

EPSILON ESCAPE

CONDITIONS GENERALES DE VENTE

du 17 septembre 2018

DEFINITIONS

- « Client » désigne toute société ou tiers ayant recours à la société EPSILON EXPÉRIENCE et à son offre de services
- « Prestataire » désigne la société EPSILON EXPERIENCE
- « Le site web » désigne le site internet de la société EPSILON EXPÉRIENCE
- « Parties » désigne collectivement le Client et EPSILON EXPERIENCE
- « Offre » désigne l'offre commerciale fournie par EPSILON EXPÉRIENCE au Client
- « Prestation » désigne la Prestation commandée par le Client à la société EPSILON EXPERIENCE
- « Commande » désigne le document définissant les modalités et conditions particulières d'exécution de la ou des Prestations commandée(s) par le Client à EPSILON EXPERIENCE

I. GENERALITES

Les présentes Conditions Générales de Vente, ci-après désignées CGV, valables à compter du 8 février 2017 sont accessibles à tout moment sur le site epsilonescape.fr et prévalent sur toute autre version ou tout autre document contradictoire. Ces CGV peuvent être modifiées à tout moment à la discrétion d'EPSILON ESCAPE sans autre formalité que leur mise en ligne.

Les présentes CGV constituent le socle de la négociation commerciale entre les Parties et s'appliquent à chaque Commande. Elles s'appliquent à toutes les prestations proposées par EPSILON ESCAPE et ce, en addition des éventuelles conditions particulières qui pourraient être convenues et applicables à d'autres Clients.

En cas de contradiction entre ces CGV et les conditions particulières du produit, les conditions particulières prévaudront.

Conformément aux dispositions de l'article L 441-6 du Code de Commerce, les présentes CGV sont systématiquement communiquées à tout Client qui en fait la demande à EPSILON ESCAPE.

ARTICLE 1 - CHAMP D'APPLICATION

Les présentes CGV encadrent l'activité de la société SARL EPSILON EXPÉRIENCE, au capital de 8 400 euros, domiciliée au 137 Boulevard de Sébastopol, 75002 PARIS, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés sous le numéro 812 141 331 00023.

Les présentes conditions générales de vente fixent les dispositions contractuelles et les conditions applicables à toute réservation pour une session de jeu. Elles sont portées à la

connaissance de toute personne physique ou morale souhaitant procéder à un achat sur Le site web ou directement via Le prestataire.

ARTICLE 2 - NATURE DES PRESTATIONS

Le prestataire propose un concept appartenant à la société SARL EPSILON EXPÉRIENCE de jeux d'évasion grandeur nature scénarisés.

ARTICLE 3 - PRIX ET MODALITES DE PAIEMENT DES PRESTATIONS

3.1. Les prix pratiqués par Le Prestataire sont ceux en vigueur au moment de la passation de la Commande. Ils sont indiqués sur Le site internet. Sauf indication contraire, ils sont indiqués en Euros, toutes taxes comprises (TTC) Le prix d'une session de jeu est fixe et ne tient pas compte du nombre de Clients. Le prestataire se réserve le droit de modifier ses tarifs à tout moment.

3.2. Pour réserver une salle de jeu, le Client devra au préalable réserver une session de jeu en choisissant une date et un créneau horaire parmi ceux proposés sur Le site web où, dans des conditions particulières, directement via Le Prestataire. Pour réserver, le client devra préciser son nom, son prénom, une adresse e-mail valide et un numéro de téléphone. Le paiement se fait en ligne via PayPal ou carte bancaire et la réservation est confirmée par l'envoi d'un e-mail au client ayant effectué la réservation.

3.3. Toute autre prestation donnera lieu à une facturation additionnelle. EPSILON ESCAPE se réserve le droit de modifier ses tarifs à tout moment.

3.4. Des conditions particulières peuvent s'appliquer, notamment lorsque le Client est un Professionnel. Librement négociées par Les Parties, elles sont détaillées dans l'article 11 des présentes CGV.

ARTICLE 4 - RETARD, ANNULATION ET DROIT DE RETRACTATION

4.1. Une équipe de Clients qui se présente à sa réservation à EPSILON ESCAPE en retard pourra voir son temps de jeu réduit, la salle de jeu devant être libérée à l'heure prévue.

4.2. En cas d'annulation de la part du Client, aucun remboursement ne sera effectué conformément à l'article L 221-28 du code de la consommation

4.3. Sous réserve d'acceptation de la part du Prestataire et si prévenu dans un délai raisonnable, il est possible de reporter la partie à une date déterminée. Si une date de report ne peut être déterminée, il est alors possible d'échanger la prestation contre un Bon Cadeau de valeur équivalente.

4.4. Un client ayant acheté un bon cadeau par internet peut faire exercer son droit de rétractation jusqu'à 14 jours après l'achat, si le bon cadeau n'a pas été utilisé. Les clients voulant exercer leur droit de rétractation peuvent simplement remplir le formulaire à l'adresse suivante :

<https://epsilonescape.fr/retractation>

ARTICLE 5 - ACCES AUX SALLES ET DEROULEMENT DE LA PARTIE

5.1. Le Client doit se présenter chez EPSILON ESCAPE à l'heure convenue lors de sa réservation et confirmée par l'e-mail de confirmation. Il devra déposer ses affaires dans la consigne tenue par le personnel d'EPSILON ESCAPE et sera conduit dans la salle de jeu.

5.2. Il est strictement interdit de rentrer dans une salle de jeu avec de la nourriture ou des boissons.

- 5.3. Le nombre de participants par salle ne peut excéder six (6) personnes physiques âgées de 16 ans ou plus. Les personnes âgées entre 12 et 16 ans doivent impérativement être accompagnées d'un majeur capable par salle.
- 5.4. Il est strictement interdit de prendre des photos ou des vidéos dans les salles de jeu.
- 5.5. Il est strictement interdit de détériorer ou de casser des éléments de jeu ou de décor.
- 5.6. Afin d'assurer le bon déroulement du jeu, les salles sont équipées de microphones et de caméras de surveillance. Aucune image ni aucun son ne sont enregistrés.
- 5.7. Le Prestataire se réserve le droit d'interrompre toute partie selon les éventualités suivantes :

Un ou plusieurs joueurs auraient une attitude jugée dangereuse pour la sécurité des autres joueurs ou pour l'intégrité du décor ou des installations.

Un ou plusieurs joueurs tiendraient des propos injurieux à l'encontre du personnel d'EPSILON EXPERIENCE

Un ou plusieurs joueurs tiendraient des propos à caractère raciste/sexiste/homophobe ou discriminant. La qualification du caractère raciste/sexiste/homophobe ou discriminant des propos tenus est laissé à la libre appréciation du personnel d'EPSILON EXPERIENCE.

Un ou plusieurs joueurs venaient à mentir, à duper ou à soudoyer le personnel d'EPSILON EXPERIENCE dans le but de contrevenir aux règles énoncées dans les articles 5.2, 5.3, 5.4 et 5.5

La liste ci-dessus est non exhaustive, et EPSILON EXPERIENCE s'autorise à y ajouter les mentions qu'il jugera nécessaire au moment imparti.

Aucun remboursement ne pourra être demandé.

ARTICLE 6 - FORCE MAJEURE

L'exécution des obligations incombant à chacune des Parties aux termes des présentes Conditions Générales sera suspendue par la survenance d'un événement constitutif de force majeure dans l'acceptation usuelle de ce terme et incluant notamment, sans que cette liste soit limitative, les catastrophes naturelles, les actes de l'autorité publique, les embargos, les grèves, les conditions climatiques exceptionnelles empêchant la livraison, les insurrections, les émeutes. La Partie désirant invoquer un tel événement devra en notifier immédiatement à l'autre le commencement et par la suite, le cas échéant, la fin, sans quoi elle ne pourra être déchargée de sa responsabilité. Les deux Parties mettront en œuvre tous leurs efforts pour prévenir ou réduire les effets d'une inexécution de la convention causée par cet événement. L'autre Partie se réservera le droit de vérifier et de contrôler la réalité des faits. L'exécution des obligations reprendra son cours normal dès que l'événement constitutif de force majeure aura cessé. Dans le cas où l'événement qui donne lieu au cas de force majeure se prolonge pendant plus d'un (1) mois, la Partie à laquelle le cas de force majeure est opposé peut résilier, immédiatement et de plein droit, la Commande, sans la soumettre au versement d'indemnités.

ARTICLE 7 - PROPRIETE INTELLECTUELLE

Chaque Partie conservera la propriété pleine et entière des descriptifs, logiciels, plans, dessins et autres documents ainsi que des méthodes, du savoir-faire et des outils logiciels qui lui sont propres.

L'expérience "Le Patient de la Chambre 8" est une œuvre protégée par le droit d'auteur. Toute utilisation/citation/publication sans l'accord écrit expresse de ses créateurs d'un élément visuel/sonore/vidéo/graphique ou manuscrit sera légalement sanctionnée.

Tous les éléments du site epsilonescape.fr sont et restent la propriété intellectuelle et exclusive de la société EPSILON EXPERIENCE. Nul n'est autorisé à reproduire, exploiter, rediffuser, ou utiliser à quelque titre que ce soit, même partiellement, des éléments du site qu'ils soient logiciels, visuels ou sonores. Tout lien simple ou par hypertexte est strictement interdit sans l'accord écrit expresse de la société EPSILON EXPERIENCE.

ARTICLE 8 - PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

L'ensemble des informations demandées par EPSILON ESCAPE lors de la passation de Commande est obligatoire. Si une ou plusieurs informations obligatoires venaient à manquer, l'émission de la Commande ne pourra intervenir.

Conformément à la loi Informatique et Libertés du 06/01/1978, modifiée par la loi du 6 août 2004, le Client dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux informations le concernant qui peut s'exercer par courrier adressé à EPSILON ESCAPE – 137 Boulevard de Sébastopol, 75002 Paris.

Conformément aux articles L.223-1 et suivants du code de la consommation, si le Client ne souhaite plus être démarché par téléphone sur le numéro qu'il avait communiqué au Vendeur, il peut inscrire à tout moment ce numéro de téléphone sur la liste d'opposition au démarchage téléphonique par Internet sur le site www.bloctel.gouv.fr ou par courrier en écrivant à : Société Opposetel, Service Bloctel, 6 rue Nicolas Siret 10000 Troyes. Cette inscription est gratuite et valable trois ans. Toutefois, le Vendeur pourra contacter par téléphone le Client qui en aura expressément fait la demande, pendant une période librement fixée par le Client ou à défaut, dans un délai de 3 mois à compter de la date de la demande du Client.

ARTICLE 9 - LANGUE DU CONTRAT, DROIT APPLICABLE ET REGLEMENT DES LITIGES

9.1. Dans le cas où les présentes CGV et la Commande seraient établies en plusieurs langues, il est expressément entendu que la version française est la seule à faire foi en cas notamment de difficultés d'interprétation et/ou d'application des dispositions desdites Conditions et de la Commande. La langue applicable aux CGV et à la Commande est la langue française.

9.2. Les présentes CGV et la Commande sont soumises, tant pour leur interprétation que pour leur mise en œuvre, au droit français.

9.3. Conformément à l'ordonnance n°2015-1033 du 20 août 2015 et au décret d'application n°2015-1382 du 30 octobre 2015, tout différend ou litige dit de consommation, sous réserve de l'article L.152-2 du code de la consommation, peut faire l'objet d'un règlement amiable par médiation auprès du MTV.Travel – Médiation Tourisme et Voyage.

Pour soumettre votre litige au médiateur, vous pouvez, au choix :

- (i) Remplir le formulaire sur le site internet du MTV.Travel à l'adresse <http://www.mtv.travel/index.php?page=saisine-du-mediateur>
- (ii) Envoyer votre demande par courrier simple ou recommandé au MTV Médiation Tourisme Voyage - BP 80 303 - 75 823 Paris Cedex 17

Quel que soit le moyen utilisé pour saisir le MTV.Travel, votre demande doit contenir les éléments suivants pour être traitée avec rapidité : Vos coordonnées postales, email et téléphoniques ainsi que les nom et adresse complets de [notre société ou de l'établissement concerné], un exposé succinct des faits, et la preuve des démarches préalables auprès [de notre société ou de l'établissement concerné]

II. DISPOSITIONS PARTICULIERES PROPRES AUX PRESTATIONS AVEC UN PROFESSIONNEL

ARTICLE 10 - PRIX ET MODALITES DE PAIEMENT S'APPLIQUANT AUX CLIENTS PROFESSIONNELS

10.1. Les prix pratiqués par EPSILON ESCAPE sont indiqués sur le devis et varient en fonction de la prestation convenue contractuellement avec Le Client.

10.2. Le paiement de la facture par Le Client est exigible à trente (30) jours suivant date de facturation par virement bancaire, chèque ou PayPal ou par tout autre moyen ou sous tout autre délai dérogatoire convenu par les parties.

10.3. Le nombre définitif de participants doit être spécifié et connu au maximum sept (7) jours avant l'exécution de la prestation. Il pourra être révisé à la hausse sous réserve de disponibilités passé ce délai et le tarif convenu ne saura être révisé à la baisse si le nombre de joueurs venait à être réduit une fois ce délai dépassé.

10.4. En cas de retard de paiement, des pénalités sont prévues et correspondent au taux directeur semestriel de la Banque centrale Européenne en vigueur majoré de 10 points. Ce taux est appliqué sur le montant TTC de la facture.

ARTICLE 11 - CONDITIONS PARTICULIERES ET DEROULEMENT DES PARTIES AVEC UN CLIENT PROFESSIONNEL

Sous certaines conditions, les parties peuvent se dérouler dans d'autres établissements partenaires dans le cadre de sessions coordonnées.