

## Règlement du jeu « Spykee-lejeu.com » France

### Qui peut participer ?

1. Jeu gratuit sans obligation d'achat organisé par la société Meccano, RCS Nanterre B431852789, 73 r Henri Barbusse - 92586 Clichy cedex, ouvert aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise), à l'exception du personnel de la société organisatrice, leur famille et toute personne impliquée dans la mise en œuvre du jeu.
2. Jeu gratuit ouvert à toute personne de 18 ans ou plus. Pour toute personne de moins de 18 ans, il est nécessaire avant de participer à ce jeu, d'obtenir l'accord d'un parent ou responsable légal, qui cochera la case correspondante et donnera une adresse courriel. En refusant de cocher cette case et sans adresse courriel, vous n'aurez pas accès au jeu.
3. Jeu ouvert du 22 octobre 2008 jusqu'à 23 :59 heures le 31 décembre 2008.
4. Pour participer, il est nécessaire d'avoir un accès Internet et de disposer d'une adresse courriel valide. Les participants accèdent au jeu uniquement sur l'adresse Internet officielle: [www.spykee-lejeu.com](http://www.spykee-lejeu.com).
5. La participation à ce jeu implique la connaissance et l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement; chaque participant devra cocher la case appropriée avant de participer au jeu. Toute personne ne remplissant pas cette condition sera exclue du jeu et ne pourra, en aucun cas, recevoir un lot.
6. Aucune participation en masse ou de tierce partie ne sera acceptée.

### Principe du jeu

Le jeu est basé sur le principe des « Instants Gagnants » dont la liste est déposée en annexe du présent règlement, préalablement au début du jeu, jeu via DEPOTJEUX.COM en la SCP LACHKAR GOUGUET, huissiers de justice à Paris, 156 rue Montmartre, 75002 Paris.

Lorsqu'un participant joue et gagne au moins à une mission à un moment coïncidant avec un Instant Gagnant, le participant gagne un des lots mis en jeu. Le participant est informé immédiatement du caractère gagnant ou non de sa participation. Les lots seront attribués au hasard, pendant toute la durée de la promotion. La première personne à participer et à gagner au moins une mission pendant le créneau gagnant gagnera le lot réservé pour ce créneau. Si le lot n'est pas gagné, il sera automatiquement réalloué au prochain créneau temporel réservé.

7. Pour participer au jeu, il suffit de se connecter sur le site Internet : [www.spykee-lejeu.com](http://www.spykee-lejeu.com)
  - 7.1. Chaque participant doit remplir le formulaire électronique avec les champs obligatoires: nom, prénom, date de naissance, mot de passe et adresse courriel.
  - 7.2. Si le participant est âgé de moins de 18 ans, l'adresse courriel d'un parent ou de son représentant légal lui sera demandée. Le parent ou représentant légal reçoit à l'adresse courriel qu'il a indiqué, un e-mail l'alertant de l'inscription de son enfant au jeu-concours et lui donnant accès au règlement complet du jeu. S'il refuse que son enfant participe au

jeu-concours, il peut le désinscrire du programme en cliquant sur le lien prévu à cet effet, et annuler ainsi sa participation au jeu.

7.3. Cocher la case d'acceptation du règlement.

7.4. Une fois l'inscription terminée, le participant doit se connecter sur son compte afin de pouvoir jouer.

7.5. **Principe du jeu** : Le participant se connecte sur son compte et se retrouve sur le menu du jeu. Lorsqu'il se dirige vers une porte, le participant déclenche une mission. Parmi les quatre missions proposées, trois sont interactives et permettent de participer à l'Instant Gagnant. La quatrième est une mission linéaire, qui ne permet pas de participer à l'Instant Gagnant. L'ordre dans lequel les missions sont effectuées n'influence pas la participation à l'Instant Gagnant. En revanche, le participant doit avoir remporté au moins une mission pour y participer.

7.6. **Première mission** : Le participant doit prendre en photo tous les personnages en mouvement dans la pièce dans un temps donné. S'il réussit, il est sélectionné pour participer à l'Instant Gagnant. Sinon, il peut soit retenter sa chance, soit retourner au menu.

7.7. **Deuxième mission** : Le participant doit traverser le couloir en évitant les rayons laser, dans un temps donné. S'il réussit, il est sélectionné pour participer à l'Instant Gagnant. Sinon, il peut soit retenter sa chance, soit retourner au menu.

7.8. **Troisième mission** : Le participant doit imiter le Spykee qui sera en face de lui. Il doit réussir les différents niveaux pour participer à l'Instant Gagnant. Sinon, il peut soit retenter sa chance, soit retourner au menu.

7.9. **Quatrième mission** : aucune interaction possible.

8. Si vous êtes gagnants, vous serez prévenus par email et votre lot vous sera envoyé après que vous nous ayez fait parvenir vos coordonnées postales en réponse au mail.

## **Participation et lots**

9. Le nombre de participations est illimité.

10. Le jeu est limité à un seul gain par foyer (même nom, même adresse postale). Les Gagnants autorisent toute vérification concernant leur identité ou leur domicile, toute fraude entraînera automatiquement l'élimination.

11. Le jeu est doté des lots suivants :

- **10 Spykee : Robot Meccano à construire et commandé via WiFi (Fonctions : VoIP, lecteur MP3, caméra, vidéo surveillance, photos).**

Chaque lot représente une valeur approximative de 250 €. En aucun cas le lot ne saurait être perçu sous une autre forme que celle prévue au présent règlement. Dans le cas où le cadeau proposé ne serait plus disponible, pour quelque raison que ce soit, un cadeau de valeur égale ou supérieure sera automatiquement donné en remplacement.

12. Chaque gagnant sera averti par courrier électronique auquel il devra répondre en indiquant ses coordonnées postales et son lot lui sera envoyé au plus tard 42 jours après la notification.

13. Tous les lots seront envoyés en classe non-prioritaire.
14. Il est recommandé d'imprimer le certificat de gain en cas de non-réception du lot gagné. Dans ce cas, veuillez contacter : [spykee@alerteorange.fr](mailto:spykee@alerteorange.fr)
15. Aucune correspondance présentant une anomalie (incomplète, illisible, insuffisamment affranchie, expédiée en recommandé) ne sera prise en compte.
16. L'organisateur décline toute responsabilité pour la perte des prix en transit.
17. L'organisateur n'est pas responsable des erreurs, omissions, interruptions, effacements, défauts, retards de fonctionnement ou de transmission, pannes de communication, vol, destruction, accès non autorisé ou modification des inscriptions. La participation au jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.  
  
La connexion de toute personne au site et la participation des joueurs au jeu se fait sous son entière responsabilité.
18. Les gagnants peuvent être sollicités pour prendre part à une publicité promotionnelle.

### **Remboursement des frais de participation**

19. Le coût de la connexion internet, les demandes de remboursement de la connexion et d'accès/rectification/suppression des données vous concernant seront remboursés, sur simple demande écrite et suffisamment affranchie, selon les modalités suivantes :
  - 19.1. Le remboursement des frais de connexion se fera sur la base d'une connexion de 3 minutes à 0.12€ TTC par minute, soit 0.36€ TTC. Ce montant correspond à 3 minutes de connexion en communication téléphonique locale, temps qui est supérieur au temps suffisant pour l'inscription, l'impression du règlement général, la prise de connaissance des conditions particulières du jeu et la participation au dit jeu.
  - 19.2. Le remboursement des timbres nécessaires à la demande de remboursement de la connexion et d'accès/rectifications/suppression des données personnelles se fera sur la base du tarif lent en vigueur.
  - 19.3. Les remboursements seront effectués par virement.
  - 19.4. Pour obtenir ce remboursement, il suffit d'en faire la demande écrite par courrier postal à l'adresse du jeu en indiquant vos coordonnées et en joignant obligatoirement une facture du fournisseur, montrant le temps et coût associés à la participation au jeu, ainsi qu'un RIB.
  - 19.5. Un seul remboursement de la connexion et/ou timbres sera effectué par joueur et par jour de connexion.

- 19.6. Aucune demande de remboursement ne sera prise en compte si elle est formulée plus de 30 jours après la date de clôture du jeu.
- 19.7. Les abonnements aux fournisseurs d'accès à l'Internet ainsi que le matériel informatique (ordinateur, modem, câbles, etc.) ne sont pas remboursés, les participants au jeu déclarant en avoir déjà la disposition pour leur usage.
- 19.8. Les participants utilisant des fournisseurs d'accès intégrant des connexions ADSL et forfait illimité ne sont par nature pas éligibles au remboursement, la participation n'ayant pas dans ce cas d'influence sur la facturation.

### **Informatique et Libertés**

- 20. Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/78, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, et de suppression des données personnelles vous concernant. Ce droit peut être exercé en écrivant à l'organisateur à l'adresse suivante : ALERTE ORANGE, Jeu Meccano Spykee, 85 rue Bobillot, CS 91304, 75214 Paris cedex 13.
- 21. Si vous cochez les cases destinées à cet effet, vous pourrez être amenés à recevoir des propositions de notre société. Si vous ne les cochez pas, vous ne recevrez aucune information commerciale de notre part. Dans ce cas, vos données ne seront utilisées que dans le but de vous envoyer votre lot si vous avez gagné ou pour vérifier votre accord quant à la participation de votre enfant.

### **Divers**

- 22. La société organisatrice se réserve le droit, si les circonstances l'exigeaient, d'annuler, de reporter, de prolonger ou d'écourter le présent jeu ou d'en modifier les conditions sans que sa responsabilité puisse se trouver engagées vis-à-vis des participants.
- 23. Tous les cas non prévus par le règlement ainsi que l'arbitrage pour toutes les contestations relatives à l'interprétation et ou à l'application du présent règlement seront tranchés par la société organisatrice dont les décisions seront définitives et sans appel. La loi applicable au présent contrat est la loi française.
- 24. Toute contestation sur ce jeu doit se faire par écrit à l'adresse suivante : ALERTE ORANGE, Jeu Meccano Spykee, 85 rue Bobillot, CS 91304, 75214 Paris cedex 13.  
Aucune contestation ne sera acceptée deux mois après la clôture du jeu.

Ce règlement est déposé via DEPOTJEUX.COM en la SCP LACHKAR GOUGUET, huissiers de justice à Paris, 156 rue Montmartre, 75002 Paris.

**Organisateur : Meccano**

**©Meccano 2008**