

Règlement escape game inter-entreprise à vélo “Vélopoly”

« Faites du vélo 2021 »

Article 1 – Sociétés organisatrices :

Le Syndicat Mixte des Mobilités de l’Aire Grenobloise (SMMAG) dont le siège social se situe 3 rue Malakoff à Grenoble 38 031 Cedex 01, représenté par Sylvain Laval en sa qualité de Président, et leurs prestataires Au fil du dédale, société au capital de 20 000€, dont le siège social est situé au 2 cours Jean Jaurès 38000 Grenoble, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés sous le numéro de SIRET 827 454 869 00021, et Le Lapin Blanc, micro-entreprise, dont le siège social est situé au 255 chemin du Pont Jallat 38360 Engins, immatriculée sous le numéro de SIRET 838 822 294 00024, (ci-après « les Organisateur »), organisent l’escape game gratuit sans obligation d’achat intitulée « Vélopoly » (ci-après « le Jeu »), le 22 et 23 mai 2021 à Crolles, ainsi que les 29 et 30 mai à Grenoble selon les modalités décrites dans le présent règlement, accessible depuis le site faitesduvelo.com.

Article 2 – Conditions de participation :

Le Jeu est ouvert à toute personne physique majeure travaillant dans la même organisation du bassin Grenoblois, à l’exception des personnels des différentes sociétés, de leurs familles et des partenaires.

Le Jeu est soumis à la réglementation de la loi française applicable aux jeux et concours.

Les organisateurs pourront demander à toute équipe gagnante de justifier de leur appartenance à la même organisation. Les organisateurs se réservent le droit de faire gagner l’équipe suivante dans l’ordre du classement dès lors que les gagnants initiaux, s’ils ne travaillent pas ensemble, ne sont pas en mesure d’apporter de preuve suffisante de ladite collaboration.

Le seul fait de participer à ce Jeu implique l’acceptation pure et simple, sans réserve, du présent règlement.

Article 3 – Modalités de participation et horaires :

Pour participer au Jeu les joueurs devront réserver leurs places par email à velopoly@aufildudedale.fr en indiquant :

- Nom de l’entreprise
- Nom d’équipe
- Nom et prénom des participants

- Désignation du capitaine d'équipe

Le Jeu est ouvert à 100 personnes maximum, pris dans l'ordre d'envoi des emails de réservation. Les personnes inscrites reçoivent un mail de confirmation de leur inscription. Si les 100 places sont atteintes, les personnes suivantes sont inscrites sur liste d'attente et en reçoivent l'information.

Toute inscription incomplète, inexacte ou fantaisiste ne sera pas prise en compte.

Le Jeu a lieu le 27 mai, avec un départ à 18h de l'esplanade Alain Le Ray à Grenoble (Caserne de Bonne), pour une durée de 2h et se termine environ à 20h avec un apéro convivial (si les consignes sanitaires le permettent) et la remise des prix.

Le circuit fait environ 18 km. Les Organisateurs ne mettent pas de vélo à disposition.

Article 4 – Désignation des gagnants :

Un classement des équipes, avec les points totaux, sera édité à l'arrivée de toutes les équipes selon les critères détaillés ci-dessous :

- ❖ Déblocage des aménagements cyclables : 1 point par case tamponnée par les joueurs.
- ❖ Acheter des aménagements cyclables : points indiqués sur le plateau de jeu dans le rond jaune.
- ❖ Bonus 3 aménagements de la même couleur : 3 points.
- ❖ Bonus variés, à l'appréciation des 6 animateurs (1 équipe élue par bonus à la majorité des votes des animateurs - en cas d'égalité les équipes concernées reçoivent chacune la totalité des points) :
 - Plus joli son de sonnette ou plus jolie sonnette : 3 points
 - Meilleur nom d'équipe : 5 points
 - Plus beau casque : 7 points
 - Meilleurs équipement de sécurité : 8 points
 - Plus beau vélo : 10 points
 - Meilleur déguisement, accessoire, truc étonnant : 10 points

Pour acheter des aménagements cyclables et donc gagner des points il faut avoir obtenu des pépettes.

- ❖ Pour gagner des pépettes :
 - Tirer des cartes Chance ou Trésor Public, au départ et à chacune des 4 étapes. L'indication sur la carte permet de savoir s'il s'agit d'un gain ou d'une perte de pépettes.
 - Résoudre les énigmes aux 4 étapes, en moins de 10 minutes. Plus on résout vite, plus on gagne de pépettes :
 - Moins de 6 minutes = 20 pépettes
 - 6 - 7 minutes = 16 pépettes
 - 7 - 8 minutes = 14 pépettes
 - 8 - 9 minutes = 12 pépettes
 - 9 - 10 minutes = 10 pépettes
 - 1 indice = 1 pépette en moins

Nombre maximum de points réalisables (aménagements cyclables entièrement débloqués et achetés et obtention de tous les bonus : 153 points.

En cas d'égalité en nombre de points totaux, le nombre de pépettes restantes permettra de départager les équipes (le gagnant étant celui qui a le plus de pépettes restantes). En cas d'égalité aussi en nombre de pépettes, un tirage au sort les départagera.

Les gagnants seront les trois premières équipes au classement.

D'autre part, une équipe coup de cœur sera désignée par les créatrices du jeu selon leurs appréciations.

Du seul fait de l'acceptation de leurs prix, les gagnants autorisent les Organismes à utiliser leurs noms d'équipe et d'entreprise dans toute manifestation publi-promotionnelle, sur les sites Internet des Organismes et sur tout site ou support affilié, sans que cette utilisation puisse ouvrir de droit et rémunération autres que le prix gagné.

Les classements seront publiés sur le site faitesduvelo.com.

Article 5 – Dotations :

Le jeu est doté des lots suivants :

- ❖ 1ère équipe au classement :
 - 1 gilet Vasimimile au choix (Izocel reverso, Izocel essentiel ou Izocel enfant) par membre de l'équipe – Valeur maximum 39,90 € / gilet
- ❖ 2ème équipe au classement :
 - 1 t-shirt Rustine et Guidoline par membre de l'équipe – Valeur 27 € / t-shirt
- ❖ 3ème équipe au classement :
 - 1 cartouche de CO₂ par membre de l'équipe – Valeur € / cartouche
- ❖ Prix coup de cœur :
 - 1 Monopoly Grenoble pour l'équipe – Valeur 25,07 €

Les dotations ne pourront en aucun cas être échangées contre leur valeur en espèces ou contre toute autre dotation. Les Organismes ne sauraient être tenus pour responsables de l'utilisation ou de la non-utilisation, voire du négoce, des lots par les gagnants. En cas de force majeure, les Organismes se réservent le droit de remplacer le lot gagné par un lot de nature et de valeur équivalente.

ARTICLE 6 – Remise des lots :

Les gagnants recevront leurs lots après la fin du Jeu si les partenaires peuvent être présents. Sinon des bons leur seront remis pour les obtenir ultérieurement.

Article 7 – Responsabilité des Organismes :

Les Organismes du Jeu déclinent toute responsabilité en cas de perte, vol, incidents ou accidents lors du Jeu.

Le Code de la route est à respecter durant le Jeu.

Article 8 – Acceptation du règlement :

Chaque participant s'inscrivant dans une équipe participant au Jeu accepte sans réserve ce présent règlement.

Article 9 – Loi informatique et libertés :

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978, les participants au Jeu bénéficient d'un droit d'accès et de rectification, pouvant être exercé par mail aux adresses suivantes : contact@aufildudedale.fr ou contact@lelapinblanc-enigmes.com.

Article 10 – Litiges :

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Jeu doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse d'un des Organismes.

Et au plus tard quatre-vingt-dix (90) jours après la date limite de participation au Jeu tel qu'indiqué au présent règlement.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent de Grenoble.