RÈGLEMENT OFFICIEL - CHASSE AU TRÉSOR

« Les 12 énigmes du Chevalier Rouge »

Calendrier 2027 des sapeurs-pompiers de Falaise

Article 1 – Organisation du Jeu et Organisateur

Le jeu intitulé « Les 12 énigmes du Chevalier Rouge » (ci-après le « Jeu ») est organisé par l'Amicale des sapeurs-pompiers de Falaise, association régie par la loi du 1er juillet 1901 (ci-après l'« Organisateur »), dont l'adresse de correspondance est : Lieu-dit Les Hogues, Caserne des sapeurs-pompiers de Falaise, 14700 Saint-Martin-de-Mieux.

Adresse électronique de contact : amicale.sp.falaise@gmail.com.

La représentante légale de l'Amicale est Madame Sandrine MAILLARD-BRIMANT, Présidente de l'Amicale des sapeurs-pompiers de Falaise.

Article 2 – Objet et principe du Jeu

Le Jeu est une chasse au trésor gratuite, sans obligation d'achat, composée de douze énigmes intégrées au calendrier 2027 des sapeurs-pompiers de Falaise, sur le thème du millénaire de Guillaume le Conquérant. Pour participer, les joueurs doivent détenir le calendrier numéroté et résoudre les énigmes, en franchissant les étapes prévues par le présent Règlement. Le calendrier est remis dans le cadre de la campagne annuelle de distribution de l'Amicale. Un don peut être effectué librement, sans montant minimum ; aucun achat, don ou frais d'inscription n'est exigé pour obtenir un calendrier et participer au Jeu.

Les personnes résidant hors du secteur de distribution peuvent demander un calendrier selon la procédure annoncée sur les canaux officiels de l'Amicale. Le calendrier sera envoyé par voie postale, la charge des seuls frais réels d'affranchissement et d'emballage, revient au joueur; il ne s'agit ni d'un don obligatoire ni d'un droit d'inscription.

Le Jeu ne comporte pas de classement général. Un seul gagnant du lot final si la chasse est résolue par ce dernier selon les critères objectifs de l'article 7. Si aucun participant ne remporte le lot final à l'issue du parcours principal, celui-ci est remis en jeu au moyen d'une nouvelle énigme, selon les modalités définies préalablement par l'Organisateur, sans intervention du hasard. La participation au Jeu implique la prise de connaissance et l'acceptation du présent règlement (ci-après le « Règlement ») ainsi que des conditions générales d'utilisation des supports du Jeu.

Article 3 – Dates et durée

Le parcours principal du Jeu se déroule du 1er novembre 2026 à 00 h 00 jusqu'au 13 août 2027 à 23 h 59 inclus, heure de Paris. La participation est clôturée à compter du 14 août 2027 à 00 h 00. Toute réussite enregistrée à compter de cette clôture n'est pas recevable pour la désignation initiale du gagnant. Cette clôture ne fait pas obstacle à l'organisation ultérieure d'une épreuve complémentaire de remise en jeu du lot final pendant les médiévales de Falaise 2027, dans les conditions de l'article 7.

L'Organisateur se réserve la possibilité, dans les conditions prévues à l'article 16, de prolonger ou reporter la période de participation lorsqu'un événement indépendant de sa volonté, un impératif de sécurité ou un incident technique le justifie. Toute modification sera portée à la connaissance des participants par un moyen approprié.

Article 4 – Conditions de participation

Le Jeu est ouvert à toute personne physique disposant d'un exemplaire officiel du calendrier 2027 distribué par l'Amicale des sapeurs-pompiers de Falaise, obtenu sans obligation d'achat. La participation est ouverte sans distinction de lieu de résidence, sous réserve de respecter les autres conditions du présent Règlement.

Les participants mineurs doivent disposer de l'autorisation de leur représentant légal et participer sous sa responsabilité. L'Organisateur pourra en demander la preuve, notamment avant la remise du lot ; les règles propres au voyage d'un mineur à l'étranger s'appliqueront le cas échéant.

Ne sont pas autorisées à participer les personnes ayant directement conçu les énigmes, détenu les solutions, participé à l'organisation opérationnelle du Jeu ou eu accès aux réponses avant leur publication, ainsi que, afin de préserver l'équité du Jeu, les personnes vivant habituellement dans leur foyer lorsque celles-ci ont pu bénéficier de ces informations.

Article 5 – Modalités et validité de la participation

Pour participer, le joueur doit être valablement inscrit sur le site officiel lechevalier-rouge.fr, résoudre les douze énigmes, progresser selon le parcours du Jeu, découvrir la Contremarque et accomplir avec succès l'étape finale à laquelle celle-ci donne accès. La Contremarque désigne un élément dissimulé dans le cadre du jeu dont la découverte est nécessaire à l'étape finale. Sa nature, sa forme, son support, son fonctionnement et son emplacement ne sont pas révélés dans le présent Règlement. La réussite est enregistrée selon les règles techniques de vérification décrites à l'article 7.

À compter du 1er novembre 2026, les chasseurs déjà inscrits doivent prendre connaissance du Règlement officiel et des CGU actualisés et les accepter à nouveau expressément avant de poursuivre leur participation. Les nouveaux chasseurs acceptent ces deux documents lors de leur première inscription. Le dispositif conserve la preuve de l'acceptation, la version des documents acceptés et la date et l'heure de validation. En l'absence de nouvelle acceptation, le chasseur déjà inscrit ne peut poursuivre sa participation tant qu'il n'a pas validé les textes actualisés, sans remise en cause rétroactive des droits régulièrement acquis.

Les informations personnelles demandées au moment de l'inscription sont limitées aux données nécessaires à la gestion du Jeu, notamment le nom, le prénom, le numéro de téléphone et l'adresse électronique ; d'autres éléments strictement nécessaires à la vérification d'un gain pourront être demandés au gagnant.

L'Organisateur peut écarter une participation non conforme après vérification, en s'appuyant sur des éléments objectifs et en appliquant les mêmes critères à l'ensemble des participants. Le participant concerné peut adresser une réclamation dans les conditions de l'article 17.

Article 6 – Sécurité et comportement des participants

Lorsque des recherches ou déplacements dans Falaise sont proposés, les indices doivent pouvoir être observés depuis des espaces accessibles au public, sans pénétration dans une propriété privée, sans escalade, sans franchissement d'une clôture ou d'une zone interdite, sans manipulation, déplacement ni dégradation d'un élément du patrimoine, du mobilier urbain ou de l'environnement.

Chaque participant doit respecter la législation, le Code de la route, les consignes de sécurité, les horaires d'accès et les restrictions applicables aux lieux visités. Les mineurs doivent être accompagnés lorsque leur âge, le lieu, l'horaire ou les circonstances l'exigent.

Conditions météorologiques et assurances – L'Organisateur peut suspendre tout ou partie du Jeu lorsque la sécurité l'exige. Chaque participant demeure responsable de ses actes, déplacements et équipements ; il lui est recommandé de disposer des assurances adaptées, notamment pour les dommages qu'il pourrait causer à autrui. Les déplacements en véhicule relèvent de l'assurance automobile applicable. Ces dispositions n'excluent ni ne limitent la responsabilité de l'Organisateur lorsqu'elle est légalement engagée, notamment en raison d'une faute ou d'un défaut d'organisation qui lui est imputable.

Article 7 – Désignation du gagnant

Est susceptible d'être déclaré gagnant le premier participant valablement inscrit qui, conformément au parcours prévu par le jeu, a découvert la Contremarque et accompli avec succès l'étape finale de la chasse avant la clôture du Jeu. L'Organisateur vérifie les journaux techniques, les preuves de résolution du joueur et son éligibilité, avant toute validation. La victoire n'est acquise qu'après cette vérification par l'organisateur.

Si aucune réussite éligible n'est constatée avant la clôture du parcours principal, le lot final est remis en jeu dans le cadre d'une épreuve complémentaire reposant sur la résolution d'une nouvelle énigme accessible à tous les participants valablement inscrits sur le jeu avant sa clôture. Cette épreuve complémentaire aura lieu pendant le live des médiévales de Falaise 2027. L'Organisateur en définit les modalités objectives. Le gagnant est désigné exclusivement selon la résolution valable de cette énigme, sur la base de critères vérifiables, sans sélection aléatoire ni autre intervention du hasard.

Toute fraude, déclaration inexacte ou violation du Règlement peut entraîner l'invalidation de la participation, sur la base d'éléments vérifiables. Si la première réussite est invalidée, l'Organisateur examine les autres réussites enregistrées avant la clôture du parcours principal, dans leur ordre chronologique et selon les mêmes critères.

Article 8 – Lots

Le lot final annoncé est un week-end en Angleterre pour deux personnes sur les traces de Guillaume le Conquérant, comprenant transport, hébergement et visite des studios Harry Potter, pour une valeur indicative de 1 000 € TTC. Les modalités précises du séjour seront précisées au gagnant à la remise des prix. Les documents de voyage et formalités administratives applicables restent soumis à la réglementation en vigueur.

Des animations dotées de lots complémentaires sont proposées pendant la chasse au trésor sous l'appellation « Les Défis du Chevalier Rouge », notamment lors des sessions en direct live, sur le site internet ou à l'occasion d'autres animations officielles. Ces défis sont distincts du lot principal et n'affectent pas les conditions d'attribution du lot final. Chaque défi repose sur la résolution d'une énigme. Le gagnant est désigné selon les modalités définies par l'Organisateur et annoncées avant l'ouverture du défi, exclusivement sur la base de la résolution valable de cette énigme, sans intervention du hasard.

Avant chaque « Défi du Chevalier Rouge », l'Organisateur publie les conditions d'accès, le calendrier, la présentation générale des lots proposés, le délai de réponse, le nombre de tentatives et les critères objectifs de validation et de départage éventuel. Lorsqu'un défi est réservé à un chasseur sélectionné par le système interne, les critères d'accès à cette invitation sont annoncés au préalable. La sélection favorise les chasseurs n'ayant jamais reçu de convocation, sans exclure systématiquement les autres chasseurs éligibles. Le chasseur sélectionné reçoit un courriel l'informant que « le Chevalier Rouge l'a choisi pour relever un défi », découvre son épreuve sur le site officiel et dispose de trois tentatives, sauf modalités particulières publiées avant le défi, notamment pour les sessions en direct. Pour les défis individuels, la convocation est également visible dans l'espace du chasseur et reste valable 72 heures à compter de son émission, selon l'horodatage du serveur. Ce délai est distinct du chronomètre éventuellement prévu à l'intérieur d'un mini-jeu. Une validation incorrecte consomme une tentative ; une réussite met immédiatement fin à l'épreuve. Les rangs de difficulté proposés sont Écuyer, Chevalier et Champion. Une médaille d'or, d'argent ou de bronze distingue la victoire selon la tentative utilisée, sans modifier l'attribution du lot.

Les autres participants peuvent être informés sur le site qu'un défi est en cours, sans divulgation de l'identité du chasseur invité ni des solutions. Si le participant ne résout pas valablement l'énigme dans les conditions prévues ou si aucun gagnant n'est désigné pour un défi, le lot correspondant est remis en jeu lors d'un autre « Défi du Chevalier Rouge », dont les règles sont également annoncées avant son lancement. L'invitation à tenter un défi ne garantit pas l'obtention d'un lot. En cas de non-réponse ou de non-réussite à l'expiration des 72 heures, la convocation prend fin et le lot peut être proposé dans le cadre d'un nouveau défi. L'ensemble des défis et des communications associées est placé sous le contrôle et la validation de l'Organisateur.

Les lots ne sont pas échangeables contre leur valeur en espèces, sauf obligation légale contraire. En cas d'indisponibilité indépendante de la volonté de l'Organisateur, celui-ci peut proposer une prestation de nature et de valeur au moins équivalentes, après information du gagnant et sous réserve des droits que celui-ci tient du droit applicable.

Article 9 – Information et publication du nom du gagnant

Le gagnant sera informé de sa victoire directement sur son espace joueur sur le site internet.

Il sera contacté individuellement par mail. La communication publique ne comportera son nom complet, sa photographie, sa voix ou son image qu'après information spécifique et, lorsqu'elle est requise, obtention d'une autorisation distincte. Pour un mineur, l'accord du ou des titulaires de l'autorité parentale sera recueilli selon les règles applicables.

L'Organisateur pourra annoncer qu'un gagnant a été désigné sur ses canaux officiels. À défaut d'autorisation de publication nominative, l'annonce sera anonymisée ou limitée aux informations ne permettant pas d'identifier directement le gagnant. Aucune autorisation de communication promotionnelle n'est une condition de participation ou de remise du lot.

Article 10 – Remise ou retrait des lots

Une remise officielle est envisagée le dimanche 15 août 2027 au Château Guillaume-le-Conquérant de Falaise, lors des médiévales 2027 sous réserve de la disponibilité du gagnant et de l'acceptation de son gain. Si ces conditions ne sont pas réunies, une remise ultérieure sera organisée selon des modalités convenues avec le gagnant.

Le gagnant dispose de trente (30) jours calendaires à compter de la première notification écrite de son gain pour confirmer son acceptation et communiquer les éléments raisonnablement nécessaires à sa remise. En l'absence de réponse, une relance est effectuée, dans la mesure du possible, au terme de quinze (15) jours. La date éventuelle de cérémonie ne réduit pas ce délai.

Les notifications sont adressées aux coordonnées communiquées lors de l'inscription. L'Organisateur utilise les moyens de contact raisonnablement disponibles sans obligation de rechercher d'autres coordonnées ; il conserve la preuve des tentatives de contact. Cette clause ne fait pas obstacle à sa responsabilité en cas de manquement qui lui est imputable.

En l'absence d'acceptation dans le délai de trente (30) jours ou en cas de renonciation expresse, le lot final sera remis en jeu au moyen d'une nouvelle énigme, selon la procédure objective et sans hasard prévue à l'article 7 si l'organisateur le souhaite. La désignation du nouveau gagnant intervient uniquement dans les conditions annoncées avant l'ouverture

de cette épreuve complémentaire. Lorsque le gain a été accepté dans le délai, sa remise matérielle pourra intervenir ultérieurement selon les modalités convenues.

Pour les lots attribués dans le cadre des « Défis du Chevalier Rouge », les modalités de notification, d'acceptation et de remise sont annoncées avant chaque défi. Leur attribution et leur remise sont vérifiées et validées par l'Organisateur.

Article 11 – Communication et opérations promotionnelles

La participation au Jeu ou l'acceptation d'un lot n'autorise pas, à elle seule, la reproduction ou l'exploitation promotionnelle du nom, de l'image ou de la voix d'un participant. Toute publication nominative, promotionnelle ou photographique doit être décidée et diffusée sous le contrôle de l'Organisateur, dans le respect des règles applicables et des autorisations nécessaires.

Article 12 – Données personnelles

Le responsable du traitement est l'Amicale des sapeurs-pompiers de Falaise, joignable à l'adresse amicale.sp.falaise@gmail.com et à l'adresse postale indiquée à l'article 1.

Les données collectées sont limitées à ce qui est nécessaire à l'inscription, au suivi des énigmes, à la vérification des réussites, à la remise des lots et à la prévention des fraudes : nom, prénom, coordonnées, identifiants de participation, journaux de validation et données techniques strictement nécessaires. Les pièces complémentaires ne sont demandées qu'au gagnant lorsque leur collecte est justifiée.

Les données sont utilisées pour gérer les inscriptions, contrôler l'éligibilité, déterminer le gagnant sans hasard, le contacter, remettre les lots, prévenir les fraudes, assurer la sécurité technique et traiter les réclamations. Les traitements reposent, selon leur objet, sur l'exécution des règles du Jeu et sur l'intérêt légitime de l'Organisateur ; les traitements nécessitant un consentement distinct n'ont lieu qu'après son recueil. L'accès aux données est réservé aux personnes habilitées de l'Organisateur et aux prestataires techniques agissant pour son compte, sur instructions et selon les obligations légales applicables. Les données ne sont ni vendues ni transmises à des fins commerciales. Les catégories de destinataires et les éventuels transferts hors de l'Espace économique européen doivent être précisés dans la politique de confidentialité du site.

Les données des participants non gagnants sont supprimées ou anonymisées au plus tard six mois après la clôture du parcours principal ou, lorsqu'une épreuve complémentaire de remise en jeu a été organisée, après la clôture de la dernière épreuve, sauf obligation légale ou nécessité de conservation liée à une réclamation ou un contentieux. Les données strictement nécessaires concernant les gagnants peuvent être conservées pendant la durée nécessaire à la remise des lots, à la preuve de l'opération et au respect des obligations légales.

Conformément au règlement (UE) 2016/679 (RGPD) et à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, les personnes disposent, selon les conditions légales, de droits d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition et, lorsque le droit est applicable, de portabilité. Elles peuvent exercer leurs droits en écrivant à amicale.sp.falaise@gmail.com et peuvent introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Les données recueillies pour le Jeu ne seront pas utilisées pour envoyer de la prospection électronique sans consentement préalable distinct lorsque celui-ci est requis.

Article 13 – Responsabilité

L'Organisateur examine les participations, assure la traçabilité des réussites et désigne le gagnant du lot final selon les critères objectifs de l'article 7. En cas de remise en jeu du lot final et pour chacun des « Défis du Chevalier Rouge », l'attribution repose sur une énigme résolue conformément aux règles annoncées à l'avance, sans sélection du gagnant par le hasard. L'Organisateur organise la remise des lots dans les conditions publiées.

Le participant demeure responsable de ses actes, déplacements, équipements et comportements. L'Organisateur ne prend pas en charge les dommages personnels du participant ni ses déplacements, sauf lorsque le sinistre résulte d'un défaut d'organisation ou d'une faute imputable à l'Organisateur. La responsabilité civile de l'Organisateur pourra être recherchée dans les conditions de droit commun lorsqu'un dommage résulte d'un défaut d'organisation ou d'une faute qui lui est imputable. Le participant doit disposer de ses propres garanties d'assurance adaptées, notamment pour ses dommages personnels et les dommages qu'il pourrait causer à des tiers. Tout déplacement nécessitant l'utilisation d'un véhicule terrestre à moteur relève de l'assurance automobile propre au conducteur.

L'Organisateur prend les mesures raisonnables pour assurer le fonctionnement des supports. En cas de panne, d'interruption ou de défaillance technique, il peut suspendre le Jeu et adopter les mesures proportionnées nécessaires au rétablissement de conditions équitables, sans exclure les responsabilités que la loi lui impose.

Article 14 – Fraude et exclusion

Toute fraude, tentative de fraude, falsification, usurpation d'identité, utilisation d'un procédé automatisé, obtention déloyale d'une réponse, atteinte au dispositif du Jeu ou comportement contraire à son esprit peut entraîner l'annulation de la participation, sans préjudice des recours éventuellement ouverts à l'Organisateur.

Il est notamment interdit de déplacer, retirer, détériorer, masquer ou rendre inaccessible la Contremarque, ou de tenter de contourner ou compromettre les dispositifs techniques utilisés pour le Jeu.

Article 15 – Propriété intellectuelle

Les textes, énigmes, illustrations, photographies, créations graphiques, personnages, logos et autres contenus du Jeu restent protégés par les droits de propriété intellectuelle de leurs titulaires. Toute reproduction, extraction, diffusion, adaptation ou exploitation non autorisée, au-delà des usages permis par la loi et de la participation personnelle au Jeu, est interdite.

Article 16 – Force majeure, modification, suspension ou annulation

En cas de force majeure, d'impératif de sécurité ou d'événement indépendant de sa volonté empêchant le déroulement normal du Jeu, l'Organisateur peut suspendre, adapter, reporter ou annuler le dispositif dans la mesure strictement nécessaire. Il informe les participants par les canaux officiels, motive la mesure et préserve, autant que possible, les droits régulièrement acquis. Sa responsabilité reste appréciée conformément au droit applicable.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toute vérification utile relative au respect du Règlement, notamment afin d'écarter un participant ayant effectué une déclaration inexacte, mensongère ou frauduleuse. Toute modification sera mise à disposition par le canal officiel et ne devra pas porter atteinte de manière injustifiée aux droits déjà acquis.

Article 17 – Réclamations, droit applicable et litiges

Le présent Règlement est régi par le droit français. Toute difficulté relative à son application ou à son interprétation fera d'abord l'objet d'un examen par l'Organisateur, sans préjudice du droit pour les participants de saisir les autorités ou juridictions compétentes. Toute contestation ou réclamation relative au Jeu doit être formulée par écrit à l'adresse : amicale.sp.falaise@gmail.com, ou par courrier à l'adresse postale de l'Organisateur indiquée à l'article 1, en précisant l'identité du participant, l'objet de la demande et les éléments utiles à son examen.

Pour faciliter leur examen, les réclamations relatives à une participation, à la désignation du gagnant ou à la remise d'un lot devraient être adressées dans les trente (30) jours suivant le fait contesté ; ce délai ne constitue pas une renonciation aux droits et recours prévus par la loi.

Article 18 – Consultation du Règlement

Un exemplaire du présent Règlement est disponible gratuitement pendant toute la durée du Jeu, notamment par le support web ou le lien indiqué dans le calendrier, le QR code, la page Facebook officielle ou le formulaire officiel de l'Organisateur.

Un exemplaire électronique du Règlement peut être demandé gratuitement à amicale.sp.falaise@gmail.com.