Conditions générales ENIGMALOCK et ENIGMAVENTURES

Conditions d'utilisation à l'achat d'une session EnigmaLock, d'un chèque cadeau EnigmaLock ou une session EnigmaVentures.

1. USAGE ET SECURITE

1.1. Les sites http://www.enigmalock.be et http://www.enigmaventures.be sont détenus et exploités par EnigmaLock. La société ENIGMALOCK SRL se réserve le droit de modifier ou d'annuler les termes et conditions et le contenu du site à tout moment à sa seule volonté et sans préavis.

1.2. Les termes et conditions de ce contrat s'appliquent à tous les visiteurs des sites EnigmaLock et EnigmaVentures et doivent être lus attentivement avant toute utilisation.

1.3. EnigmaLock fait de son mieux pour vous fournir l'information la plus à jour et exacte sur son site internet.

1.4. Les sites Web de EnigmaLock et EnigmaVentures sont pour votre 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.

1.5. Vous n'êtes pas autorisé à créer un lien vers ces sites ou à utiliser la totalité ou une partie des sites web de EnigmaLock et EnigmaVentures pour un but qui est frauduleux, illégal,
diffamatoire, nuisible, obscène ou répréhensible.

1.6. Vous acceptez que l'Internet n'est pas entièrement sécurisé. EnigmaLock s'engage à prendre toutes les mesures nécessaires pour protéger la sécurité des informations de
cartes de paiement. EnigmaLock ne sera pas légalement responsable de tout dommage que vous pourriez subir à la suite de la perte d'informations transmises à EnigmaLock.

1.7. EnigmaLock SRL ne sera pas légalement responsable pour tout dommage direct ou indirect, consécutif ou fortuit, y compris (sans limitation) les bénéfices ou les revenus, perte d'opportunité, les coûts des produits ou services de remplacement, perte ou détérioration de données ou l'interruption d'activité, résultant de toute utilisation du site.

2. GENERAL

2.1. Rien dans ces conditions n'est destiné à vous porter préjudice ou à affecter vos droits.

2.2. Le jeu est conçu pour une équipe de 2 à 6 personnes maximum par salle de jeu. Les conditions générales d'EnigmaLock s'appliquent à l'acheteur ainsi qu'à tous ses accompagnants.

2.3 Les marques déposées et logos figurant sur les sites sont la propriété de ENIGMALOCK SRL. Vous n'êtes pas autorisé à utiliser ces derniers sans l'autorisation écrite de EnigmaLock et vous acceptez que cette utilisation puisse constituer une violation des droits de EnigmaLock.

2.4. Tous les termes et conditions contenus dans le présent document sont inclus dans un contrat avec EnigmaLock.

2.5. Les site Web de EnigmaLock et EnigmaVentures peuvent contenir des liens vers des sites tiers. Le fonctionnement de ces sites est hors du contrôle de

EnigmaLock et vous les utilisez à vos propres risques.

2.6. EnigmaLock recueille et stocke vos informations personnelles sans les divulguer à aucune tierce personne et s'engage à assurer que la confidentialité de vos renseignements personnels est protégée.

2.7. Aucun enregistrement ne peut être pris à l'intérieur du local.

2.8. Les visiteurs ne sont pas autorisés à révéler les détails du jeu directement ou indirectement au public.

2.9. Vous acceptez que EnigmaLock puisse vous contacter de temps en temps avec des offres et des promotions par e-mail ou par téléphone.

2.10. EnigmaLock peut facturer aux clients les dégâts occasionnés, qu'ils soient intentionnels ou involontaires.

2.11. Tant que vous êtes dans nos locaux, vous devez vous assurer de vous conformer à nos codes et réglementations, d'adopter les normes adéquates de comportement, et de coopérer avec nos employés ayant des connaissances en matière de sécurité.

2.12. EnigmaLock et EnigmaVentures ne tolèrent aucune forme de harcèlement ou d'intimidation envers ses dirigeants et employés.

3.RESERVATION

3.1. La seule langue de contractualisation d'un contrat en ligne est le français.

3.2. Vous devez avoir 18 ans ou plus pour réserver un jeu.

3.3. Il est de votre responsabilité de vérifier que les jeux que vous avez réservé correspondent à vos attentes.

3.4. La réservation d'un jeu ne sera valable que lorsqu'elle sera traitée par EnigmaLock et EnigmaVentures.

3.5. Si vous souhaitez transférer votre jeu à quelqu'un d'autre, vous devez contacter EnigmaLock ou EnigmaVentures, soit par courriel soit par téléphone, au moins deux heures avant le début du jeu. Ce transfert peut être refusé par EnigmaLock ou EnigmaVentures.

3.6. Les jeux réservés ne peuvent être transférés ou revendus à des fins commerciales ou pour une prime. Si une partie est transférée ou revendue en violation de cette condition, le porteur du jeu ou la personne qui revendique le droit d'assister à l'événement se verra refuser l'admission.

3.7. Vous êtes entièrement responsable d'inscrire vos informations correctement sur le formulaire de réservation en ligne. En soumettant un formulaire de réservation en ligne vous garantissez à EnigmaLock/EnigmaVentures que tous les détails que vous avez fournis sont exacts.

3.8. Vous recevez la confirmation de votre réservation par courriel uniquement. EnigmaLock/EnigmaVentures n'envoie pas de confirmation par la poste ou par sms.

3.9. Une réservation devient invalide et l'entrée sera refusée si l'équipe est en retard de 30 minutes ou plus. Dans une telle situation, la session n'est pas remboursable et la réservation n'est pas modifiable.

3.10. Force majeure : EnigmaLock/EnigmaVentures n'est pas responsable des retards ou obstacles causant le retard de votre arrivée, que ce soit causé par le mauvais temps, les grèves, les protestations, les inondations, les

embouteillages, les troubles civils, les crises sanitaires ou toute autre raison. Il est de votre responsabilité d'arriver à temps pour votre réservation.

4.TARIFS

4.1. Le prix (incl TVA) d'un jeu est indiqué sur les sites EnigmaLock et EnigmaVentures dans la section Tarifs.

4.2. Le prix est fixé en fonction du nombre de personnes dans une salle (maximum 6 personnes) et au sac (6 personnes maximum) et le calendrier de la semaine.

4.3. Les réservations doivent être effectuées sur les sites Internet EnigmaLock et EnigmaVentures ou par mail ou par téléphone.

4.4. Le paiement d'un acompte est demandé à la réservation EnigmaLock.

4.5. Le paiement de l'acompte doit être effectué par carte bancaire via le site internet (minimum 24h à l'avance) ou par virement bancaire via une demande par e-mail (minimum 1 semaine avant la date de réservation). Le solde restant dû doit être réglé par carte bancaire sur le site internet ou par virement bancaire (minimum 1 semaine avant la date de réservation) ou via Payconiq ou en espèces avant la session de jeu.

4.6. Pour les facturations concernant des sociétés ou indépendants assujettis à la T.V.A., un délai à 30 jours fin de mois est possible. En cas de retard de paiement, une pénalité égale au taux d'intérêt légal de 7% sera exigible. Toute facture éditée par EnigmaLock ou EnigmaVentures est dûe.

4.7. Si moins de gens fréquentent le jeu que prévu, la différence de prix ne sera pas remboursée.

4.8. Si plus de gens fréquentent le jeu que prévu (jusqu'à 6 personnes par salle), la différence de prix devra être réglée à l’arrivée en espèces ou Payconiq uniquement.

5.ANNULATION, REMBOURSEMENT ET REPORT

5.1 En cas d'annulation souhaitée par le client ou dûe à un cas de force majeure indépendante de la volonté d'EnigmaLock/EnigmaVentures, l'acompte (ou toute autre somme versée) ne pourra pas être remboursé. Toute facture éditée par EnigmaLock ou EnigmaVentures est dûe. Il est possible de reporter une réservation en en faisant la demande par e-mail au minimum 7 jours avant la date de la réservation, sous réserve d'acceptation d'EnigmaLock/EnigmaVentures.

5.2 EnigmaVentures demande une caution de 50€ par sac loué. Celle-ci pourra être conservée en dédommagement en cas de perte, casse ou dégradation. EnigmaVentures ne peut être tenu responsable en cas de vol ou casse de matériel durant la partie.

6. SECURITE

6.1. Chaque joueur de EnigmaLock/EnigmaVentures sera informé avant le jeu par le Game Master des règles du jeu. Chaque joueur déclare être en bonne santé pour la réalisation du jeu. Toute personne ayant des particularités médicales (cardiaque, femme enceinte, claustrophobe, handicap physique...) participe au jeu sous sa propre responsabilité. Chaque joueur participe au jeu à ses propres risques. EnigmaLock, EnigmaVentures ou ses employés ne pourront être tenu responsables en cas d'accident ou de contamination. De plus, EnigmaLock et EnigmaVentures ne sont pas responsables des dommages (corporels ou matériels) commis en ne suivant pas les règles décrites avant le jeu, par une mauvaise utilisation d’objet dans la salle ou par des objets dans la salle.

6.2. Si vous êtes en retard de plus de 30 minutes après l'heure initiale de votre réservation, cette dernière devient et est considérée comme une non-présentation automatiquement et vous ne serez pas en mesure de jouer. Une nouvelle réservation sera à vos frais et dépendra de la disponibilité des salles/sacs.

6.3. Les personnes sous l'influence d'alcool ou de drogue pourraient se voir refuser le droit d'entrée et leur jeu déclaré forfait.

6.4. Les boissons et les produits alimentaires ne peuvent pas être introduits dans les salles de jeux.

6.5. Pour être admis, vous devez confirmer le nom de la personne qui a réservé et vous pourrez être invité à confirmer le numéro de téléphone et adresse e-mail de cette personne.

6.6. Chez EnigmaLock, les enfants âgés de 12 à 17 ans doivent être accompagnés par au moins 1 adulte par jeu, les enfants de moins de 12 ans ne sont pas autorisés à entrer dans les salles de jeux. EnigmaLock est avant tout conçu pour les adultes. Chez EnigmaVentures, les enfants de moins de 16 ans doivent être accompagnés d'un adulte pendant toute la durée du jeu. Un adulte doit effectuer la réservation.

6.7. EnigmaLock et EnigmaVentures suggèrent aux clients de porter des vêtements et chaussures confortables pour le jeu. Les chaussures à talons hauts ne sont donc pas recommandées.

6.8. EnigmaLock met à disposition des boites sécurisées afin de protéger les effets personnels des joueurs (téléphones portables/GSM et appareils photos interdits dans les salles). EnigmaLock, EnigmaVentures et ses employés ne peuvent être tenus responsables de tout vol intervenant dans ses locaux ou à l'extérieur de ceux-ci.

7.CONTACT

Si vous souhaitez nous contacter, nos coordonnées sont les suivantes :
- email: enigmalocknamur@gmail.com ou enigmaventuresnamur@gmail.com
- courrier: ENIGMALOCK SRL, 275 chaussée de Dinant, 5000, Namur

8.CHEQUE CADEAU ENIGMALOCK

Le paiement total est demandé à l'achat par carte de crédit ou par virement bancaire ou Payconiq ou en espèces. Le chèque cadeau sera remis par e-mail uniquement. Un chèque cadeau n'est pas remboursable. Un chèque cadeau a une validité de 12 mois. Un chèque cadeau peut être prolongé de 3 mois supplémentaires (une seule fois), des frais correspondant à 50% de sa valeur seront alors appliqués.
Les conditions générales d'EnigmaLock s'appliquent à la personne qui procède à l'achat du chèque cadeau ainsi qu'aux utilisateurs de celui-ci.