex) mais également par l'application « Télérecours Citoyen » accessible à partir du site Internet [www.telerecours.fr](http://www.telerecours.fr)

**Affiché et mis en ligne le : 05/10/22**

# Règlement StrangerQuest

## Article 1 : Organisation

L'organisateur, l'Université d'Angers, 40 rue de Rennes, BP 73532, 49035 Angers cedex 01, organise un jeu de sagacité gratuit sans obligation d'achat à compter du lundi 3 octobre 2022 à 9h et qui se terminera dès qu'un joueur aura trouvé la contremarque qui peut être physique ou virtuelle, et au plus tard le mercredi 15 mars 2023 à 9h.

Ce jeu se présente sous la forme d'une chasse au Trésor intitulée « StrangerQuest ».

Il est organisé sous la responsabilité du Président de l'Université d'Angers, appelé par la suite l'organisateur du concours.

Le jeu sera accessible sur le site web de l'Université d'Angers à l'adresse <https://strangerquest.univ-angers.fr/>.

## Article 2 : Fonctionnement du jeu

### Article 2.1 : Définition et répartition des gains (lots)

La chasse au Trésor est un jeu de réflexion et ne fait pas intervenir le hasard. Elle se termine dès qu'un joueur a trouvé la contremarque finale qui peut être physique ou virtuelle et au plus tard le mercredi 15 mars 2023 à 9h.

Le joueur qui a trouvé le premier la contremarque finale et dont les solutions sont validées par le jury est proclamé gagnant du jeu. Si aucun joueur n'a trouvé la contremarque le mercredi 15 mars 2023 à 9h, alors le jury désignera comme gagnant du jeu le joueur le plus avancé dans le jeu.

Les lots sont définis à l'article 4 du présent règlement.

### Article 2.2 : Déroulement du jeu

#### - Accès au jeu

Une énigme initiale est diffusée sur le site internet <https://strangerquest.univ-angers.fr/> le jour du début du jeu le lundi 3 octobre 2022 à partir de 9h.

Ce site web est le moyen privilégié de communication entre les participants et le jury. Étant entendu que le jury ne donne aucun indice, conseil ou aide individuelle aux participants.

**Il est interdit d'utiliser directement ou indirectement tous modes d'interrogations ou de requête automatisée au site sous peine d'exclusion.**

#### - Progression dans le jeu principal

Les participants justifient de leur avancée en saisissant les codes de contrôle découverts.

Un code de contrôle correspond à du texte entre parenthèses précédé de « UASQ », par exemple : UASQ(JeValide).

Ces codes de contrôle peuvent se trouver à différents endroits (physiques ou virtuels) et différents moments du jeu « StrangerQuest ».

#### - Défis indépendants

De façon régulière, des défis indépendants du jeu « StrangerQuest » sont publiés sur le site du concours. Les participants qui réussissent ces défis gagnent des « pièces » qui sont transférables entre joueurs et échangeables contre des indices du jeu « StrangerQuest ». Les indices sont publiés sur le site du jeu. Lorsqu'un participant achète un indice, lui seul en prend connaissance.

Un défi peut être sous la forme d'une énigme à résoudre, mais également d'un challenge sportif par exemple.

Des défis signalés de rang « Expert » présentent une difficulté supérieure et donnent lieu à des lots spécifiques (cf. article 4).

A l'issue du jeu, différents lots sont attribués en fonction du classement des joueurs lors de ces défis.

### Article 3 : Participants

Ce jeu gratuit sans obligation d'achat est exclusivement ouvert aux étudiants majeurs ou mineurs inscrits à l'Université d'Angers, et aux personnels de l'Université d'Angers. La participation au jeu ne nécessite **aucun frais supplémentaire** notamment pour accéder à certains lieux.

Les mineurs sont admis à participer à ce jeu, à condition qu'ils aient préalablement obtenu de leurs parents ou de la personne exerçant l'autorité parentale l'autorisation expresse de le faire. Le fait pour eux de participer implique qu'ils aient obtenu cette autorisation.

Les participants doivent disposer d'une connexion à Internet et d'un smartphone connecté. Ils s'inscrivent sur le site internet du concours (cf adresse URL article 1).

La participation au concours est individuelle.

En s'inscrivant, chaque participant accepte que l'organisateur diffuse son nom, prénom et pseudonyme image via tous supports, médias papier et internet de l'organisateur pendant et 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 4 : Catégories de prix

Sept (7) prix distincts sont remis à l'occasion du concours :

- Un vélo électrique d'une valeur minimum de 2000 euros au gagnant du concours
- Une trottinette électrique d'une valeur minimum de 400 euros au premier participant personnel de l'Université d'Angers à valider le code de contrôle donnant accès à la phase 2.
- Une trottinette électrique d'une valeur minimum de 400 euros au premier participant étudiant de l'Université d'Angers à valider le code de contrôle donnant accès à la phase 2.
- Une trottinette électrique d'une valeur minimum de 400 euros au participant personnel de l'Université d'Angers qui aura validé le plus de défis. En cas d'ex aequo, le joueur qui a été le plus rapide à valider les défis est déclaré vainqueur du lot.
- Une trottinette électrique d'une valeur minimum de 400 euros au participant étudiant de l'Université d'Angers qui aura validé le plus de défis. En cas d'ex aequo, le joueur qui a été le plus rapide à valider les défis est déclaré vainqueur du lot.
- Un jeu de société d'une valeur minimum de 100 euros au premier participant personnel de l'Université d'Angers qui aura validé un des défis « Expert ».

- Un jeu de société d'une valeur minimum de 100 euros au premier participant étudiant de l'Université d'Angers qui aura validé un des défis « Expert ».

Aucun participant ne peut cumuler plusieurs prix. Le lauréat de plusieurs prix choisit le lot qu'il souhaite recevoir et les autres lots sont attribués aux participants immédiatement les mieux classés.

La liste des gagnants est diffusée sur <https://strangerquest.univ-angers.fr/>.

Les lots sont remis en main propre contre récépissé.

## Article 5 : Jury

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

Il se compose des trois concepteurs du jeu, d'un vice-président, et d'un membre de la Commission des personnels de l'UA (Cope).

L'identité des membres du jury est gardée secrète afin d'éviter toute forme pression et garantir la sincérité du concours. Les membres du jury sont désignés par le Président de l'Université d'Angers.

Ce jury désigne les lauréats des différents prix sur le site internet <https://strangerquest.univ-angers.fr/>.

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 un participant.

## Article 6 : 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 le gagnant du bénéfice de son gain.

## Article 7 : Propriété intellectuelle

Le contenu, supports, idées ou visuels du concours sont la propriété de l'organisateur et/ou de leurs auteurs. L'inscription au concours ne donne lieu à aucune cession des droits de propriété intellectuelle.

## Article 8 : Protection des données personnelles

Les données recueillies sur le site Internet du concours sont utilisées par l'Université d'Angers afin de permettre aux inscrits de participer au concours, 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 5 ans qui suivent sa clôture.

Le recueil de ces données est obligatoire, en cas de non fournitures 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 5 ans.

Pour exercer vos droits (opposition, accès, rectification, effacement, limitation, portabilité), contactez-nous à l'adresse : [strangerquest@univ-angers.fr](mailto:strangerquest@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 9 : Publication, modification et acceptation du règlement

Le présent règlement est publié sur le site : <https://strangerquest.univ-angers.fr/>

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 10 : 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 (1) 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 (2) mois, le litige peut être soumis aux juridictions compétentes.



Signé électroniquement par  
Stranger Quest  
Le 15/09/2022 à 10:54