

Conditions générales

ESCAPE ROOM



1. L'équipe

Pour venir jouer, votre équipe doit se composer de 4 à 6 personnes.
Vous devrez nécessairement avoir une personne majeure dans votre équipe.
Les enfants de moins de 15 ans ne sont pas acceptés sans la présence ou l'autorisation formelle de leur responsable légal.

2. La salle

Vous découvrirez un environnement équestre grandeur nature.
La salle est organisée sur 2 étages : une écurie au rez-de-chaussé, et un club-house à l'étage.

La salle n'est pas factice. C'est une véritable écurie, ainsi qu'un club-house/salle de formation, utilisé dans le cadre des stages équestres. L'organisateur vous demande donc d'avoir le respect lié à ces différents lieux.

Dans le but de vous permettre de profiter de votre partie, l'organisateur met à votre disposition un vestiaire vous permettant de ranger vos effets personnels pendant le jeu. Celui-ci sera fermé à clef pendant la partie.

3. Les règles du jeu

Vous disposerez de 60 minutes pour réaliser la mission qui vous sera présentée et confiée par l'organisateur. Un timer sera mis à votre disposition pour le suivi du temps vous restant imparti.

A l'issue des 60 minutes, et si l'équipe n'est pas parvenue à atteindre sa mission, l'organisateur viendra ouvrir la salle aux participants.
Pour des questions de confidentialité, l'organisateur ne pourra dévoiler les étapes suivantes permettant de réussir la mission.

Vous rencontrerez dans la salle des équipements et objets dont l'organisateur vous demande de prendre soin. La structure de la salle doit rester intacte et ne renferme aucun élément déterminant dans la réussite du jeu.

Vos talents d'observation, d'analyse, de collaboration, de fouille sont les seuls que vous aurez à mobiliser.

En cas de difficulté ou de blocage dans le déchiffrement des énigmes, qui ralentirait démesurément l'accomplissement de la mission, l'organisateur s'autorise à faire parvenir aux participants un indice qui permettra à l'équipe d'avancer dans le jeu.

Par mesures de sécurité, il est formellement interdit sous peine d'arrêt immédiat du jeu voire d'exclusion :

- de donner à manger aux chevaux,
- de rentrer dans les boxes,
- d'escalader la rambarde de l'escalier
- de fumer

4. Le règlement intérieur de la salle

L'usage des téléphones mobiles, tablettes, appareils photos ou caméras sont strictement interdits dans les salles, pour des questions de confidentialité.

Un contrôle de la salle sera réalisé à la fin du jeu par l'organisateur. Tout objet manquant devra être restitué immédiatement.

En cas de litige, l'organisateur se réserve le droit de contacter les autorités et de prendre toutes les mesures nécessaires à l'exclusion du participant ou de l'équipe fautive.

Toute action de dégradation volontaire ou d'imprudence étant de nature à mettre en péril l'intégrité des biens ou personnes, fera l'objet d'une action en réparation immédiate.

Tout objet cassé devra être remboursé à valeur neuve, et toute dégradation de la salle devra être remboursée sur devis.

Des pénalités complémentaires au titre des frais de dossier seront ajoutées, à hauteur de 30% du montant du préjudice.

En cas de fermeture de la salle suite à une dégradation volontaire, une indemnité compensatrice devra être versée à l'organisateur à hauteur de 100,00 euros (cents euros) par jour de fermeture.

6. Le règlement intérieur de l'établissement

La signature du règlement intérieur de la salle d'échappée game vaut acceptation du règlement intérieur de l'établissement.

Celui-ci est tenu à disposition des participants dès leur arrivée dans l'enceinte de l'établissement.

La totalité de l'établissement est strictement non fumeur.

Le vapotage est autorisé en dehors de tout bâtiment sans exception.

7. Les responsabilités

L'organisateur s'engage à assurer la sécurité des personnes au sein de la salle. Celle-ci est équipée de détecteurs de fumées ainsi que d'un extincteur.

Chaque participant s'engage, en pleine conscience, à informer l'organisateur de toute observation que serait de nature à mettre en danger la sécurité des participants eux-mêmes, de la salle ou du bâtiment.

8. Le droit à l'image

Chaque partie sera contrôlée à distance par l'intermédiaire de caméra de surveillance. Les données ne seront pas enregistrées, ni utilisées à des fins commerciales.

La signature des présentes conditions générales autorise l'organisateur à utiliser les clichés photographiques des participants sur son site internet ou sa page Facebook.

Aucune divulgation de ces données ne sera faite à des fins commerciales ou marketing auprès d'autres établissements.

Pour les participants qui le souhaitent, l'organisateur propose des rendez-vous d'analyse individuelle à l'issue du jeu, qui permettront à chaque participant de comprendre son profil personnel de joueur.

Dans le cadre des stages équestres, par exemple, l'organisateur s'appuie sur la présente salle d'échappée room pour diagnostiquer un profil individuel et travailler sur les ressources personnelles de chaque participant (en tant que joueur, cavalier, collaborateur ou professionnel).

Ces rendez-vous individualisés feront l'objet d'une facturation complémentaire.

Date

Nom et signature du chef d'équipe