



REGLEMENT JEU MULTIMEDIA GRANDEUR NATURE DANS LA VILLE

Article 1 / Organisateur

L'association ART3000, gestionnaire de l'équipement Le Cube, est l'organisateur de ce jeu multimédia grandeur nature. Ce jeu gratuit et sans obligation d'achat est organisé dans le cadre du Cube Festival (22 septembre au 3 octobre 2010). Le Cube, centre culturel entièrement dédié à la création numérique est un lieu public de la communauté d'agglomération Grand Paris Seine Ouest. Il se situe 20 Cours Saint-Vincent, 92130 Issy-les-Moulineaux.

Article 2 / Principe du jeu

Il y a quatre sessions du jeu multimédia : le 25 et le 26 septembre à 14h et à 16h. Chaque session dure une heure et est prévue pour un maximum de 100 joueurs. Le jeu se déroule sur le territoire d'Issy-les-Moulineaux : de l'Esplanade de l'Hôtel de ville au Paris de la Médiathèque en passant par le mail Menand. A chaque session, il y a une seule équipe gagnante.

Le jeu consiste à retrouver un lapin, nommé Nabazcube, en accomplissant des actions, en trouvant des indices et en résolvant des énigmes.

Pour se faire, les participants seront amenés à utiliser des technologies suivantes :

- Les participants devront passer des objets contenant des puces rfid devant le nez d'un lapin communicant de type Nabaztag :tag. Un fichier mp3 sera déclenché.
- Les participants devront déchiffrer des codes qr à l'aide d'une application spécifique sur téléphones portables. Les médiateurs, encadrant le jeu, auront en leur possession des téléphones portables qui seront prêtés, dans la limite du nombre de téléphones disponibles, à tout participant ne possédant pas de téléphone portable muni d'une application lisant les codes QR.
- Des informations seront également disponibles sur la plateforme « Issy3D » permettant une visite 3D temps réel de la ville d'Issy-les-Moulineaux.

Pour chacune de ses technologies, des médiateurs seront présents pour accompagner les participants dans leur utilisation.

En cas d'affluence, les participants devront attendre leur tour.

Quatre scénarios, dessinant des parcours différents, seront distribués de façon aléatoire aux participants. Tous les parcours convergent vers le même point d'arrivée.

En suivant leur parcours, les participants seront guidés vers différents points sur le territoire.

En fin de parcours, les participants se verront remettre une enveloppe avec une explication de format texte et un texte à trou. Le texte à trou est à remplir grâce aux indices trouvés dans le parcours.

L'association de ces indices leur permettra d'identifier un mot mystérieux qu'il faudra écrire sur le papier remis. Ce papier devra être remis aux organisateurs qui donnera en retour aux participants ayant découvert le mot correct des consignes pour une dernière épreuve. Cette dernière épreuve consistera à trouver un petit objet. L'équipe gagnante est la première à trouver cet objet et à la rapporter aux organisateurs.

En amont du jeu, des indices et des informations sur l'histoire et sur le jeu ont été diffusés sur des médias (site Internet, journaux, dépliant) et dans certaines structures de la ville d'Issy-les-Moulineaux. Pour certaines, elles ont fait appel à la technologie des codes QR. Certaines informations et indices obtenues permettent de sauter une étape le jour du jeu.

Article 3 / Conditions de participation

La participation au jeu est entièrement gratuite.

Le jeu est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans à l'exclusion du personnel du Cube, des prestataires choisis par le Cube pour collaborer à l'organisation de l'événement ainsi que toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du jeu.

Concernant les personnes mineures, le jeu leur est ouvert sous la responsabilité du représentant légal pouvant justifier de l'autorité parentale. Les personnes inscrites pourront participer au jeu, seules ou en équipes. Toute participation ne répondant pas aux critères définis ci-dessus sera automatiquement et de plein droit considérée comme nulle.

Article 4 / Inscription

La participation au jeu se fait à partir du 1^{er} septembre 2010 sur inscription à l'accueil du Cube pendant les horaires d'ouverture au 01 58 88 30 00 ou sur place les jours du jeu (à partir de 13h) dans la limite des places disponibles.

Pour l'inscription, les informations suivantes sont demandées :

Nom et prénom du référent; Téléphone ; Adresse mail ; Age des enfants ; Nombre dans le groupe ; Apporte lecteur Code QR ; « Comment avez-vous connu le jeu ? ».

Ces informations permettent de ne pas dépasser la jauge maximale à chaque session, de contacter les participants au cas où il y aurait un problème pour la session où ils sont inscrits ; de connaître l'âge moyen des enfants, de prévoir le nombre de participants non-équipés pour lire les codes QR, et enfin connaître par quel biais ils ont connu le jeu.

Il est entendu que les informations recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978.

Article 5 / Dotation

Le gain est un lapin communicant Karotz. Il n'y a qu'un seul gain pour l'équipe gagnante, quelque soit le nombre de personne dans le groupe. L'équipe gagnante recevra un nano :ztag et recevra un bon qui lui permettra de recevoir le lot ultérieurement.

Pour retirer le gain, l'équipe devra se munir d'une pièce d'identité et du bon reçu pour retirer le gain au Cube. Les organisateurs préviendront directement le gagnant ultérieurement pour les modalités de retrait du gain.

Les gagnants renoncent à réclamer au Cube tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du prix.

Dotations globales à gagner pour chaque gagnant d'une valeur maximale de 200 euros.

Article 6 / Désignation du gagnant par session

L'équipe gagnante est la première à trouver l'objet.

Aucune réclamation ne pourra être faite quand à la détermination du gagnant.

Le jeu fait appel à des comédiens qui jouent des scènes et il est impossible de déterminer un temps exact pour la durée des scènes jouée et des interactions avec les participants.

Les participants renoncent à toute réclamation quand à l'utilisation ou au mauvais fonctionnement d'une des technologies utilisées sur le jeu, quand au temps d'attente pour utiliser une des technologies, quand au fait qu'être muni ou non d'un téléphone avantage l'un ou l'autre.

En cas de doute ou en cas de problème lors de la fin du jeu, le Cube se réserve le droit d'effectuer un tirage au sort pour déterminer qui est le gagnant.

Du fait de l'acceptation de leur prix, les gagnants autorisent Le Cube à utiliser leurs nom, prénom et image dans toute manifestation liée au présent jeu sans que cette utilisation puisse donner lieu à une quelconque contrepartie autre que le prix gagné. Toute notification contraire devra faire l'objet d'une lettre adressée à la direction et envoyée avec accusé de réception au Cube

Une équipe ne peut prétendre à plus d'un prix.

Article 7/ Dépôt légal

Le présent règlement est déposé via depotjeux.com auprès de l'étude Maître Valérie Hoba, Huissier de justice, située 29 Boulevard Jean Jaurès 93400 Saint Ouen.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est enregistré auprès de l'étude Maître Valérie Hoba, Huissier de justice, dépositaire du règlement avant sa publication.

Le règlement complet est consultable sur le site www.cubefestival.com et www.depotjeux.com.

Il sera distribué à chaque participant le jour du jeu.

Article 8 / Cas de force majeure

Les organisateurs se réservent le droit d'annuler ou d'arrêter le jeu en cas de force majeure, sans que les participants ne puissent prétendre à un quelconque dédommagement.

Article 9 / Litiges et responsabilités

Les participants sont dans un espace public. Il y convient de respecter les lois et règlements en vigueur, et notamment :

- Avoir un comportement correct les uns vis-à-vis des autres : que ce soit les passants, les autres participants, comme les personnes encadrantes du jeu. Il est notamment interdit de bousculer, de pousser une autre personne. Il est interdit d'hurler, d'injurier, de faire de signes provocants ou équivoques.
- Ne pas détériorer le matériel et les installations publiques.
- Respecter la signalisation présente dans la ville. Notamment, il convient de traverser une rue uniquement sur les passages piéton lorsque le feu est vert et après avoir vérifié qu'aucune voiture n'arrive.
- Ne pas jeter de déchets ou papier sur la voie publique.

Les participants doivent également respecter des règles spécifiques au jeu :

- Les organisateurs attendent des participants un comportement « fair-play ». Toute tentative de tricherie, de fraude ou tout acte de violence entraînera l'annulation de la participation de son auteur. Il convient également de respecter l'ordre d'arriver à chaque étape du jeu.
- Les participants sont tenus de respecter l'intégrité des documents, éléments de jeu, signalétique mis à leur disposition : ne pas enlever ou détériorer un élément du jeu (codes QR, signalétique, panneau, construction, etc.).
- Tout dégât sera porté à la responsabilité de la personne l'ayant causé. Notamment, seront prêtés aux participants des téléphones portables pour lire les codes QR : Il est impératif d'être très vigilant dans son utilisation. Par ailleurs, il est interdit de téléphoner avec, seule l'utilisation de l'application pour lire les codes QR est possible.
- Le Cube ne peut être tenu pour responsable des vols ou dégradations d'affaires personnelles qui pourraient être commis sur le territoire du jeu. Il est recommandé de prendre les précautions d'usage : ne pas laisser sacs à mains, cartables, vêtements coûteux, téléphone portable, appareil photo, etc. sans surveillance.
- Le Cube ne peut être tenu pour responsable du mauvais fonctionnement d'une des technologies utilisées sur le jeu, de la mauvaise compréhension d'un des éléments de jeu.
- Il est interdit de participer au jeu avec des vélos, des patins à roulettes, ballons et généralement des jeux bruyants ou encombrants.

Le Cube se réserve le droit d'exclure un ou des participants ne respectant pas les règles de bonne conduite ou les règles spécifiques au jeu.

Le Cube décline toute responsabilité en cas d'accident ou de tout préjudice subi par les participants lors de l'événement et de tout préjudice qu'ils pourraient causer. Les participants engagent donc leur responsabilité individuelle lors de l'événement.

Article 10 / Attribution de compétence

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours. Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétents désignés selon le Code de Procédure Civile.

Article 11 / Informatique et Libertés

Les informations nominatives recueillies dans le cadre du présent jeu sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978. Tous les participants au jeu, ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs, disposent en application de l'article 27 de cette loi, d'un droit d'accès ou de rectification aux données les concernant. Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée à contact@art3000.com avec pour objet : JEU URBAIN – Rectification de données.

Par ailleurs, les organisateurs garantissent la sécurité et la protection des données recueillies lors de ce jeu et notamment le fait qu'elles ne seront pas transmises à des tiers.

Article 12 / Droits à l'image

Toutes les personnes participant au jeu acceptent implicitement de céder leurs droits à l'image dans le cadre de courts films sur l'événement ou de photos. Les participants qui refuseraient d'être filmées ou photographiées devront le signaler au début du jeu à l'accueil du jeu.

Article 13 / Acceptation du règlement

La participation à ce jeu implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité. Toute déclaration inexacte ou mensongère, toute fraude entraînera la disqualification du participant.