

QUIZZ du mouvement sportif

Maine et Loire

Règlement du jeu

Article 1 : Organisation

L'association Anjou Emploi Sport Animation (A.E.S.A), dont le siège social est situé à la Maison Départementale des Sports au 7, rue Pierre de Coubertin 49136 LES PONTS DE CE Cedex, en partenariat avec l'association Comité Départemental Olympique et Sportif (C.D.O.S) du Maine et Loire, dont le siège social est situé à la Maison Départementale des Sports au 7, rue Pierre de Coubertin 49136 LES PONTS DE CE Cedex, organise du **3 janvier 2012 au 22 juin 2012** un Quizz départemental.

L'AESA et le CDOS ont missionné un « comité d'organisation » pour organiser et assurer le suivi du Quizz départemental. Il est composé de membres élus du C.D.O.S et de l'A.E.S.A.

L'ensemble des comités départementaux sportifs du Maine et Loire s'associe à ce jeu.

Article 2 : Description du jeu

Le jeu est organisé en trois étapes.

1^{ère} étape :

Du 3 janvier 2012 au 28 janvier 2012, chaque association sportive s'inscrit et répond à 20 questions fournies avec une fiche d'inscription et une fiche intitulée : « fiche action ». Le jeu est accessible sur le site Internet de l'association Comité Départemental Olympique et Sportif à l'adresse : maineetloire.franceolympique.com et sur le site Internet de l'association Anjou Emploi Sport Animation à l'adresse www.aesa.fr

Chaque association devra retourner impérativement par courrier postal le quizz, la fiche d'inscription et la fiche « fiche action » jusqu'au 28 janvier 2011 inclus à l'adresse suivante : **AESA, maison départementale des sports 7, rue Pierre de Coubertin BP 43527 49136 LES PONTS DE CE Cedex.**

Cinq membres du comité d'organisation du quizz départemental procèdent à la correction des quizz. Sont désignées associations gagnantes de la première étape et qualifiées pour la deuxième étape, 15 associations ayant le plus grand nombre de bonnes réponses au Quizz par secteur géographique du département de Maine et Loire nommés arbitrairement de la manière suivante :

1 – le secteur de « L'agglomération angevine » : regroupant les communes de l'intercommunalité ANGERS LOIRE METROPOLE

2 - Le secteur des mauges : regroupant les intercommunalités suivantes : du canton de CHAMPTOCEAUX, du canton de ST FLORENT LE VIEIL, du canton de MONTREVAULT, du centre-mauges, Moine et Sèvre, du Choletais, du bocage, de la région de CHEMILLE

3 - Le secteur du segréen : regroupant les intercommunalités suivantes : de la région de POUANCE-COMBREE, du canton de SEGRE, de la région du LION D'ANGERS, du Haut-Anjou, Loir et Sarthe, Ouest-Anjou, du canton de CANDE, Loire-Layon.

4 - Le secteur du douessin-saumurois : regroupant les intercommunalités suivantes : de la région de DOUE LA FONTAINE, des coteaux du Layon, du Gennois, SAUMUR Loire développement, Vihiersois Haut-Layon, Loire-Aubance

5 - Le secteur du baugeois : regroupant les intercommunalités suivantes : Les portes de l'Anjou, du Loir, du canton de Bauge, de la région de Noyant, Loire-Longué, de Beaufort en Anjou, de la vallée de Loire-Authion.

Soit un total de 75 associations qualifiées pour la première étape. Les 75 associations qualifiées seront informées par courrier postal de leur qualification à la deuxième étape.

Il sera procédé à un tirage au sort par secteur géographique dans le cas où le nombre d'associations qualifiées soit supérieur à 15. Ce tirage sera effectué par le comité d'organisation le 31 janvier 2012.

2^{ème} étape :

Du 15 mars 2012 au 10 mai 2012, les 75 associations qualifiées de la première étape, participent à un quizz informatisé en salle. Ces quizz seront organisés géographiquement sur 5 secteurs du département de Maine et Loire cités préalablement. Les lieux, les dates et les horaires de ces quizz seront communiqués par courrier postal aux associations qualifiées à partir du 1er février 2012.

La participation au jeu se fera en salle avec un matériel spécifique informatisé. Les associations qualifiées seront dotées de boîtiers informatisés (un boîtier par association) et devront répondre à 25 questions en temps réel. Les questions seront énoncées par un animateur mandaté par le comité d'organisation. Chaque association disposera de 30 secondes pour répondre à une question. A chaque question, l'association disposera d'un choix de trois réponses. L'association qui ne répondra pas dans ce laps de temps verra sa réponse comptabilisée comme nulle. Chaque bonne réponse permettra à l'association de comptabiliser un point.

L'association qui aura cumulé le plus de bonnes réponses sera déclarée vainqueur par l'animateur

Pour départager les associations ex aequo, il est fait usage par l'animateur du « Quizz bonus ». Les associations qui auront cumulé **toutes les bonnes réponses** effectueront pour se départager un « **quizz bonus** » composé de 1 question. Chaque association disposera de 30 secondes pour répondre à la question. A cette question, l'association disposera d'un choix de trois réponses. **L'association qui ne répondra pas dans ce laps de temps verra sa réponse comptabilisée comme nulle et sera éliminée du « quizz bonus ».** Sera déclarée vainqueur du quizz bonus par l'animateur, l'association qui aura répondu le plus rapidement possible.

Durant toute la durée du jeu, il est interdit de communiquer de quelques manières que ce soit avec les équipes adverses et les personnes présentes dans la salle. Il est interdit d'utiliser quelque moyen que ce soit de communication vers l'extérieur. Il est impératif d'être présent à l'heure. Tout retard exposera l'association à l'exclusion du jeu.

Les 5 associations ayant cumulé le plus de bonnes réponses, une par secteur géographique, seront de nouveau qualifiées pour la finale. Les 5 associations gagnantes seront informées par courrier postal de leur qualification à la troisième étape.

3^{ème} étape

Le 22 juin 2012, une par secteur géographique, les 5 associations finalistes participeront à un quizz final informatisé. Le lieu, la date, les horaires du quizz seront communiqués par courrier postal aux 5 associations qualifiées à compter du 11 mai 2012.

La participation au jeu se fera en salle avec un matériel spécifique informatisé. Les 5 associations qualifiées seront dotées de boîtiers informatisés (un boîtier par association) et devront répondre à des questions en temps réel. Les questions seront énoncées par un animateur mandaté par le comité d'organisation. Chaque association disposera de 30 secondes pour répondre à une question. A chaque question, l'association disposera d'un choix de trois réponses. L'association qui ne répondra pas dans ce laps de temps verra sa réponse comptabilisée comme nulle. Chaque bonne réponse permettra à l'association de comptabiliser un point.

Lors de cette finale, le quizz se déroulera en 4 phases et de la manière suivante :

- 1- Les 5 associations finalistes devront répondre à 20 questions. L'association qui aura cumulé le moins de points sera éliminée du jeu.
- 2- Les 4 associations restantes devront répondre à 15 questions. L'association qui aura cumulé le moins de points sera éliminée du jeu.
- 3- Les 3 associations restantes devront répondre à 10 questions. L'association qui aura cumulé le moins de points sera éliminée du jeu.
- 4- Les 2 associations restantes devront répondre à 5 questions. L'association qui aura cumulé le moins de points sera éliminée du jeu.

L'association qui remporte la quatrième phase de la finale sera déclarée vainqueur par l'animateur. Les 4 autres associations finalistes seront déclarées par l'animateur en deuxième, troisième, quatrième ou cinquième place en fonction et respectivement de l'ordre décroissant du classement.

Pour départager les associations ex aequo, il est fait usage par l'animateur du « Quizz bonus ».

Le « quizz bonus » est composé de 1 question. Chaque association disposera de 30 secondes pour répondre à la question. A cette question, l'association disposera d'un choix de trois réponses. L'association qui ne répondra pas dans ce laps de temps verra sa réponse comptabilisée comme nulle et sera éliminée du « quizz bonus ». Sera déclarée vainqueur du quizz bonus par l'animateur, l'association qui aura répondu le plus rapidement possible.

Durant toute la durée du jeu, il est interdit de communiquer de quelques manières que ce soit avec les équipes adverses et les personnes présentes dans la salle. Il est interdit d'utiliser quelque moyen que ce soit de communication vers l'extérieur. Il est impératif d'être présent à l'heure. Tout retard exposera l'association à l'exclusion du jeu.

Pour cette ultime étape, le quizz sera l'occasion de célébrer les jeux olympiques 2012 de LONDRES. La salle sera ouverte au public afin de permettre aux associations qualifiées de venir accompagnées de leurs supporters.

Article 3 : Participation au jeu

- Conditions de participation au jeu

La participation est gratuite et sans obligation d'achats. Elle implique que l'association s'engage à honorer son éventuelle qualification pour les différentes étapes du jeu.

Une participation minimum **de 2 membres et maximum de 4 membres bénévoles est obligatoire pour les quizz informatisés.**

La participation à cette opération implique l'acceptation pure et simple du présent règlement. Les participants s'interdisent de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des principes de l'opération et de ce présent règlement.

La participation des mineurs de moins de dix-huit ans doit se faire sous la responsabilité et avec l'autorisation de la personne titulaire de l'autorité parentale. L'organisateur se réserve le droit de vérifier l'identité des concurrents et leur âge. Ces vérifications seront faites dans le strict respect de l'article 9 du code civil. Toute indication d'identité ou d'adresse falsifiée, frauduleuse, fautive, mensongère, incorrecte, inexacte entraînera l'élimination du participant. L'organisateur se réserve le droit de disqualifier tout participant pour tout bulletin illisible, raturé ou incomplet.

La participation est limitée à une inscription par association sportive et cela dès la première étape (cf article 2). De même une personne ne peut en aucun cas participer au jeu sous plusieurs identités ou pseudonymes ou pour le compte d'autres personnes.

L'organisateur se réserve également le droit de disqualifier tout participant qui altère le fonctionnement de l'opération ou encore viole les règles officielles de l'opération. L'organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter tout participant ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude, sans toutefois qu'elle ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des bulletins de participations reçus, mais pouvant éventuellement limiter cette vérification aux bulletins des gagnants potentiels.

L'organisateur se réserve le droit de proroger, d'écourter, de modifier ou d'annuler la présente opération en raison d'événements indépendants de sa volonté. Si pour quelque raison que ce soit, cette opération ne devait pas se dérouler comme prévu par suite par exemple d'une fraude, ou d'une défaillance ou tout autre motif dépassant le contrôle de l'organisateur et corrompant ou affectant la gestion, la sécurité, l'équité, la bonne tenue de l'opération, l'organisateur se réserve alors le droit

discrétionnaire d'annuler, de modifier ou suspendre l'opération ou encore d'y mettre fin sans délai, sans que les participants ne puissent rechercher sa responsabilité de ce fait.

- Modalités de participation

La participation s'adresse uniquement aux membres bénévoles licenciés à une association ou section (membre d'une association multisports) sportive dont le siège social est situé sur le département du Maine et Loire et qui justifie d'une affiliation à une fédération sportive adhérente ou associée au comité national olympique et sportif français (CNOSF).

Pour participer, l'association doit remplir une fiche d'inscription qui est disponible sur les sites Internet de l'AESA (Anjou Emploi Sport Animation) et du CDOS (Comité Départemental Olympique et Sportif).

Pour que la participation soit valable, l'association doit cumulativement lors de **l'étape 1** (cf article 2) :

- Avoir renseigné de manière exacte, tous les champs de la fiche d'inscription relatifs aux informations personnelles des participants et de l'association sans exception.
- Avoir renseigné le plus précisément possible la fiche « fiche action ».
- Avoir répondu aux **20** questions jointes à la fiche d'inscription.
- Retourner l'ensemble de ces documents par courrier postal avant **le 28 janvier 2012** inclus à l'adresse suivante : **AESA, maison départementale des sports 7, rue Pierre de Coubertin BP 43527 49136 LES PONTS DE CE Cedex.**

Article 4 : Les dotations du jeu

Le jeu est doté de prix sous forme de dotations monétaires et bons d'achat pour les associations qualifiées à la finale:

- D'un chèque de **2 000,00 €** pour l'association gagnante.
- De chèques et bons d'achats allant de 200,00 € à 1 000,00 € pour les 4 associations finalistes.
 - o 2^{ème} : 1 000,00 € en chèque
 - o 3^{ème} : 500,00 € en chèque
 - o 4^{ème} : 300,00 € en bons d'achat
 - o 5^{ème} : 200,00 € en bons d'achat

Les lots seront remis lors de la finale (étape 3 cf. article 2) le **22 juin 2012**.

Article 5 : La désignation des gagnants

Les associations gagnantes seront désignées en fonction du résultat des 5 finalistes du quizz du 22 juin 2012. Les résultats de la finale sont donnés le jour même dès la fin du jeu.

Toute déclaration inexacte ou mensongère, tout renseignement erroné ou partiel de la part d'un participant sur la fiche d'inscription, toute fraude entraînera la disqualification du participant et de l'association participante, laquelle ne pourra être désignée gagnante.

Article 6 : Responsabilité

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude entraînant des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion de l'opération.

Article 7 : litiges

Le fait de participer à cette opération entraîne l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Toute demande concernant l'interprétation du règlement doit parvenir par lettre recommandée avec accusé de réception. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent règlement qui parviendra chez l'organisateur plus de 15 jours après la fin de l'opération.

Le présent règlement est soumis à la loi française. Toutes difficultés d'interprétation du présent règlement et tous cas litigieux seront tranchés en dernier ressort par l'organisateur ou par le Tribunal compétent sur ANGERS au regard des lois françaises, seules compétentes.

Article 8 : Informatique et liberté

La participation au jeu nécessite le traitement par l'A.E.S.A et le CDOS d'informations personnelles relatives aux participants, dans les conditions décrites dans le règlement.

Les informations personnelles requises pour la participation au jeu doivent être fournies à l'AESA et au CDOS. A défaut de fournir lesdites informations, la participation au jeu n'est pas possible.

Conformément à la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 dite « informatique et liberté » chaque participant au jeu dont les données à caractère personnel sont collectées dispose d'un droit d'accès et de rectification des données le concernant, ainsi que du droit de s'opposer au traitement et au transfert de ces données.

Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée à l'AESA et au CDOS à l'adresse suivante : Maison Départementale des Sports 7, rue Pierre de Coubertin BP 43527 49136 LES PONTS DE CE Cedex.

Article 9 : Dépôt légal du règlement

Le règlement du jeu est déposé auprès de la SCP « LEPAGE-VERGER, huissiers de justice associés », 152 Avenue du général Patton 49100 ANGERS.

Le règlement peut être consulté par toute personne en cliquant sur le lien prévu à cet effet sur la page du jeu dans la rubrique « **Quizz** » du menu figurant sur la page d'accueil du site du CDOS et dans la rubrique « **Actualité** » du menu figurant sur la page d'accueil du site de l'AESA.

Le règlement sera adressé gratuitement à toute association sportive remplissant les conditions de participation du jeu (cf article 3) en faisant la demande écrite auprès de l'AESA ou du CDOS à l'adresse suivante : Maison Départementale des Sports 7, rue Pierre de Coubertin BP 43527 49136 LES PONTS DE CE Cedex. Une copie écrite du règlement est adressée à titre gratuit en France Métropolitaine, à toute personne qui en fait la demande avant la clôture de l'opération. Le remboursement des frais d'affranchissement relatifs à la demande de règlement (timbre au tarif lent en vigueur – base 20g) peut être obtenu sur simple demande écrite à l'adresse du jeu telle qu'indiquée au présent article –obligatoirement accompagnée du nom, prénom et adresse du participant, de l'intitulé du jeu-concours) en joignant obligatoirement un Relevé d'Identité Bancaire (ou RIP ou RICE) dans la limite d'un remboursement, pour toute la durée du jeu, par participant (même nom, même adresse, même RIB ou RIP)

Article 10 : Demandes relatives à l'organisation du jeu

Il ne sera répondu à aucune demande téléphonique ou écrite concernant l'interprétation ou l'application du règlement, les mécanismes ou modalités du jeu ainsi que sur la liste des gagnants.