

Conditions Générales de Vente de l'Escape Game

escapegame@cleryraconte.com

Version 1.0.0 du 12 décembre 2018

Le présent service d'escape game est réalisé par l'association *Cléry Son Histoire en Lumière* (Siège social : 94 rue du Maréchal Foch – 45370 Cléry-Saint-André) n° TVA FR 16407768084.

Préambule

Il est préalablement précisé que les présentes conditions générales régissent exclusivement les ventes de billets d'escape game sur le site internet cleryraconte.com. Elles sont systématiquement portées à la connaissance de chaque acheteur pour lui permettre de passer commande. Ces conditions s'appliquent à l'exclusion des conditions en vigueur dans les points de vente partenaires, notamment celles en vigueur pour les ventes en magasin.

1 Général

1. Ces termes et conditions et tout contrat conclu incorporant ces termes et conditions sont régis par le droit français et tout litige sera soumis à la compétence exclusive des tribunaux français.
2. Le jeu est conçu pour une équipe de 3 à 5 personnes par salle. Chaque réservation est privative et en aucun cas vous ne rejoignez d'autres personnes étrangères à votre groupe dans votre salle.
3. Pour des raisons de sécurité, les enfants de moins de 8 ans ne sont pas autorisés à participer à l'activité. Entre 8 et 16 ans, la présence d'un adulte au moins est requise dans la salle. Au-delà de 16 ans, aucune restriction n'est imposée. Dans le cadre de la vérification de l'âge des participants, il peut vous être demandé un document officiel d'identité pour le justifier.
4. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* ne saurait conseiller l'activité aux femmes enceintes de plus de 7 mois, aux personnes souffrantes de claustrophobie, sujettes aux crises d'angoisse, épilepsie; et décline toute responsabilité en cas de problème.
5. Nous demandons aux membres de l'équipe d'être présents sur le site 10 à 15 minutes avant l'heure de réservation afin de recevoir les instructions liées à l'expérience.
6. Lors de votre arrivée, *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* et son personnel vous demandera le prénom et nom de la réservation; dans le cas d'une vérification formelle, il peut vous être demandé de confirmer votre identité au moyen d'un document officiel (CNI / Passeport).
7. Lors de votre présence dans nos locaux, *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* attend de ses clients qu'ils suivent les règles et indications prodiguées par l'équipe, qu'ils adoptent un comportement approprié, et respectueux envers nos employés en tout temps.
8. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* ne tolère aucune forme de harcèlement ou d'intimidation envers ses représentants (bénévoles, employés, etc.).
9. En raison de la nature de l'activité, aucune photo ou enregistrement ne peuvent être pris à l'intérieur de la salle. Des casiers sont mis à disposition à l'entrée de la salle de jeu.
10. Cléry attend de ses visiteurs et clients qu'ils ne divulguent aucun détail du jeu directement ou indirectement au public.

11. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* se réserve le droit de facturer les clients ayant causés tout dommage, intentionnels ou non ou causés par une mauvaise utilisation des articles, ou par un mauvais comportement.
12. Les personnes sous l'influence de l'alcool, de stupéfiants, ou de médicaments non prescrits se verront refuser l'accès ; le jeu ne saurait être remboursé dans ces cas. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* se réserve le droit de refuser l'entrée à toute personne inapte ou ayant un comportement abusif ou inapproprié.
13. Aucune boisson ni aliment ne peuvent être introduits dans les salles de jeux.
14. Nos amis les animaux ne sont pas acceptés.
15. Dans le cadre de votre réservation, *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* recueille et stocke vos données personnelles sans les divulguer à une tierce partie. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* s'assure que la confidentialité de vos renseignements personnels soit assurée.

2 Site Internet

1. Le site cleryraconte.com est détenu et exploité par *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE*. L'association se réserve le droit de modifier le contenu du site web à sa seule discrétion et sans préavis. En revanche les conditions générales qui s'appliquent sont celles indiquées au moment de votre réservation.
2. Les conditions ci-après s'appliquent pour tout utilisateur du site de *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* et elles doivent être lues attentivement et approuvées avant achat.
3. Le site de *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* est à destination d'usage personnel et non commercial. Vous ne pouvez pas modifier, copier, distribuer, transmettre, afficher, exécuter, reproduire, publier, licencier, créer des œuvres dérivées, transférer ou vendre toute information obtenue à partir de ce site.
4. L'utilisation de tout ou partie du site de *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* à des fins frauduleuses, illégales, diffamatoires, nuisibles, obscènes ou répréhensibles par la loi n'est pas autorisée.
5. Les marques et logos figurant sur le site sont la propriété de « Mission Liberté ». Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ceux-ci sans autorisation écrite au préalable et vous acceptez que cette utilisation puisse constituer une violation des droits de la propriété intellectuelle.

3 Réservations

1. Seule(s) la/les personne (s) qui ont au moins 18 ans sont autorisées à réserver un jeu.
2. Seul le paiement confirmé par *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* vient valider la réservation.
3. Chaque réservation est nominative et la partie ne peut être cédée à une tierce partie sans l'accord préalable de *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE*. Vous devez nous contacter pour les cas particuliers.
4. Les jeux ne peuvent être transférés ou revendus dans un cadre commercial. Si cette condition n'est pas respectée, *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* se réserve le droit de refuser l'accès à ses salles pour l'acheteur ainsi que pour le bénéficiaire supposé de la réservation.
5. Vous êtes responsable de la saisie exacte de vos coordonnées dans le formulaire de réservation en ligne. En soumettant ce dernier vous garanzissez à *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* que les détails fournis sont véridiques et exacts. Nous ne saurions être tenus responsables pour quelconque erreur de saisie ou erreur de choix de date et horaire de votre part.
6. Suite à votre paiement, vous recevrez une confirmation de votre réservation par courriel uniquement, merci de vérifier votre courrier indésirable. Si tel n'est pas le cas, veuillez nous contacter en direct. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* n'envoie pas de confirmation par la poste ou par texto.
7. Les réservations ne peuvent être faites qu'au maximum 1 an et au minimum 15 minutes avant la date et heure souhaitées. Pour plus de renseignements ou en dehors de ces plages, veuillez nous contacter par courriel ou par téléphone directement.
8. Une réservation devient caduque et l'entrée pourra vous être refusée si l'équipe a 15 minutes ou plus

de retard sur l'heure de début de réservation. Dans cette situation, aucun report, ni modification, ni remboursement ne sera accepté par *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE*.

9. Chaque réservation est présumée définitive. Elle peut être reportée jusqu'à 5 jours avant en fonction des disponibilités. En dessous de 5 jours, aucun changement, ni annulation ou report ne sont possibles. En aucun cas une partie n'est remboursable.
10. Force Majeure. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* n'est pas responsable des retards ou obstacles causant votre arrivée tardive ou votre non présentation en date et heure de votre réservation. Que ce soit causé par le mauvais temps, les grèves, les protestations, les inondations, les embouteillages, les troubles civils ou toute autre raison. Il est de votre responsabilité d'arriver à temps pour votre réservation.

4 Prix et paiement

1. Le prix (T.T.C.) d'un jeu par personne est indiqué sur le site cleryraconte.com dans l'onglet « jeu d'évasion ».
2. Les réservations peuvent être faites en ligne sur le site Internet cleryraconte.com, ou en personne sur place directement.
3. Les différents moyens de paiement acceptés sont précisés sur le site cleryraconte.com.
4. Le paiement est exigé avant toute entrée dans l'escape game.
5. Si vous venez à moins de participants qu'originellement prévu, aucun remboursement ou avoir de la quote-part de l'absent ne saurait être effectué.
6. Si vous venez à plus de participants qu'originellement prévu, dans la limite maximale de la salle (5 personnes), le complément sera à payer au moment de votre arrivée sur site.
7. *CLÉRY SON HISTOIRE EN LUMIÈRE* accorde aux clients le droit d'occuper les installations de l'escape game pour la durée déterminée lors de leur réservation. Le client accepte que le jeu dure le temps imparti, qu'il ait réussi à trouver toutes les énigmes ou non. De même, il accepte que le jeu prenne fin avant ce même temps dédié, s'il a trouvé toutes les énigmes, sans que cela donne droit à un ajustement tarifaire.