

# **Règlement du jeu-concours « 14ème 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 00031,  
ayant siège à la Cour des Chaînes, 7 rue Pierre et Marie Curie à 68200 MULHOUSE,  
Représentée par Christine DHALLENNE, Présidente,

Ci-dessous intitulée « les organisateurs »

Organise, le 18 mai 2019 à l'occasion de la « Nuit Européenne des Musées », un jeu intitulé 14<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
- Musée des Beaux-Arts
- Cité de l'Automobile - Musée national-Collection Schlumpf
- Cité du Train
- Musée Electropolis

#### *• Et aussi :*

- Musée du Papier Peint à Rixheim
- Ecomusée d'Alsace à Ungersheim
- Grange à bécanes à Bantzenheim
- Musée de la Mine à Wittelsheim
- 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 mandatée 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 destinée à déterminer la récompense gagnée par l'équipe finaliste (cf5.4) . 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 18 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 26 avril au 18 mai au prix unitaire de 7 € 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 bécanes*
- *L'université populaire du Rhin*
- *La boutique Fairplay*

Le passeport vous sera délivré immédiatement.

*Ce passeport est également vendu sur internet à compter du 15 avril 2019:*

[www.nuitdesmysteres.fr](http://www.nuitdesmysteres.fr)

*Suivant la date d'achat, il sera soit envoyé directement au domicile de l'acheteur à partir du 24 avril 2019, soit disponible au musée de son choix.*

- le 18 mai, le passeport peut être acheté dans les musées participants au tarif de 7€ pour 4 personnes.

\*Jeu accessible gratuitement sur demande aux bureaux de l'association, 7 rue Pierre et Marie Curie, 68200 Mulhouse, le 18 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.

- Dans le cas où plusieurs équipes finalistes seraient composées des membres d'une même famille, seule une équipe sera validée pour participer à la finale (sera retenue l'équipe de l'enfant le plus âgé)

- 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, quatre s'il a entre 9 et 11 ans et cinq s'il a 12 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 lors de l'arrivée au cinéma Palace, si toute l'équipe est présente, par l'heure de fin du parcours.
- 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 18 juin 2019. 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. 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 enfants sont déguisés sur le thème des extraterrestres et explorateurs spatiaux (costume reconnaissable et représentatif d'un extraterrestre, un ou des accessoires seuls ne seront pas suffisants) 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, 9-11 ans et 12-14 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 2019 comporte un ou plusieurs joueurs finalistes en 2018, 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 9-11 ans et d'un enfant de la catégorie 12-14 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 9 paires sont retournées.

- Une deuxième épreuve pour les 9/11 ans consistera en un quizz musical. Pour chaque extrait, 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 extraits.

- Une troisième épreuve pour les 12/14 ans consistera en un quizz sur le thème des extraterrestres et des explorateurs spatiaux. 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 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 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. L'équipe ayant obtenu le plus grand nombre de points sera sélectionnée pour la finale durant laquelle une dernière épreuve décidera du lot qui lui sera attribué.

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

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

- La validation du Parcours Aventure pour la sélection en finale est possible jusqu'à 23h au Palace à Mulhouse. Aucune équipe ne sera sélectionnable après 23h. Si un retard survenait dans le jeu, la clôture sera reportée à 23h30.

- Pour valider ce parcours, l'équipe dont tous les membres doivent être présents remettra 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 ».

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

- Chaque équipe dont tous les membres sont déguisés sur le thème des extraterrestres et des explorateurs spatiaux (costume reconnaissable et représentatif d'un extraterrestre, un ou des accessoires seuls ne seront pas suffisants) 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 17 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. Des indices sur les bonus pourront être donnés par les organisateurs sur l'application SAM ! avant ou pendant le jeu.

### **5.4 La Finale Aventure**

- Une seule équipe participe à la finale aventure. Pour participer à la Finale Aventure, la sélection se fera sur les critères suivants : avoir validé le Parcours Aventure (cf5.2). En cas d'égalité au nombre de points, sera sélectionnée l'équipe ayant achevé son itinéraire le plus tôt.

- l'équipe finaliste sera contactée par téléphone entre 23h15 et 23h30. A défaut de contact verbal à 23h30, elle sera éliminée et remplacée par l'équipe suivante ayant le meilleur nombre de points.

- La finale débute à 00h00 et nécessite la présence de l'équipe finaliste au Palace à 23h45. A défaut, elle est éliminée et remplacée par l'équipe suivante ayant le meilleur nombre de points. 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 2019 comporte un ou plusieurs joueurs finalistes en 2018, elle ne pourra accéder à la finale. De même, les finalistes de l'édition 2019 ne pourront participer à l'épreuve finale de l'édition 2020.

- Les personnes éliminées pour tricherie en 2018 sont interdites de jeu en 2019.

- 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.

- L'épreuve finale permet de remporter un des deux voyages

- Le voyage qui n'a pas été gagné par l'équipe finaliste est tiré au sort à la fin de la finale entre toutes les équipes qui ont validé leur parcours aventure auprès de l'huissier de justice. Tous les membres de l'équipe doivent être présents physiquement au palace au moment du tirage au sort, (toute équipe comportant des finalistes de l'édition 2018 ne pourra pas participer au tirage au sort)

- Le quizz comporte 27 questions.

- Chaque question posée donne droit à 10 secondes maximum de réflexion avant de donner une réponse

- Une bonne réponse rapporte un point pour le premier prix

- Une mauvaise réponse ou une absence de réponse rapporte un point pour le second prix

- 14 bonnes réponses cumulées permettent de remporter le premier prix

- 14 mauvaises réponses cumulées permettent d'obtenir le second prix

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

La liste et la valeur des dotations pour le Parcours Aventure sont annexés 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. 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 7 rue Pierre et Marie Curie à 68200 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, 7 rue Pierre et Marie Curie à 68200 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. Par ailleurs, les participants sont avisés qu'ils doivent expressément faire connaître leur désaccord d'apparaître en photo dans les supports de communication liés au jeu si tel est leur souhait auprès des organisateurs.

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 7 rue Pierre et Marie Curie à 68200 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 7 rue Pierre et Marie Curie 68200 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)