

## REGLEMENT INTERIEUR

Le présent règlement intérieur (ci-après le « **Règlement Intérieur** ») a pour objet de définir les modalités et conditions d'accès et d'utilisation des Installations mises à disposition par ENIGM'ART, société par actions simplifiée à associé unique au capital de 20 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Cannes sous le numéro 840 029 383, ayant son siège social sis 561 route de la Roquette, 06250 MOUGINS, ainsi que les droits et obligations des Participants dans ce cadre.

### Article 1. Définitions

Dans le Règlement Intérieur, les termes identifiés ci-dessous par une majuscule ont la signification suivante, qu'ils soient employés au singulier ou au pluriel :

**Réservation** : désigne toute réservation d'une Session et/ou de Snacking réalisée par un Participant sur le site internet [www.enigmart.fr](http://www.enigmart.fr), par téléphone ou sur place ;

**Participant** : désigne toute personne physique bénéficiant de la Session réservée ;

**Salle** : désigne l'espace de jeu mis à disposition des Participants pour une Session, tel que décrit à l'article 3 ci-après ;

**Session** : désigne le temps de jeu pendant lequel la Salle, réservée par le Participant, est disponible ;

**Installations** : désigne l'ensemble des éléments (Salles, Snacking, Jeux en libre-service, ENIGM'BOX, etc.) mis à disposition des Participants par ENIGM'ART, tels que décrit à l'article 3 ci-après.

### Article 2. Acceptation du Règlement Intérieur

Le Règlement Intérieur constitue un contrat entre le Participant et ENIGM'ART. L'accès aux Installations est subordonné à l'acceptation expresse et sans réserve par le Participant du Règlement Intérieur. Le défaut d'acceptation du Règlement Intérieur impliquera l'impossibilité pour le Participant d'accéder aux Installations.

Le Participant est invité à prendre connaissance du Règlement Intérieur, affiché dans les espaces communs d'ENIGM'ART, avant d'accéder dans les Salles. En prenant part à une Session le Participant reconnaît et accepte le Règlement Intérieur.

ENIGM'ART se réserve le droit de modifier et/ou de mettre à jour à tout moment et sans préavis le Règlement Intérieur. L'accès aux Installations et leur utilisation seront soumis au Règlement Intérieur en vigueur au moment de cet accès et de cette utilisation.

Dans l'hypothèse où l'une des clauses du Règlement Intérieur serait nulle du fait d'un changement de législation ou de réglementation ou déclarée comme telle par une décision de justice définitive, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité et le respect des autres clauses du Règlement Intérieur.



### Article 3. Description et modalités d'accès aux Installations

---

#### 3.1. Les 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 pour chaque Session.

ENIGM'ART propose plusieurs salles d'escape game sur des thèmes différents et des salles en réalité virtuelle. La description et le détail du thème de chacune des Salles est disponible à l'accueil du centre ENIGM'ART et sur le site internet [www.enigmart.fr](http://www.enigmart.fr).

Les Participants reconnaissent et acceptent que la Salle est mise à disposition par ENIGM'ART pour la durée indiquée dans le descriptif de la Salle. Ainsi, à l'issue du temps imparti les Participants devront quitter la Salle même s'ils ne sont pas parvenus à résoudre toutes les énigmes. Dans l'hypothèse où, au contraire, les Participants ont résolu la totalité des énigmes avant la fin du temps imparti, ils seront invités à quitter la Salle sans que cela n'induisse une quelconque compensation tarifaire.

Les Participants sont constitués en équipe de 2 à 8 personnes maximum selon la Salle réservée. Le détail du nombre de Participants maximum par Salle est disponible à l'accueil du centre ENIGM'ART et sur le site internet [www.enigmart.fr](http://www.enigmart.fr).

Pour accéder à la Salle :

- Réservation par Internet : le Participant qui a procédé à la Réservation devra présenter l'email ou SMS de confirmation de sa commande et payer le solde restant dû après l'acompte déjà versé au jour de la Réservation en ligne.
- Réservation par téléphone : le Participant qui a procédé à la Réservation devra également présenter l'email de confirmation et il devra payer la totalité du prix de la Session selon le tarif en vigueur au jour de la Réservation.
- Réservation sur place : le Participant devra s'acquitter sur place de la totalité du prix de la Session selon le tarif en vigueur au jour de la Réservation.

D'une façon générale, le Participant est invité à se présenter à l'heure indiquée sur le mail de confirmation muni des justificatifs de paiement des acomptes, justificatif du bon cadeaux ou tout élément nécessaire à prouver le paiement effectué. Le Participant doit également se munir de tout justificatif nécessaire à prouver l'application d'une réduction.

La Salle est mise à disposition à l'heure indiquée sur la confirmation de réservation. Si le Participant arrive en retard, son temps de retard est imputé sur le temps imparti de mise à disposition de la Salle sans pouvoir prétendre à un quelconque remboursement ou avoir.

Si la Session de jeu a commencé et qu'un des Participants de l'équipe arrive en retard, il ne pourra pas accéder à la Session en cours et ne pourra prétendre à aucun remboursement ou avoir.



Chaque réservation est effectuée pour un nombre de Participant défini et confirmé par mail. Si le jour de la Session, pour la réservation groupée de plus d'une session, il y a moins de Participant que prévu, le prix de la Session tel qu'indiqué dans l'email de confirmation de la réservation sera dû en totalité sans donner droit à une remise ou un avoir.

Les Participants doivent être âgés de minimum huit (8) ans ou de minimum treize (13) ans pour les salles en réalité virtuelle. D'une façon générale, les Participants doivent respecter l'âge minimum indiqué pour chaque Salle. Tout Participant de moins de treize (13) ans doit impérativement être accompagné d'au moins un Participant majeur.

ENIGM'ART se réserve le droit de demander au Participant de lui présenter une pièce d'identité pour vérifier son âge.

### **3.2. Le Snacking**

ENIGM'ART met à disposition des Participants un espace snacking. Il est possible de réserver des tables dans l'espace snacking lors de la réservation par téléphone.

Les Participants peuvent aussi accéder à l'espace avant ou à la fin de la Session selon la place disponible.

ENIGM'ART propose également un espace détente ouvert aux Participants. Dans cet endroit, les Participants peuvent commander des boissons et de la nourriture. Ils peuvent également continuer de résoudre des énigmes en louant une ENIGM'BOX auprès d'ENIGM'ART. Le prix de cette ENIGM'BOX est précisé à l'accueil du centre ENIGM'ART.

Pour les anniversaires, cet espace est disponible pendant une heure après la Session de Jeu. La réservation se fait uniquement par téléphone ou en se rendant sur place. Les personnes attendant un anniversaire ne peuvent pas retourner dans l'espace réservé aux jeux d'échappatoire ni à l'espace de briefing/debriefing d'échappatoire. Pour les enfants mineurs il doit y avoir une personne majeure en charge. Enigm'Art se décharge de toute surveillance des mineurs. Si le nombre des participants pour un anniversaire est moindre, il faut prévenir 48 heures en avance si la formule avec le gâteau maison a été pris, sinon, il faudra payer la formule gâteau pour les absents aussi.

Les Participants ne peuvent pas apporter leur propre nourriture dans l'espace snacking sauf l'autorisation expresse de la direction et paiement d'un droit de bouchon dont le prix sera déterminé entre les Parties.

### **3.3. Espace Boutique**

ENIGM'ART met à disposition des Participants un espace boutique où sont disponibles divers produits en lien avec l'univers d'ENIGM'ART.

Dans l'espace boutique, les Participants peuvent acheter des produits. Le prix et la sélection des produits disponibles à la vente sont précisés à l'accueil du centre ENIGM'ART.



#### **Article 4. Règles de bonne conduite dans les Installations**

---

ENIGM'ART ne tolère aucune forme de violence, verbale ou physique, envers ses employés, d'autres Participants ou des tiers,

Le Participant ne doit pas tenir de propos illicites, notamment, sans que cette liste ne soit exhaustive, à caractère injurieux, dénigrant, diffamatoire, raciste, révisionniste, discriminant.

A ce titre, ENIGM'ART se réserve le droit de refuser l'accès aux Installations, ou évincer d'une Session toute personne ayant un comportement violent ou tenant des propos de ce type.

ENIGM'ART se réserve également le droit de refuser l'accès à toute personne sous l'influence de l'alcool ou de drogues, et cela, par mesure de sécurité.

L'interdiction d'accès ou l'éviction d'une Salle ne donne droit à aucune indemnité ou remboursement au profit du Participant évincé.

Les Participants sont tenus d'adopter un comportement raisonnable de nature à respecter les autres Sessions en cours et le bon déroulement de leur Session. A ce titre, ils ne doivent ni crier, ni courir, sauf si les circonstances du jeu le justifient. Les Participants doivent écouter et respecter les consignes du maître du jeu qui les guide au cours de la Session. D'une façon générale, les Participants s'engagent à coopérer avec le personnel de ENIGM'ART.

Les Participants sont tenus d'adopter un comportement raisonnable de nature à respecter l'intégrité de la Salle, le matériel mis à leur disposition pour la résolution des énigmes, l'ENIGM'BOX mise à disposition dans l'espace snacking et d'une façon générale les locaux d'ENIGM'ART.

Les Participants s'engagent à maintenir la Salle, l'ENIGM'BOX et le matériel en bon état et à en faire un usage conforme au jeu. Les Participants reconnaissent et acceptent que toute dégradation intentionnelle ou due à une utilisation non-conforme à la fonction du matériel fera l'objet d'une réparation facturée par ENIGM'ART.

Il est interdit de fumer ou vapoter dans l'ensemble de l'établissement.

Par mesure d'hygiène, les animaux ne sont pas admis dans l'établissement et il est interdit de boire ou manger en dehors de l'espace snacking prévu à cet effet. D'une façon générale, les Participants s'engagent à respecter l'hygiène de l'établissement dont les toilettes mises à disposition.

Les Participants ont l'obligation de déposer leurs effets personnels et principalement leurs téléphones portables dans les casiers disponibles, et cela, avant le début du jeu. Ils pourront les récupérer une fois la partie terminée.



## **Article 5. Photo et vidéosurveillance**

---

Des photos de chaque équipe de Participants pourront être prises avant ou après la Session de jeu. Ces photos pourront être utilisées par ENIGM'ART afin d'alimenter son site internet ou ses réseaux sociaux tels que, sans que cette liste soit limitative, Facebook, Twitter, Youtube, LinkedIn et Instagram.

Le Participant pourra demander à ENIGM'ART de lui envoyer la photo par mail à l'adresse renseignée lors de la réservation de la Session.

Chaque Participant autorise ENIGM'ART à le photographier en vue d'une reproduction sur tout type de publication et d'une diffusion ou représentation par tout moyen de communication et notamment via le site internet d'ENIGM'ART les réseaux sociaux précités. Les photographies pourront notamment être utilisées pour la communication promotionnelle d'ENIGM'ART. Cette autorisation est valable pour le monde entier et pour une durée de deux ans.

Les Participants pourront s'opposer à une telle utilisation de leur image en informant ENIGM'ART le jour de la Session. Les Participants pourront également exercer leur droit au retrait en contactant ENIGM'ART par mail à l'adresse: [escapegame@enigmart.fr](mailto:escapegame@enigmart.fr) en demandant à ENIGM'ART de retirer les contenus sur lesquels figurent leur image.

Chaque Salle comporte un dispositif de vidéosurveillance et d'écoute permettant au personnel d'ENIGM'ART de surveiller le comportement des Participants afin d'éviter tout débordement, de suivre la Session en cours et, le cas échéant, de guider les Participants dans la résolution des énigmes.

ENIGM'ART ne conserve pas d'enregistrement vidéo de la Session, sauf si les Participants en font expressément la demande.

Les parties communes des locaux comporte un dispositif de vidéosurveillance permettant de surveiller les locaux contre tout acte malveillant. Ces enregistrements sont conservés pour la durée légale.

## **Article 6. Sécurité**

---

En tant qu'établissement recevant du public, ENIGM'ART s'est conformé aux règles en vigueur qui lui sont applicables.

ENIGM'ART a installé les dispositifs d'alarmes et les équipements contre l'incendie requis par la loi. Le plan d'évacuation des locaux est affiché dans le hall d'accueil du public. Conformément à la réglementation, ce plan indique les itinéraires d'évacuation vers l'extérieur, les barrages du gaz, eau et électricité, ainsi que l'emplacement des extincteurs et trappes de désenfumage,



Les Participants s'engagent à respecter toutes les mesures de sécurité qui leur sont données, qu'elles soient contractuelles, affichées sur site ou données oralement par le personnel d'ENIGM'ART.

Chaque Participant s'engage à prendre connaissance et respecter les consignes de sécurité et protection incendie, de même que les issues de secours. Celles-ci sont clairement identifiées dans le local d'ENIGM'ART. Il est à ce titre formellement interdit de gêner les issues de secours, lesquelles doivent rester dégagées en toute circonstance. Le Participant pourra utiliser les issues de secours si et seulement si la situation exige l'évacuation du local. Tout abus et/ou ouverture intempestive de ces issues par un ou plusieurs Participant(s) entraînera la refacturation des coûts occasionnés par cet abus.

#### **Article 7. Protection des données personnelles**

---

ENIGM'ART est amenée à traiter les données personnelles du Participant pour communiquer avec lui dans le cadre de la Réservation et l'exécution des Prestations et, le cas échéant, répondre à ses demandes concernant la Réservation, pour l'envoi d'une newsletter, pour de la prospection commerciale.

ENIGM'ART s'engage à traiter les données personnelles du Participant 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 »).

ENIGM'ART s'engage à ne pas divulguer, céder, louer ou transmettre les données personnelles du Participant à des tiers autre que le prestataire de paiement, le prestataire de réservation pour une réservation en ligne et l'hébergeur du Site.

Conformément à la Réglementation applicable à la protection des données personnelles, le Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation et de portabilité de ses données personnelles. Le Participant 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.

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](mailto:escapegame@enigmart.fr).

#### **Article 8. Droits de propriété intellectuelle**

---

Le Participant reconnaît et accepte que tous les droits, titres et intérêts relatifs aux dénominations, logos, scénario, énigmes, décors et autres signes distinctifs des Sessions 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.

La participation à une Session ne confère au Participant aucun droit, titre ou intérêt sur les dénominations, logos, scénario, énigmes, décors et autres signes distinctifs des Sessions et de ENIGM'ART.

#### **Article 9. Confidentialité**

---

En raison de la nature du jeu, aucun enregistrement ne peut être effectué dans la Salle. Ainsi, l'utilisation d'appareils d'enregistrement vidéo et/ou audio (cela inclut notamment et sans s'y limiter : téléphones mobiles, caméras, Go Pro...) est formellement interdite. Toute utilisation d'appareil de ce type pourra occasionner l'arrêt immédiat et complet du jeu et ce pour toute l'équipe, sans que les Participants ne puissent se prévaloir d'un remboursement ou d'une indemnité.

ENIGM'ART attend des Participants qu'ils ne divulguent pas les détails du jeu de façon directe et/ou indirecte. Toute divulgation partielle ou totale violerait les intérêts commerciaux d'ENIGM'ART. La divulgation des énigmes et scénario serait contraire à l'essence de l'escape game et porterait nécessairement préjudice aux Participants suivants.

Si un Participant ne respecte pas cette obligation, ENIGM'ART se réserve le droit de mettre immédiatement fin à la Session sans que les Participants ne puissent se prévaloir d'un remboursement ou d'une indemnité.

#### **Article 10. Litiges**

---

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 du Règlement Intérieur. En cas de désaccord persistant, le litige sera porté à la connaissance des tribunaux compétents.

Nonobstant ce qui précède, le Participant 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.