

CONDITIONS GENERALES DE VENTE

Version en vigueur au **01.08.2020**

Les présentes conditions générales de vente ont pour objet de définir les modalités et conditions applicables à la fourniture des services proposés par la société ENIGM'ART, société par actions simplifiée à associé unique, au capital de 20.000 euros, dont le siège social est situé 561 route de la Roquette, 06250 Mougins, immatriculée au RCS de Cannes sous le n° 840 029 383, (ci-après « **ENIGM'ART** ») sur le site internet <https://www.enigmart.fr/>.

ARTICLE 1 - DEFINITIONS

Dans les CGV, les termes et expressions identifiés par une majuscule ont la signification indiquée ci-après, qu'ils soient employés au singulier ou au pluriel.

- 1.1. CGV** : désigne les présentes conditions générales de vente ;
- 1.2. Client** : désigne toute personne cliente de ENIGM'ART, qui commande ou réserve des prestations sur le Site, qu'il s'agisse d'une personne physique majeure de 16 ans et capable juridiquement, ayant la qualité de consommateur au sens qu'en donnent la loi et la jurisprudence, ou une personne physique ou morale agissant à titre professionnel pour les besoins de son activité professionnelle ;
- 1.3. Réservation** : désigne toute réservation d'une Session réalisée par le Client sur le Site ;
- 1.4. Participant** : désigne toute personne physique bénéficiant de la Session réservée ;
- 1.5. Produit** : désigne les produits mis en vente par ENIGM'ART sur son Site ;
- 1.6. Salle** : désigne l'espace de jeu mis à disposition des Participants, tel que décrit à l'article 3 ci-après ;
- 1.7. Session** : désigne le temps de jeu pendant lequel la Salle, réservée par le Client sur le Site, est disponible ;
- 1.8. Site** : désigne le site internet édité par ENIGM'ART, accessible depuis l'adresse <https://www.enigmart.fr/> ou tout autre URL que ENIGM'ART pourrait lui substituer.

ARTICLE 2 - ACCEPTATION DES CGV

- 2.1.** Les CGV sont applicables à toutes Réservations ou commandes de bons cadeaux passées par le Client sur le Site. Les CGV constituent un contrat entre ENIGM'ART et le Client.
- 2.2.** Toute Réservation et/ou commandes de bons cadeaux est subordonnée à l'acceptation expresse et sans réserve des CGV par le Client en cochant la case prévue à cet effet. En validant une Réservation et/ou une commande de bons cadeaux, le Client reconnaît avoir lu les CGV et les avoir entièrement comprises et s'engage à en respecter le contenu.
- 2.3.** ENIGM'ART se réserve le droit de modifier les CGV à tout moment et sans préavis. En cas de modification, les CGV qui sont applicables au Client sont celles en vigueur à la date de la Réservation et/ou commande de bons cadeaux.
- 2.4.** Les CGV sont directement accessibles sur le Site en cliquant sur l'onglet « CGV » figurant sur toutes les pages du Site.

ARTICLE 3 - SERVICES ET PRODUITS PROPOSES PAR ENIGM'ART

ENIGM'ART propose les services et Produits suivants sur le Site :

3.1. Réservation de Salles

ENIGM'ART propose la réservation de salles d'escape game. Il s'agit d'un divertissement au cours duquel les Participants sont enfermés à l'intérieur d'une salle à thème et doivent résoudre des énigmes pour tenter de sortir dans le temps imparti. ENIGM'ART propose plusieurs salles d'escape game sur des thèmes différents et dont certaines sont disponibles en réalité virtuelle. La description et le détail du thème de chacune des Salles est disponible sur le Site.

Le prix de la Réservation comprend l'accès à la Salle privatisée pour le nombre de Participants par Session, jusqu'à 15 minutes de briefing, 30 à 90 minutes maximum de jeu selon la Salle choisie, jusqu'à 15 minutes de débriefing et un maître de jeu.

Les tarifs sont définis selon le nombre de Participants et les options choisies par le Client. Le détail des tarifs est disponible sur le Site.

ENIGM'ART propose un pack anniversaire qui inclut :

- des cartons anniversaire à remettre aux invités ;
- la Réservation d'une Salle (option la mission en réalité virtuelle pour 4 euros en plus par personne)
- la possibilité de personnaliser la Salle en intégrant des photos ou objets du Participant fêtant son anniversaire ;
- un espace privatisé après le jeu (1h) ;
- la décoration ;
- les boissons hors boissons alcoolisées et jus artisanaux et bonbons pour le nombre de Participants.



Le tarif du pack anniversaire est de 29 euros TTC par personne auquel il convient d'ajouter 4 euros par personne, si le client choisit l'option réalité virtuelle, quel que soit le nombre de Participants.

En plus des prestations détaillées ci-dessus, le Client peut commander un gâteau d'anniversaire pour un supplément de prix de :

- 4€ par Participant si le gâteau est confectionné par ENIGM'ART ;
- 8€ par Participant si le gâteau est confectionné par un pâtissier professionnel.

3.2. Réservation d'ENIGM'BOX

ENIGM'ART propose la réservation d'un casse-tête appelé ENIGM'BOX. Il s'agit d'un casse-tête sous forme de boîte à ouvrir. Les Participants peuvent essayer de le résoudre seul ou en équipe. Le cas échéant, plusieurs ENIGM'BOX sont mise à disposition en simultanée aux Participants.

Le prix de la réservation de l'ENIGM'BOX comprend la mise à disposition de l'ENIGM'BOX jusqu'à ce que le Participant parvienne à l'ouvrir.

Le tarif de la réservation d'une ENIGM'BOX est de 8 euros par boîte avec 3 participants au maximum.

3.3. Espace snacking

ENIGM'ART met à disposition un espace de snacking qu'il est possible de réserver en cochant la case correspondante lors de la réservation sur internet. Il faut que le client appelle dans les 48 heures pour confirmer que la réservation de l'espace snacking a été bien prise en compte par le biais de l'espace commentaire disponible sur la page de Réservation, dans les conditions définies à l'article 4 ci-après.

Dans cet espace snacking, ENIGM'ART met à disposition des Participants des jeux de société.

Les Participants pourront également commander des boissons et nourriture figurant sur la carte.

3.4. Bon cadeau

Le Client peut commander des bons cadeaux à offrir au destinataire de son choix, à valoir sur toute Réservation.

Les bons cadeaux ont les valeurs suivantes : 25 € TTC, 29 € TTC, 50 € TTC, 100 € TTC.

3.5. Boutique en ligne

Le Site permet au Client d'acheter en ligne, sur le Site, la sélection de Produits proposées et de les retirer sur place ou se faire livrer, les frais de livraison étant à la charge du Client.

Chaque Produit est accompagné d'une fiche descriptive, il suffit de cliquer sur le Produit pour afficher son descriptif.

ARTICLE 4 - PASSATION DE COMMANDE

4.1. Réservation d'une/de Session(s) ou d'une ENIGM'BOX

Le Client est invité à cliquer sur l'onglet « *RESERVER* » disponible en page d'accueil du Site ou dans la rubrique « *tarifs* » ou dans chaque descriptif de chaque mission, puis, sous chaque tarif proposé, à cliquer sur « *JE RESERVE* ». **Par ce premier clic, le Client initie la Réservation d'une/de Session(s) ou d'une ENIGM'BOX.**

Le Client accède à un calendrier interactif sur lequel apparaît, pour chacune des Salles et l'ENIGM'BOX, les horaires disponibles par jour sélectionné. Les horaires non disponibles sont grisés. Les horaires disponibles sont signalés par la mention « disponible ». Si le Client souhaite effectuer une réservation le jour même ou qu'il est indiqué de vérifier la disponibilité, il est invité à appeler ENIGM'ART au numéro qui est indiqué sur le créneau horaire choisi, pour s'assurer de la disponibilité de celui-ci.

Une fois la plage horaire sélectionnée, un menu déroulant s'affiche afin que le Client puisse sélectionner le nombre de Participants, dans la limite des places disponibles par Salle. A côté du nombre de Participants est indiqué le prix par personne selon la Salle et les options choisies ou l'ENIGM'BOX. .

Le Client peut ajouter plusieurs Sessions ou une ENIGM'BOX ainsi que d'autres Produits disponibles à la commande et réservation sur internet conformément au 4.5.

Un panier visible en bas de la page active de Réservation, récapitule la Réservation du Client et le prix total de celle-ci. Le Client est alors invité à continuer sa Réservation en cliquant sur « *confirmer ma réservation* ». Avant de cliquer sur ce bouton, le Client peut supprimer la Réservation en cliquant sur la croix située sur le créneau réservé.



Le Client est renvoyé sur une page récapitulant la Réservation.

Le Client dispose de cinq (5) minutes pour valider sa Réservation, à défaut, le panier expire et le Client est invité à recommencer le processus de Réservation. Le Client est invité à compléter les « *informations client* » avec sa civilité, son nom, prénom, téléphone et adresse email. Le Client est également invité à préciser s'il effectue la Réservation au nom d'une société en cochant la case « *commander au nom d'une entreprise* » puis en renseignant les coordonnées de la société. Le Client accepte de fournir des informations vraies, exactes, à jour et complètes, conformément aux informations sollicitées par ENIGM'ART. Les informations fournies lors de la Réservation engagent le Client. En cas d'informations erronées entraînant l'impossibilité de confirmer la Réservation et/ou bénéficier de celle-ci, la responsabilité de ENIGM'ART ne pourra en aucun cas être engagée.

Une fois ses « *informations clients* » complétées, le Client accède à un récapitulatif de la Réservation indiquant : la Salle réservée, la date, l'heure, le nombre de Participants et le prix TTC de la Réservation. Le Client peut s'il le souhaite ajouter ou ôter des Participants. Le prix total de la Réservation est automatiquement modifié en conséquence.

Le cas échéant, le Client pourra déduire le bon cadeau ou le code promo valable dont il pourrait bénéficier des sommes totales dues, en renseignant le code figurant sur le bon dans la case prévue à cet effet. Les codes promo ne sont pas cumulables. Dans le cas où le montant total est supérieur au montant de bon cadeau ou du code promo valable, le Client devra payer l'acompte. Le montant du bon cadeau ou code promo valable sera déduit lors du paiement définitif et finale lors de passage à la caisse d'Enigm'Art. Il sera demandé le justificatif pour bénéficier dudit bon cadeau ou code promo.

Le client peut également renseigner la langue de jeu souhaitée, et d'autres champs non obligatoires pour valider la réservation.

Un acompte est à verser par le Client pour valider la Réservation. Son montant est indiqué sur cette page récapitulative, il est fixé à la somme de 25 € TTC par salle réservée, quel que soit le montant total de la Réservation.

Le Client est invité à préciser s'il souhaite bénéficier de la formule anniversaire en sélectionnant « oui » dans le menu déroulant. Il peut, enfin, ajouter un message relatif à la Réservation, à destination d'ENIGM'ART, en cliquant sur la case prévue à cet effet.

Une fois l'ensemble de ces informations renseignées, le Client est invité à cocher la case attestant qu'il a saisi une adresse mail valide dans le formulaire « *Informations client* ». Le Client est également invité à prendre connaissance et lire attentivement les CGV en cliquant sur le lien hypertexte correspondant. Le Client cochera, s'il les accepte, la case « *J'ai pris connaissance et valide les conditions générales de vente* », reconnaissant ainsi avoir lu les CGV et accepter pleinement l'ensemble de leurs dispositions, sans restriction ni réserve. En cochant cette case, le Client confirme que tous les participants ont plus de 8 ans révolus et que les enfants de moins de 13 ans sont accompagnés par au moins un adulte. Le Client peut alors valider sa Commande et procéder au paiement de l'acompte, en cliquant sur l'onglet « *Procéder au paiement de 25,00€* ». **Ce deuxième clic marquera la validation de la Commande.**

Le Client sera, enfin, invité à effectuer le versement de l'acompte conformément au mode de paiement qu'il aura choisi puis à cliquer sur l'onglet « *Procéder au paiement de 25,00 €* ». Les modalités et conditions de paiement de l'acompte sont détaillées à l'article 6 ci-après.

Un e-mail accusant réception de la Réservation et du paiement de l'acompte sera adressé au Client dans les meilleurs délais. Cet email comportera un récapitulatif de la Réservation.

Le Client accepte l'usage de la messagerie électronique pour permettre la prise en charge de sa demande et, plus généralement, l'exécution des CGV.

Pour toute Réservation le jour-même ou lorsque le Client souhaite réserver des prestations particulières (événement privé ou professionnel), il est invité à contacter ENIGM'ART par téléphone, par email ou en se rendant en personne. Les conditions et modalités, notamment les conditions de paiement, lui seront précisées par téléphone, par email ou en personne par ENIGM'ART.

4.2. Commande de bon cadeau

Le Client peut commander un bon cadeau en cliquant sur la rubrique « *BON CADEAU* » disponible sur la page d'accueil du Site, ou dans la rubrique « *RESERVER* », en cliquant sur « *voir tous nos bons cadeaux* ».

Le processus de commande est identique à celui défini au point 4.1 ci-avant.

4.3. Réservation de l'espace snacking

Quel que soit le nombre de Participants, la réservation de l'espace snacking se fait par téléphone, par email, en personne ou par le biais de la case commentaire lors de la Réservation sur le Site. Dans le cas de réservation par le champ commentaire ou par email, le Client devra rappeler Enigm'Art par téléphone, si la réservation de l'espace n'a pas été confirmée par ENIGM'ART sous 48 heures.



Le Client informera ENIGM'ART du nombre de Participants pour lesquels il souhaite effectuer la réservation. Le Client pourra commander des boissons et de la nourriture et d'autres produits selon ce qui sera proposé par ENIGM'ART le jour de la Réservation.

4.4. Commande de Produit

Le Client est invité à se rendre sur le Site à sélectionner les Produits qu'il souhaite acheter dans l'espace boutique dédié.

Dès lors que le Client a terminé sa sélection, il clique sur le Panier où apparaissent les Produits et la quantité sélectionnée.

Le Client peut ajouter plusieurs Sessions ou une ENIGM'BOX conformément au 4.1.

Un panier visible en bas de la page active d'achat, récapitule la Panier du Client et le prix total dû.

Le Client est alors invité à continuer ses achats en cliquant sur « confirmer ma réservation ». Avant de cliquer sur ce bouton, le Client peut supprimer des Produits ou réservations en cliquant sur la croix prévue à cet effet.

Le Client est renvoyé sur une page récapitulant la Commande.

Le Client dispose de cinq (5) minutes pour valider sa commande, à défaut, le panier expire et le Client est invité à recommencer le processus de commande. Le Client est invité à compléter les « informations client » avec sa civilité, son nom, prénom, téléphone, adresse de livraison et de facturation si différente et adresse email. Le Client est également invité à indiquer son mode de livraison conformément à l'article 7. Les informations fournies lors de la Réservation engagent le Client. En cas d'informations erronées entraînant l'impossibilité de confirmer la commande et/ou bénéficiaire de celle-ci, la responsabilité de ENIGM'ART ne pourra en aucun cas être engagée.

Une fois ses « informations clients » complétées, le Client accède à un récapitulatif de la commande indiquant : les Produits et le prix TTC de la commande. Le Client peut s'il le souhaite ajouter ou ôter des produits. Le prix total de la commande est automatiquement modifié en conséquence.

Le cas échéant, le Client pourra déduire le bon cadeau ou le code promo valable dont il pourrait bénéficier des sommes totales dues, en renseignant le code figurant sur le bon dans la case prévue à cet effet. Les codes promo ne sont pas cumulables. Le montant du bon cadeau ou code promo sera automatiquement déduit du prix final.

Une fois l'ensemble de ces informations renseignées, le Client est invité à cocher la case attestant qu'il a saisi une adresse mail valide dans le formulaire « Informations client ». Le Client est également invité à prendre connaissance et lire attentivement les CGV en cliquant sur le lien hypertexte correspondant. Le Client cochera, s'il les accepte, la case « J'ai pris connaissance et valide les conditions générales de vente », reconnaissant ainsi avoir lu les CGV et accepter pleinement l'ensemble de leurs dispositions, sans restriction ni réserve. Le Client peut alors valider sa Commande et procéder au paiement du prix, en cliquant sur l'onglet « Procéder au paiement ». Ce deuxième clic marquera la validation de la Commande.

Le Client sera, enfin, invité à effectuer le paiement du prix conformément au mode de paiement qu'il aura choisi puis à cliquer sur l'onglet « Procéder au paiement ». Les modalités et conditions de paiement de l'acompte sont détaillées à l'article 6 ci-après.

Un e-mail accusant réception de la commande et du paiement sera adressé au Client dans les meilleurs délais. Cet email comportera un récapitulatif de la commande.

Le Client accepte l'usage de la messagerie électronique pour permettre la prise en charge de sa demande et, plus généralement, l'exécution des CGV.

4.5. Modification d'une Réservation

Selon les disponibilités, le Client pourra modifier une Réservation jusqu'à 1 semaine avant la date de la Session réservée en adressant sa demande à ENIGM'ART par téléphone, par email ou en personne. Le prix de la Réservation modifiée sera réévalué à la baisse ou à la hausse le cas échéant. Une confirmation de la Réservation modifiée sera adressée par email au Client.

La Réservation est réputée confirmée, ferme et définitive passé ce délai de 1 semaine avant la date de la Session réservée. Si le Client ne se présente pas le jour de la Session réservée, les sommes versées à titre d'acompte par le Client resteront acquises à ENIGM'ART.

Enfin, le Client reconnaît et accepte que dans le cadre de réservation d'un groupe de plusieurs salles de jeu si le jour de la Session il y a moins de Participants que le nombre prévu dans la Réservation, il ne bénéficiera pas de réduction de prix et sera tenu à l'intégralité du prix de la Réservation, tel que précisé dans l'email de confirmation. Dans le cas



où le Client réserve espace snacking, il devra payer également pour le nombre de Participants tel que figure sur la Réservation.

4.6. Annulation d'une Réservation

Le Client ayant réservé une Session plus de 1 mois l'avance pourra annuler sa Réservation 1 semaine avant la date de la Session.

Le Client devra impérativement envoyer à ENIGM'ART une déclaration dénuée d'ambiguïté adressée par email à l'adresse suivante : escapegame@enigmart.fr ou par téléphone ou en personne.

ENIGM'ART accusera réception de la demande d'annulation et procédera au remboursement de l'acompte payé par le Client en utilisant le même moyen de paiement que celui que le Client aura utilisé pour la transaction initiale, sauf si le Client convient expressément d'un autre moyen. Ce remboursement n'occasionnera pas de frais pour le Client. Les bons cadeaux seront restitués.

ARTICLE 5 – DROIT DE RETRACTATION

5.1. Réservation de Session

Conformément à l'article L. 221-28 12° du code de la consommation, le droit de rétractation ne peut être exercé pour les contrats de prestations d'activités de loisirs fournies à une date ou période déterminée. En conséquence, le Client ne bénéficie pas de droit de rétractation sur la Réservation passée. Seules les modifications et annulations de Réservation prévues aux présentes sont applicables.

5.2. Commande de bons cadeaux et de Produits

Conformément à l'article L. 221-18 du code de la consommation, le Client consommateur dispose du droit de se rétracter et d'annuler une commande de bons cadeaux, sans avoir à justifier de motif ni à supporter de pénalités, dans un délai de quatorze (14) jours calendaires à compter de la date de la commande.

Pour exercer le droit de rétractation, le Client doit notifier sa décision de rétractation au moyen d'une déclaration dénuée d'ambiguïté adressée par email à l'adresse suivante : escapegame@enigmart.fr. Le Client peut, pour ce faire, utiliser le modèle de formulaire de rétractation tel que reproduit en Annexe des CGV.

Uniquement pour les bons cadeaux et conformément à l'article L. 221-28 du code de la consommation, le droit de rétractation ne pourra être exercé si le destinataire du bon cadeau en fait usage avant la fin du délai de rétractation.

En cas d'exercice du droit de rétractation, ENIGM'ART remboursera au Client tous les paiements qu'elle aura reçus du Client, sans retard excessif et, en tout état de cause, au plus tard quatorze (14) jours à compter de la date de réception de la décision de rétractation. ENIGM'ART procédera au remboursement en utilisant le même moyen de paiement que celui que le Client aura utilisé pour la transaction initiale, sauf si le Client convient expressément d'un autre moyen. Ce remboursement n'occasionnera pas de frais pour le Client.

ARTICLE 6 - CONDITIONS FINANCIERES

6.1. Prix des Sessions, bons cadeaux et Produits

Les prix des Sessions, bons cadeaux et Produits, tels qu'affichés sur le Site et dans la Réservation sont indiqués en euros, toutes taxes comprises. Ces prix tiennent compte de la TVA applicable au jour de la Réservation et/ou de la commande de bons cadeaux ou Produits. Le prix des Sessions, bons cadeaux et Produit est celui en vigueur au jour de la Réservation et/ou de la commande de bons cadeaux. ENIGM'ART se réserve le droit de modifier ses prix à tout moment, tout en garantissant au Client l'application du prix des Sessions, bons cadeaux et Produits en vigueur au jour de la Réservation et/ou de la commande de bons cadeaux ou Produits, sauf modification de la Réservation et/ou de la commande de bons cadeaux ou Produits postérieurement à la confirmation de celle-ci dans les conditions de l'article 4.4 ci-avant.

ENIGM'ART peut mettre en place des promotions sur les commandes, par le biais de « codes promo » que le Client est invité à renseigner, le cas échéant, dans la case prévue à cet effet sur la page récapitulative de la Réservation.

Les prix indiqués ne comprennent pas, lorsque ceux-ci sont applicables, les frais afférents à la réservation de prestations particulières (gâteaux anniversaire, personnalisation de la Salle, commande de nourriture et boissons de l'espace snacking, etc.). Pour les Produits, les prix indiqués ne comprennent pas le frais de livraison qui sont à la charge du Client. Ces prestations sont au tarif en vigueur sur le site d'ENIGM'ART.

L'acompte de Réservation est exigible à la date de la Réservation. Le solde du prix de la Réservation est payable le jour de la Session.



6.2. Modalités de paiement

6.2.1. Réservation et commande en ligne

L'acompte de 25 euros TTC (ou la totalité si exigée par ENIGM'ART) et/ou le prix du bon cadeau ou Produit est payable par carte bancaire sur le Site internet.

Le Client sera redirigé le service MoneticoPaiement du Groupe bancaire CIC, sur la page de paiement personnalisée de ENIGM'ART. Les données bancaires saisies par le Client sur cette page sont cryptées. Elles sont collectées et traitées uniquement par le prestataire de paiement, dans le respect de la Réglementation applicable à la protection des données personnelles. En aucun cas ENIGM'ART n'aura accès à vos données bancaires. Le paiement sera réalisé conformément aux conditions générales applicables au service MoneticoPaiement, accessibles sur le site internet www.monetico-paiement.fr.

Le solde de la Réservation sera payable sur place le jour de la Session :

- Par carte bancaire
- En espèces
- Par chèque
- Par chèques vacances
- Ou autres moyens qu'ENIGM'ART peut accepter sur le moment

ENIGM'ART garantit le Client que les données bancaires du Client seront conservées dans des conditions de sécurité conformes à la Réglementation applicable à la protection des données personnelles.

Les garanties accordées par ENIGM'ART au titre de la sécurité des transactions sont identiques à celles obtenues par ENIGM'ART de l'éditeur du système de paiement précité.

ENIGM'ART ne pourra en aucun cas être tenue responsable des difficultés techniques susceptibles d'être rencontrées par le Client lors des paiements.

La Réservation sera effective après accord du centre de paiement bancaire. En cas d'accord de ce dernier, le compte bancaire du Client sera immédiatement débité du montant de l'acompte. En cas de refus, la Réservation sera annulée. ENIGM'ART se réserve le droit d'annuler toute Réservation pour motif d'incident de paiement, sans droit, indemnité ni recours ouvert au Client.

Si le Client ne s'acquitte pas du solde de la Réservation le jour de la Session, le Client ne pourra pas accéder à la Salle réservée.

ARTICLE 7 – LIVRAISON

7.1. Délais

Les délais estimés de livraison des Produits sont indiqués dans la confirmation de Commande.

Tout événement, susceptible d'avoir une influence sur la livraison de la Commande, sera immédiatement porté à la connaissance du Client par ENIGM'ART.

7.2. Lieu de livraison

Les Produits sont expédiés à l'adresse de livraison renseignée par le Client lors de la Commande. ENIGM'ART ne pourra être tenue responsable de l'impossibilité de livrer le Produit en cas d'information erronée lors de la saisie par le Client de ses coordonnées de livraison.

ENIGM'ART peut assurer la livraison des Commandes en France métropolitaine (Corse comprise).

7.3. Modes de livraison

Les Produits seront livrés selon le mode choisis par le Client lors de la Commande.

Les modes de livraison proposés par ENIGM'ART peuvent être les suivants :

- Colissimo : livraison dans un délai de 3 à 5 jours du lundi au samedi ;
- (.)

7.4. Transfert des risques

Les risques de perte ou d'endommagement des Produits sont transférés au Client au moment de la livraison des Produits concernés.

7.5. Défaut apparent du colis



Le Client est tenu de vérifier l'état apparent du colis lors de la livraison.

Au moment de la remise du colis, si le Client constate que le colis contenant les Produits livrés est endommagé ou ouvert, le Client aura le droit:

- de refuser le colis et notifiera ce refus au livreur ;
- de formuler une observation auprès du livreur.

Si à l'ouverture du colis, le Client constate un défaut, il pourra formuler auprès du transporteur une réclamation par écrit dans les quatorze (14) jours suivant la réception du Produit (ci-après le « **Délai de Réclamation** »)

En l'absence de réserve émise au moment de la livraison ou dans le Délai de Réclamation, les Produits ne pourront plus faire l'objet de la procédure de réclamation au transporteur, telle que décrite ci-dessus, et seront alors considérés acceptés sans réserve par le Client.

7.6. Défaut apparent du Produit

Dans l'hypothèse où le Client constaterait un défaut de qualité et/ou de conformité des Produits livrés par ENIGM'ART par rapport à la Commande, il devra transmettre à ENIGM'ART, par écrit à l'adresse mail suivante escapegame@enigmart.fr, et dans le délai de rétractation prévu à l'article 5, une demande de remboursement des Produits pour non conformité. ENIGM'ART prendra les frais de retour à sa charge.

Au-delà du délai de rétractation, le Client pourra transmettre à ENIGM'ART, par écrit à l'adresse mail suivante [compléter], une demande de réparation ou de remplacement conformément à l'article 8.1.

ARTICLE 8 – GARANTIE DE CONFORMITE

Tous les Produits bénéficient de la garantie légale de conformité (articles L217-4 et suivants du Code de la consommation) et de la garantie contre les vices cachés (articles 1641 et suivants du Code civil) permettant au Client de renvoyer sans frais les produits livrés défectueux ou non conformes.

8.1 Garantie légale de conformité

ENIGM'ART garantit vendre un Produit conforme au contrat. Le Produit est conforme dès lors qu'il est propre à l'usage habituellement attendu d'un bien semblable, s'il correspond à la description donnée par ENIGM'ART sur le Site et s'il présente les qualités que le Client peut légitimement attendre eu égard à la description du Produit par ENIGM'ART.

Lorsqu'il agit en garantie légale de conformité, le Client :

- bénéficie d'un délai de deux ans à compter de la délivrance du Produit pour agir ;
- peut choisir entre la réparation ou le remplacement du Produit, sous réserve des conditions de coût prévues par l'article L. 211-9 du Code de la Consommation ;
- est dispensé de rapporter la preuve de l'existence du défaut de conformité du Produit durant les 2 ans suivant la délivrance du Produit.

Dans le cadre de la garantie légale de conformité, ENIGM'ART s'engage au choix du Client :

- soit à remplacer le Produit par un produit identique en fonction des stocks disponibles ;
- soit à rembourser le prix du Produit, ainsi que les éventuels frais de livraison et de retour, si le remplacement s'avérait impossible.

8.2 Garantie contre les vices cachés

ENIGM'ART est tenu de la garantie à raison des défauts cachés du Produit vendu qui le rendraient impropre à son usage, ou qui diminueraient tellement cet usage que le Client ne l'aurait pas acheté, ou n'en aurait donné qu'un moindre prix, s'il les avait connus.

Lorsqu'il agit en garantie des vices cachés, le Client bénéficie d'un délai de deux ans à compter de la découverte du vice.

Le Client peut mettre en œuvre la garantie contre les vices cachés de la chose vendue au sens de l'article 1641 du code civil. Dans cette hypothèse, il peut choisir entre la résolution de la vente ou une réduction du prix de vente conformément à l'article 1644 du code civil.

ARTICLE 9 - DROITS DE PROPRIETE INTELLECTUELLE

Le Client reconnaît et accepte que tous les droits, titres et intérêts relatifs au Site, aux dénominations, logos, scénario, énigmes, décors et autres signes distinctifs des Salles et de ENIGM'ART, sont protégés par des droits de propriété intellectuelle (en ce compris notamment tous droits d'auteur, droits sur les marques, bases de données, noms de domaines et



tout autre droit de propriété intellectuelle existant ou futur, français et internationaux) et appartiennent exclusivement à ENIGM'ART ou à des tiers ayant autorisé ENIGM'ART à les exploiter.

Les CGV ne confèrent au Client aucun droit, titre ou intérêt sur le Site, les dénominations, logos, scénario, énigmes, décors et autres signes distinctifs des Salles et de ENIGM'ART.

ARTICLE 10 - PROTECTION DES DONNEES PERSONNELLES

- 10.1 ENIGM'ART est amenée à traiter les données personnelles du Client telles que décrites ci-avant point 4.1, pour permettre les Réservation et/ou la commande de bons cadeaux et, le cas échéant, répondre à ses demandes concernant la Réservation et/ou la commande de bons cadeaux, et plus généralement pour la bonne exécution des CGV.
- 10.2 Le Client est informé que son adresse email et/ou son numéro de téléphone s'il a renseigné ce dernier peuvent, sur accord express de celui-ci recueilli par le biais d'une case à cocher spécifique présente sur la page de confirmation de Réservation, pourra être utilisée par ENIGM'ART aux fins de lui communiquer des informations et offres sur les services qu'elle propose.
- 10.3 Dans le cadre d'une commande de bon cadeau, si le Client coche la possibilité d'adresser directement le bon par email au destinataire du bon, le Client reconnaît que ENIGM'ART traitera les données personnelles du destinataire du bon cadeau pour permettre son envoi et, le cas échéant, répondre à toutes demandes du destinataire concernant la Réservation d'une Session. En aucun cas ces données personnelles ne seront utilisées d'autres fins, notamment de prospection commerciale.
- 10.4 ENIGM'ART s'engage à traiter les données personnelles du Client et, le cas échéant, du destinataire d'un bon cadeau, dans le strict respect de la réglementation applicable à la protection des données personnelles et en particulier le Règlement (UE) n°2016/679 du Parlement Européen et du Conseil du 27 avril 2016 dit « RGPD », la loi monégasque n° 1.165 du 23 décembre 1993 consolidée relative à la protection des informations nominatives, et la loi française n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite « Loi Informatique et Libertés » (ci-après ensemble la « **Réglementation applicable à la protection des données personnelles** »).
- 10.5 ENIGM'ART s'engage à ne pas divulguer, céder, louer ou transmettre les données personnelles du Client à des tiers autre que le prestataire de paiement, le prestataire de réservation et l'hébergeur du Site.
- 10.6 Conformément à la Réglementation applicable à la protection des données personnelles, le Client dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et de portabilité de ses données personnelles. Le Client dispose également du droit de s'opposer à ce que ses données fassent l'objet d'un traitement à des fins de prospection commerciale de la part d'ENIGM'ART, du droit à l'effacement de ses données personnelles dans les conditions de l'article 17 du RGPD, ainsi que du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés s'il considère que le traitement opéré par ENIGM'ART constitue une violation de ses données personnelles.
- 10.7 Les droits du Client sur ses données personnelles peuvent être exercés à tout moment auprès de ENIGM'ART par email à l'adresse suivante : escapegame@enigmart.fr. Il sera demandé au Client une pièce d'identité pour justifier de son identité.

ARTICLE 11 - ASSURANCE

ENIGM'ART est titulaire d'une police d'assurance responsabilité civile destinée à garantir les risques relatifs à l'édition du Site et l'exploitation des Salles et à couvrir les dommages susceptibles d'être mis à sa charge dans le cadre de cette exploitation et, plus généralement, à l'exécution des CGV. En particulier, ENIGM'ART déclare être titulaire d'une police couvrant les dommages corporels qui pourraient être causés au Client et Participants lorsqu'ils profitent d'une Salle. Nonobstant ce qui précède, sont exclus de cette garantie les dommages qui trouveraient leur origine dans des faits non imputables à ENIGM'ART, tels que les cas de force majeure, une faute du Client, d'un Participant ou d'un tiers, ou tout autre événement échappant au contrôle de ENIGM'ART.

Sur simple demande du Client, ENIGM'ART lui adressera une attestation de son assureur.

ARTICLE 12 - FORCE MAJEURE

La responsabilité de ENIGM'ART ne pourra être engagée en cas de non-exécution de l'une quelconque de ses obligations qui serait due à la survenance d'un cas de force majeure tel que défini à l'article 1218 du code civil. Les cas de force majeure suspendent l'exécution des obligations nées des CGV pendant toute la durée de leur existence. Toutefois, si les cas de force majeure devenaient définitifs, ils ouvriraient droit à l'annulation de la Commande par le Client.

ARTICLE 13 - DISPOSITIONS DIVERSES

- 11.1. Les CGV constituent l'intégralité de l'accord des parties relativement à son objet et annulent et remplacent tout accord, antérieur ou actuel, oral ou écrit, entre les parties, relativement à cet objet.
- 11.2. Les CGV sont conclues *intuitu personae*. Les droits et obligations en résultant ne pourront en aucun cas être cédés ou transférés par le Client, à quelque titre que ce soit, sans l'agrément préalable et écrit de ENIGM'ART.
- 11.3. Dans le cas où une ou plusieurs dispositions des CGV seraient tenues pour invalides ou déclarées comme telles en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision d'une juridiction compétente devenue définitive, ne saurait en aucun cas affecter la validité et le respect des autres clauses des CGV.
- 11.4. Le défaut pour l'une ou l'autre des parties de se prévaloir, à un moment donné, de l'une quelconque des dispositions des CGV, ne saurait être interprété à l'avenir comme une renonciation aux droits qu'elle tient des présentes.



11.5. Les titres et sous-titres des articles des CGV sont indiqués à titre de référence uniquement et ne sauraient limiter le champ d'application des articles correspondants.

ARTICLE 14 - DROIT APPLICABLE ET RESOLUTION DES LITIGES

12.1. Les CGV sont soumises à la loi française.

12.2. Les Parties déclarent leur intention de chercher une solution amiable à toute difficulté qui pourrait surgir à propos de la validité, de l'interprétation ou de l'exécution des CGV. En cas de désaccord persistant, le litige sera porté à la connaissance des tribunaux compétents.

12.3. Nonobstant ce qui précède, le Client consommateur bénéficie en tout état de cause, conformément aux articles L. 612-1 et suivants du code de la consommation, du droit de recourir gratuitement à un médiateur de la consommation en vue de la résolution amiable du litige qui l'opposerait à ENIGM'ART. Pour ce faire, il peut notamment s'adresser au : **Medicys, Centre de médiation, 73 boulevard de Clichy 75009 Paris, <https://medicys-consommation.fr/>**. La saisine du médiateur doit être effectuée dans le délai maximal d'un (1) an à compter de la date de la réclamation écrite adressée par courrier recommandé avec demande d'avis de réception à ENIGM'ART. La saisine se fait par courrier simple ou directement sur le site internet du médiateur.

ARTICLE 15 - CONTACT

Pour toute demande afférente à une Réservation et/ou une commande de bons cadeaux en cours ou aux CGV, le Client est invité à contacter ENIGM'ART par téléphone, par le biais du formulaire de contact disponible sur le Site, par email à l'adresse suivante : escapegame@enigmart.fr ou par courrier postal, à l'adresse indiquée en tête des présentes, en prenant soin de préciser en rubrique « objet » la date et le numéro de la Commande en cause.

* * * * *

Annexe – Modèle de formulaire de rétractation à destination des Clients consommateurs

À l'attention de ENIGM'ART, par courrier à l'adresse suivante : 561 route de la Roquette, 06250 Mougins, ou par email à l'adresse suivante : escapegame@enigmart.fr.

Je (nom, prénom) _____ soussigné(e),

Vous notifie par la présente ma rétractation du contrat portant sur la Réservation suivante :

- N° de Réservation : _____
- N° de commande de bons cadeaux : _____
- Date de la Réservation ou de la commande de bons cadeaux : _____

Date :

Signature (uniquement en cas de notification du présent formulaire sur papier) :