

# **Règlement du jeu-concours « 12ème Nuit des Mystères »**

**Déposé chez Maître Valérie GUEDJ, huissier de justice,  
26 rue Victor Schoelcher, 68200 Mulhouse**

## **ARTICLE 1 : Généralités**

### ***1.1 Préambule***

L'Association Musées Mulhouse Sud Alsace - n° SIRET : 395 357 692 00015,  
ayant siège à la Cour des Chaînes, 11 rue des Franciscains à 68100 MULHOUSE,  
Représentée par Bernadette GROFF, Présidente,

Ci-dessous intitulée « les organisateurs »

Organise, le 20 mai 2017 à l'occasion de la « Nuit Européenne des Musées », un jeu intitulé 12<sup>ème</sup> Nuit des Mystères régi par les lois françaises et soumis aux conditions précisées dans le présent règlement.

Les organisateurs peuvent faire appel à des tiers pour satisfaire les conditions du présent règlement.

Ce jeu est ouvert à tous à l'exclusion des collaborateurs permanents ou occasionnels des organisateurs et de leur famille, et d'une manière générale, à l'exclusion de toute personne participant de manière directe ou indirecte à la mise en œuvre de ce jeu.

### ***1.2 Musées participants***

*A Mulhouse :*

- Musée Historique
- Cité de l'Automobile - Musée national-Collection Schlumpf
- Cité du Train
- Musée EDF Electropolis
- Musée de l'Impression sur Etoffes

*Et aussi :*

- Musée du Papier Peint à Rixheim
- Ecomusée d'Alsace à Ungersheim
- Grange à bécanes à Bantzenheim
- Parc de Wesserling - Ecomusée textile à Wesserling

### ***1.3 Sécurité***

- Pour la sécurité de tous et le respect des œuvres exposées dans les musées, les équipes ne seront pas autorisées à emporter des sacs à l'intérieur des espaces d'exposition.
- Les participants doivent se plier aux règles appliquées dans chaque musée.
- les consignes de sécurité imposées par l'Etat devront être appliquées telles qu'existantes au jour de l'évènement

### ***1.4 Règles de participation***

- Il est strictement interdit de modifier ou tenter de modifier les dispositifs du jeu.

- En cas de non-respect des consignes de sécurité et de jeu, ou de non-respect des autres joueurs, les bénévoles présents (musées et lieux) se réservent le droit d'invalider l'étape et/ou d'informer aussitôt l'huissier qui éliminera l'équipe.
- Les organisateurs se réservent le droit de ne pas valider les gains d'une équipe obtenus de façon anormale sans préjudice d'éventuelles poursuites judiciaires. Toute infraction au présent règlement entraînera la disqualification de l'équipe l'ayant commise.
- Tout manquement au règlement intérieur des musées participants au jeu, et notamment, sans que cela soit limitatif, tout refus de respecter les consignes de sécurité, entraînera l'exclusion du jeu.
- Tout défaut de présentation d'un document remis dans le jeu entraîne la disqualification du jeu.
- L'absence de respect des instructions qui seront données à l'accueil des musées entraînera l'exclusion du jeu.
- Tous les personnels des musées, les services de sécurité de la société « Phénix » et les organisateurs du jeu, salariés et bénévoles (ces derniers étant reconnaissables à leur badge « Nuit des Mystères ») sont habilités à prononcer l'exclusion des joueurs et à leur confisquer leur passeport de jeu.

## **ARTICLE 2 : Principes du jeu**

- Le jeu consiste à résoudre une série d'énigmes à l'aide d'indices trouvés dans les différents musées participants ou autres lieux publics de Mulhouse Alsace Agglomération ou partenaires.
- Il est composé de 2 parcours indépendants.
  - **Le parcours famille** est constitué d'énigmes nécessitant des qualités d'observations, accessibles à toute la famille et d'une épreuve finale pour départager les finalistes. Les questions et leurs solutions sont déposées auprès de l'huissier.
  - **Le parcours aventure** est une chasse aux trésors composée de 4 itinéraires différents de difficulté équivalente répartissant les candidats entre eux et d'une épreuve finale commune pour départager les finalistes. Les itinéraires et leurs solutions sont annexés au présent règlement pour dépôt auprès de l'huissier.
- Pour participer, il faut d'abord se procurer un passeport qui permet de participer au jeu (cf. Article 3).
- Un seul document par parcours sera remis par équipe. Une équipe est composée de 1 à 4 personnes maximum et est constituée des personnes dont le nom et le prénom sont inscrits sur le même passeport de façon lisible. L'identité des personnes pourra être vérifiée par l'organisation pour les besoins des validations des énigmes.
- Le 20 mai, il faut se présenter entre 14h00 et 24h à un des points d'accueils « Nuit des Mystères » situés dans les musées pour retirer les documents du parcours famille ou du parcours aventure et ce dans la limite des stocks disponibles.

## **ARTICLE 3 : Obtention du passeport**

- Le passeport de jeu permet d'obtenir les éléments nécessaires à la participation à la Nuit des Mystères.

- Il peut être acheté du 29 avril au 20 mai au prix unitaire de 6 € pour 4 personnes dans les lieux suivants :

- *Cinéma Le Palace Mulhouse*
- *Agences Soléa Mulhouse (Porte Jeune et Gare)*
- *Office de Tourisme de Mulhouse*
- *Office de Tourisme de Thann*
- *Librairie Le liseron*
- *La librairie 47° Nord*
- *L'Ecomusée d'Alsace*
- *Le Parc de Wesserling*
- *La grange à bécane*

Le passeport vous sera délivré immédiatement.

Ce passeport est également vendu sur internet : [www.nuitdesmysteres.fr](http://www.nuitdesmysteres.fr)

*Suivant la date d'achat, il sera soit envoyé directement au domicile de l'acheteur, soit disponible au musée de son choix.*

- le 20 mai, le passeport peut être acheté dans les musées participants au tarif de 6€ pour 4 personnes.

\*Jeu accessible gratuitement sur demande au bureau de l'association, le 20 mai de 14h à 24h dans la limite des stocks disponibles.

## **ARTICLE 4 : Parcours Famille**

### ***4.1 Validation du Parcours Famille***

- Chaque équipe participante désigne un ambassadeur qui sera le représentant à la finale de cette équipe en cas de qualification.

- Le Parcours Famille se compose d'une série d'énigmes par musée

- Il faut répondre correctement à la série d'énigmes pour valider le passage dans un musée. Chaque série d'énigmes se valide dans le musée où elle se trouve par l'apposition d'un autocollant sur la page de validation.

- L'âge de l'ambassadeur détermine le nombre de musées à visiter pour valider le parcours : trois musées si l'ambassadeur a entre 6 et 8 ans, 4 s'il a entre 9 et 12 ans et 5 s'il a 13 ans ou plus. Si l'ambassadeur a plus de 14 ans, il ne pourra pas participer à la finale.

- Le parcours famille est validé entièrement lorsque les joueurs obtiennent le nombre d'autocollants correspondant à sa catégorie. La validation est complétée par l'heure de fin du parcours apposée au Cinéma Le Palace à Mulhouse, également lieu de la finale. Si l'heure est raturée, l'équipe est éliminée.

- Lorsque le parcours famille est validé, l'équipe peut participer à un tirage au sort susceptible de lui faire gagner un cadeau. Il aura lieu le lundi 12 juin 2017. Les lots seront envoyés sous un délai de 8 semaines

#### **4.2 Les points bonus du Parcours Famille**

- Dans chaque musée participant il existe une question bonus d'une valeur de 100 points chacune. Ce bonus n'est valable que pour le parcours famille. Les bonus ne seront pris en compte que si la réponse est accompagnée du tampon du musée correspondant.
- Chaque musée visité et validé par un autocollant en plus des musées nécessaires à la validation du Parcours Famille rapporte 100 points bonus.
- Ces bonus sont validés en même temps que le Parcours Famille au cinéma Le Palace à Mulhouse
- Chaque équipe dont tous les membres sont déguisés sur le thème du voyage autour du monde (costume reconnaissable et représentatif d'un pays du monde) remporte 150 points bonus. Le port d'armes factices est interdit (épées, pistolet et toute autre arme). Ce bonus est attribué lors du dépôt du parcours au cinéma Palace.
- Le total général est comptabilisé lors de la remise du parcours au cinéma Palace.

#### **4.3 La Finale Enfants**

- La finale enfant est ouverte aux enfants de 6 à 14 ans. Elle a lieu au Cinéma Le Palace à Mulhouse à 20h.
- Pour participer, il faut avoir validé le Parcours Famille et obtenu un maximum de points bonus. Il faut également avoir rempli de manière lisible (nom, prénom et n° de téléphone portable) la fiche de renseignements et avoir remis son parcours famille entre 17h et 19h dernier délai, au Cinéma Le Palace à Mulhouse. Toute fiche illisible ou incomplète sera considérée comme nulle.
- Les 4 meilleures équipes de chaque catégorie d'âge (6-8 ans, 9-12 ans et 13-14 ans) seront sélectionnées. En cas d'absence de gagnant pour une catégorie d'âge, l'ambassadeur de la catégorie d'âge supérieure la plus proche ayant le meilleur nombre de points sera sélectionnée.
- En cas d'égalité au nombre de points, sera sélectionnée l'équipe ayant achevé son itinéraire le plus tôt.
- Si une équipe qualifiée en 2017 comporte un ou plusieurs joueurs finalistes en 2016, elle ne pourra accéder à la finale
- Les équipes finalistes seront contactées par téléphone entre 19h15 et 19h45. Tout finaliste qui n'aura pas pu être contacté verbalement à 19h50 sera éliminé et remplacé par le candidat suivant de la même tranche d'âge, ayant eu le meilleur nombre de points. Toute équipe ayant répondu au téléphone mais ne s'étant pas déplacée sur le lieu de la finale à 19h55 est éliminée.
- Chaque équipe sera représentée en finale par son ambassadeur.

- Les ambassadeurs seront répartis en 4 équipes, égales en âge. Chaque équipe sera donc constituée d'un enfant de la catégorie 6-8 ans, d'un enfant de la catégorie 9-12 ans et d'un enfant de la catégorie 13-14 ans. En cas d'absence de l'ambassadeur pour une catégorie d'âge, les organisateurs se réservent le droit de modifier les compositions de façon équitable en fonction des candidats sélectionnés.

Trois épreuves départageront les équipes finalistes :

- Une première épreuve pour les 6/8 ans consistera en un memory. Pour savoir qui commencera, les joueurs lanceront un dé. Le joueur ayant fait le plus grand chiffre commencera et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur découvre une paire, il gagne 1 point pour son équipe. Chacun joue à son tour, qu'il ait trouvé une paire ou non afin d'éviter qu'un joueur retourne toutes les paires d'un coup. La partie s'achève quand toutes les 6 paires sont retournées.
- Une seconde épreuve pour les 9/12 ans consistera à reproduire une construction en Kapla le plus rapidement possible. Le candidat le plus rapide remportera 5 points, puis 4 points, puis 3 points, puis 2 points.
- Une troisième épreuve pour les 13/14 ans consistera en un quizz sur le thème du voyage. Pour chaque question, le candidat le plus rapide à lever la main répondra en premier, en cas de bonne réponse il gagne un point. En cas de mauvaise réponse, le candidat le plus rapide dans les 3 restants donne sa réponse et ainsi de suite. Il y a au total 20 questions.

En cas d'égalité à la fin de la finale, les équipes seront départagées par un lancer de dé. L'équipe ayant le plus grand nombre de points remporte la finale enfant.

#### **4.4 Dotations du Parcours Famille**

Le tableau des dotations pour le Parcours Famille et leur répartition est annexée au présent règlement.

Ces lots ne peuvent ni être échangés, ni cédés et ne sont pas remboursables. Ils pourront être à la discrétion des organisateurs complétés, échangés dans des valeurs équivalentes ou supprimés en fonction des événements et du déroulement du jeu. Ils seront expédiés sous 8 semaines après le tirage au sort.

Le gagnant ou ses ayants droits renoncent à réclamer à Musées Mulhouse Sud Alsace tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du lot.

### **ARTICLE 5 : Parcours Aventure**

#### **5.1 Objectif du Parcours Aventure**

L'objectif est d'arriver au bout de l'histoire et de cumuler le maximum de points bonus afin d'être sélectionnable pour l'épreuve finale pendant laquelle une dernière épreuve décidera du gagnant de l'édition 2017.

Les joueurs sont répartis dans 4 itinéraires de longueur et de difficultés équivalentes.

#### **5.2 Validation du Parcours Aventure**

- La validation du Parcours Aventure est possible jusqu'à 23h au Palace à Mulhouse. Aucune équipe ne sera sélectionnable après 23h. Si un retard survenait dans le jeu ou si

moins de 4 équipes étaient arrivées à la fin de l'histoire à 23h, la clôture sera reportée à 23h30.

- Pour valider ce parcours, il faut remettre tous les supports de jeu récoltés pendant le parcours au comptoir Nuit des Mystères situé au Palace à Mulhouse. La fiche coordonnées devra comporter de façon lisible un nom d'équipe, les noms et prénoms des joueurs, une adresse postale ainsi qu'au moins un numéro de téléphone portable. La fiche coordonnées devra comporter les mêmes noms que ceux inscrits sur le passeport de jeu.

- Au moment de la réception de tous les éléments, L'heure de dépôt sera apposée sur la page de validation par la personne qui le réceptionne. Si l'heure ainsi apposée est raturée, l'équipe sera éliminée.

- Le parcours est validé après vérification des documents, décompte des points et de la présence de l'ensemble des autocollants devant être présents sur la fiche « validation ».

Lorsque le parcours aventure est validé, l'équipe peut participer à un tirage au sort susceptible de lui faire gagner un cadeau. Il aura lieu le lundi 12 juin 2017. Les lots seront envoyés sous un délai de 8 semaines.

### **5.3 Les points bonus du Parcours Aventure**

- Chaque équipe dont tous les membres sont déguisés sur le thème du voyage autour du monde (costume reconnaissable et représentatif d'un pays du monde) remporte 150 points bonus. Le port d'armes factices est interdit (épées, pistolet et toute autre arme). Ce bonus est attribué lors du dépôt du parcours au cinéma Palace.

- Il y a 13 questions bonus qui rapportent chacune 100 points bonus. Les questions sont validées au moment de la vérification finale, au Palace à Mulhouse. Les bonus ne seront pris en compte que si la réponse est accompagnée du tampon du musée correspondant.

### **5.4 La Finale Aventure**

- Pour participer à la Finale Aventure, la sélection se fera sur les critères suivants : avoir validé le Parcours Aventure, être en mesure de remettre tous les justificatifs et avoir totalisé un maximum de points bonus. En cas d'égalité au nombre de points, sera sélectionnée l'équipe ayant achevé son itinéraire le plus tôt.

- Sera sélectionnée pour cette finale la meilleure équipe de chaque itinéraire.

- Dans le cas où un ou plusieurs itinéraires n'auraient pas d'équipe vainqueur, sera sélectionnée l'équipe finissant 2<sup>ème</sup> au nombre de points tous parcours confondus, puis 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> si nécessaire. En cas d'égalité, l'équipe arrivée la plus tôt sera retenue.

- Les équipes finalistes seront contactées par téléphone entre 23h15 et 23h30. Tout équipe finaliste qui n'aura pas pu être contactée verbalement à 23h30 sera éliminée et remplacée par l'équipe ayant le meilleur nombre de points.

- La finale débute à 00h00 et nécessite la présence des 4 équipes finalistes au Palace à 23h45. Toute équipe ayant répondu au téléphone mais ne s'étant pas déplacée sur le lieu de la finale à 23h45 est éliminée. Les personnes participantes à la finale doivent être les mêmes que celles inscrites sur le passeport et sur le support de jeu. En participant au jeu, les

joueurs acceptent expressément que l'huissier de justice puisse effectuer un contrôle par la présentation d'une pièce d'identité pour s'en assurer.

- Si une équipe qualifiée en 2017 comporte un ou plusieurs joueurs finalistes en 2016, elle ne pourra accéder à la finale. De même, les finalistes de l'édition 2017 ne pourront participer à l'épreuve finale de l'édition 2018.

- Les personnes éliminées pour tricherie en 2016 sont interdites de jeu en 2017.

- L'épreuve finale se présente sous la forme d'un quizz. La liste des questions et leurs réponses sont déposées chez Maître Guedj, Huissier de Justice.

- Le quizz se déroule sous la forme de deux manches de 10 minutes, au bout desquelles l'équipe ayant totalisé le plus de points est déclarée vainqueur.

- chaque question est posée à toutes les équipes, la première qui appuie sur son buzzer répond immédiatement à la question. Il n'y a pas de temps de latence autorisé pour se concerter après avoir actionné le buzzer.

- une question bien répondue rapporte un point.

- en cas de mauvaise réponse d'une équipe, les équipes restantes gardent la possibilité de répondre de la même façon en actionnant le buzzer..

- s'il n'y a pas de réponse à la question au bout de 15 secondes, l'animateur passe à la question suivante.

- en cas d'égalité à la fin des 20 minutes de jeu, une question supplémentaire départagera les équipes. Si la question reste sans réponse, une autre question sera posée et ainsi de suite jusqu'à départager les équipes

### **5.5 Dotations du Parcours Aventure**

Le tableau des dotations pour leur Parcours Aventure et leur répartition est annexé au présent règlement.

Ces lots ne peuvent ni être échangés ni cédés et ne sont pas remboursables. Ils pourront être à la discrétion des organisateurs complétés, échangés dans des valeurs équivalentes ou supprimés en fonction des événements et du déroulement du jeu. Ils seront expédiés sous 8 semaines après le tirage au sort.

Le gagnant ou ses ayants droits renoncent à réclamer à Musées Mulhouse Sud Alsace tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du lot.

### **ARTICLE 6 – Contestations / problèmes techniques**

Les organisateurs ne pourront être tenus responsables d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un joueur au Jeu. La participation du joueur vaut acceptation de cette condition. Les organisateurs déclinent toute responsabilité en cas de panne ou d'incident technique exceptionnel empêchant le déroulement du jeu et pouvant provoquer d'éventuelles pertes de gains.

### **ARTICLE 7 : Annulation du jeu**

Les organisateurs se réservent le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler la présente opération dans l'éventualité d'un cas de force majeure qui rendrait impossible la poursuite du Jeu conformément aux dispositions du présent règlement.

### **ARTICLE 8 : Acceptation du règlement, recours**

La participation au concours implique l'acceptation irrévocable et sans réserve du présent règlement.

En cas de contestation ou de réclamation pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être adressées par écrit à l'attention de l'association Musées Mulhouse Sud Alsace dont le siège est à la Cour des Chaînes, 11 rue des Franciscains à 68100 MULHOUSE, France, dans un délai de 15 (quinze) jours après la clôture du Jeu.

Les participants s'engagent en cas de difficulté qui pourrait survenir au sujet de l'application ou de l'interprétation du présent règlement, à faire un recours amiable auprès de l'association Musées Mulhouse Sud Alsace, Cour des Chaînes, 11 rue des Franciscains à 68100 MULHOUSE, France, préalablement à toute action en justice contre cette dernière.

### **ARTICLE 9 : Droit d'accès aux données personnelles, dispositions sur la communication des données personnelles**

En vertu de la loi n°78- 17 du 6 janvier 1978 dite "Informatique et Libertés", le participant est informé que certaines réponses indiquées comme telles dans le bulletin de participation peuvent être facultatives, étant précisé toutefois que le défaut de réponse aux questions obligatoires entraîne la non-participation au Jeu.

La collecte des informations à caractère personnel concernant le participant par les organisateurs a pour finalité première d'assurer le bon fonctionnement du Jeu.

Une photo des gagnants pourra être diffusée sur des supports de communication.

Le participant autorise expressément les organisateurs à transférer à ses partenaires commerciaux les données ainsi collectées, et notamment à des fins publicitaires et/ou commerciales, sachant que certaines de ces données seront susceptibles d'être transférées et/ou traitées, dans le respect des dispositions légales en vigueur, et plus particulièrement la loi du 6 janvier 1978 précitée ainsi que la directive communautaire 95/46/CE du 24 octobre 1995.

Les participants peuvent s'opposer à une telle utilisation de leurs données par des tiers en adressant à cet effet un courrier postal à l'attention de L'association Musées Mulhouse Sud Alsace ayant siège à la Cour des Chaînes, 11 rue des Franciscains à 68100 MULHOUSE.

Chaque participant dispose par ailleurs d'un droit d'accès, de rectification et de retrait des données le concernant. Ces droits s'exercent directement par l'envoi d'une lettre simple auprès de l'association Musées Mulhouse Sud Alsace ayant siège à la Cour des Chaînes, 11 rue des Franciscains à 68100 MULHOUSE, Les frais d'affranchissement à tarif lent en vigueur seront remboursés à toute personne en faisant la demande.

### **ARTICLE 10 : Dépôt du règlement**

Le règlement du Jeu, est déposé auprès de Maître Valérie GUEDJ, huissier de justice, 26 rue Victor Schœlcher, 68200 Mulhouse, et il peut être obtenu gratuitement, hors annexes qui restent confidentielles jusqu'à l'issue du jeu, par téléchargement sur le site [www.nuitdesmysteres.fr](http://www.nuitdesmysteres.fr)

Sont annexées au présent règlement :

- La liste des lots pour la finale famille
- La liste des lots pour la finale adulte
- La liste des lots pour les tirages au sort

Sont annexés de façon confidentielle au présent règlement :

- Les réponses aux questions du parcours famille et les bonus
- Les réponses aux énigmes du parcours aventure et les bonus
- Le memory de la finale enfant
- Le modèle de Kapla de la finale enfant
- Les questions et réponses de la finale enfant
- Les questions et réponses de la finale aventure