



Règlement du concours

« Mon projet international en 180 secondes »

ARTICLE 1 – OBJET DU CONCOURS

L'université Marie et Louis Pasteur (UMLP) dont le siège se trouve 1 rue Claude Goudimel 25030 Besançon Cedex, ci-après l'« établissement organisateur », représentée par son président, M. Hugues DAUSSY

- Organise du 13 octobre au 14 octobre 2025 un jeu concours gratuit sans obligation d'achat intitulé « **Mon projet international en 180 secondes** », selon les modalités décrites dans le présent règlement
Ce concours permet aux participants de présenter, en **3 minutes maximum**, un projet ou une expérience en lien avec la mobilité internationale (études, stages, formations, enseignements, recherche).

ARTICLE 2 – PARTICIPANTS

Le concours est ouvert à :

- Tous les **étudiants inscrits en présentiel au sein de l'établissement organisateur**,
- Les **enseignants**, enseignants-chercheurs et doctorants, personnels de l'établissement organisateur
- Les **personnels administratifs et techniques** de l'établissement organisateur.

La participation est **gratuite et volontaire**.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION

- Chaque participant doit s'inscrire via le formulaire mis à disposition /QR code). Cette inscription vaut engagement à participer (sauf cas de force majeure).
- Le jour du concours, chaque participant dispose de **180 secondes maximum** pour présenter son projet en français.
 - Le lundi 13 octobre 2025 : en présentiel à la Maison des Etudiants et à l'UFR SLHS à Besançon
 - Le mardi 14 octobre 2025 : en présentiel à l'iUT NFC à Belfort et à l'UFR STGI à Montbéliard

3. Les supports visuels (diaporamas, images, vidéos courtes, etc.) sont autorisés, mais non obligatoires. Les participants devront s'assurer que les images utilisées sont libres de droit ou s'assurer d'avoir l'autorisation des auteurs des images pour leur utilisation dans le cadre de ce concours.
4. Le respect du temps imparti (3 minutes) est obligatoire. Tout dépassement entraînera un arrêt de la présentation.

ARTICLE 4 – ÉVALUATION ET VOTES

- Le public sera invité à voter via l'outil interactif **Klaxoon** (ou équivalent).
- Chaque membre du public peut attribuer un vote pour son projet préféré.
- Les votes sont **anonymes et uniques** (1 vote par participant).
- Les résultats seront annoncés à l'issue de l'événement en direct une fois les votes comptabilisés.

ARTICLE 5 – PRIX

Les **trois projets ayant obtenu le plus de votes** recevront un prix.

- **1er prix** : Carte cadeau d'une valeur de 100€
- **2e prix** : Carte cadeau d'une valeur de 75€
- **3e prix** : Carte cadeau d'une valeur de 50€

Chaque lauréat d'un prix âgé de moins de 30 ans recevra également une Carte Avantages Jeunes d'une valeur de 10€.

Les lots seront distribués dans un délai de 3 mois suivant l'événement. Si les circonstances l'exigent, ce délai pourra être prorogé par l'établissement organisateur.

En cas de force majeure, l'établissement organisateur se réserve le droit d'annuler le(s) prix sans contrepartie.

ARTICLE 6 – RESPECT ET EQUITE

- Les présentations doivent se dérouler dans un esprit de respect et de bienveillance.
- Les propos discriminatoires, offensants ou contraires aux valeurs de l'université entraîneront l'exclusion immédiate. Le non-respect du présent règlement ainsi que toute fraude ou tentative de tricherie, quelles que soient ses modalités, entraînera l'élimination pure et simple de la participation de son auteur.

ARTICLE 7 – DROITS A L'IMAGE

Chaque participant doit signer une cession de droits à l'image afin que les photos, vidéos et webdiffusion de l'événement puissent être exploitées sur les canaux de communication qui seront déterminés par l'établissement organisateur et listés dans ce document.

ARTICLE 8 – INTERPRETATION DU REGLEMENT ET ATTRIBUTION DE COMPETENCE

Toute contestation éventuelle sur l'interprétation du règlement sera tranchée par l'établissement organisateur.

La participation à ce Jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement en toutes ses stipulations, des règles déontologiques en vigueur sur Internet (nétiquette, charte de bonne conduite, etc.) ainsi que des lois et règlements en vigueur sur le territoire français et notamment des dispositions applicables aux Jeux et loteries en vigueur. Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement, les mécanismes ou les modalités du Jeu ainsi que sur la liste des gagnants. En cas de contestation, seul sera recevable un courrier en recommandé avec accusé de réception envoyé dans un délai de 30 jours maximum après la date de fin du Jeu. Sauf en cas d'erreurs manifestes, il est convenu que les informations résultant des systèmes de Jeu de l'établissement organisateur ont force probante dans tout litige quant aux éléments de connexion et au traitement informatique desdites informations relatives au Jeu.

Préalablement à toute action en justice liée ou en rapport avec le présent règlement (en particulier son application ou son interprétation), les participants s'engagent à former un recours amiable et gracieux auprès de l'établissement organisateur.

Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents dont dépend le siège social de l'établissement organisateur, sauf dispositions d'ordre public contraires.

ARTICLE 9 – PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

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, 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 Marie et Louis Pasteur, 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 le Délégué 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 10 – PUBLICITE DU REGLEMENT

Le règlement peut être consulté à tout moment sur le site <http://actu.umlp.fr>.