

Offre Escape Game

ARTICLE 1 : DÉFINITIONS

Client : désigne une personne physique qui achète un billet pour participer à l'activité Escape Game proposée à la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy.

ELISA : désigne la société ELISA, exploitant du Stade, société par actions simplifiée, au capital social de 4 840 000 euros, dont le siège social est à Villeneuve d'Ascq (59650), 261 boulevard de Tournai, identifiée au RCS de Lille sous le numéro 508 378 130, qui propose et vend les Billets pour l'activité Escape Game de la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy,

Billet : désigne le titre d'accès physique permettant au Client de participer à un Escape Game à la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy

Escape Game : désigne une activité de loisir se déroulant à la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy, au cours de laquelle les Clients, munis de Billets, doivent résoudre en équipe une série d'énigmes dans un temps limité.

Stade : désigne la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy, le lieu où se déroule l'Escape Game pour lesquels les Billets sont vendus.

ARTICLE 2 : OBJET DES CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

Les Conditions Générales de Vente de l'« Offre Escape Game », rédigées par la société ELISA, ont pour objectif de régir la vente de Billets aux Clients par ELISA, pour l'activité Escape Game. Toute version étrangère des présentes conditions générale de vente n'a qu'une valeur informative. Seules les Conditions Générale de vente rédigées en langue française font foi et régissent les relations contractuelles entre le Client et ELISA. ELISA se réserve le droit de modifier ou d'adapter les Conditions Générales de Vente à tout moment. Le Client ne pourra se prévaloir de la non-connaissance des présentes. Il est fortement conseillé au Client de consulter régulièrement les Conditions Générales de Vente sur le site www.stade-pierre-mauroy.com afin de prendre connaissance de toute évolution éventuelle des conditions.

ARTICLE 3 : PRESENTATION GENERALE DE L'OFFRE ESCAPE GAME

L'Escape Game « La Cérémonie des Lumières » est une activité de loisir proposée au sein de la Decathlon Arena – Stade Pierre Mauroy. Les Participants, regroupés en équipes de 4 à 6 personnes, doivent résoudre une série d'énigmes dans un temps imparti de 60 minutes. En fonction des réservations, des groupes de participants peuvent être constitués de personnes ne se connaissant pas. L'expérience peut se dérouler dans différents espaces du Stade (salon, loge ou tout autre lieu adapté). L'objectif du jeu est de déjouer une tentative fictive de sabotage de la Cérémonie des Lumières en étant la première équipe à résoudre l'ensemble des énigmes et ouvrir le coffre-fort final. Il est précisé que la durée, les modalités et les règles du jeu sont communiquées à titre d'information et peuvent faire l'objet de modifications unilatérales par ELISA.

ARTICLE 4 : FORMAT DE L'OFFRE

La date et l'heure de l'activité Escape Game pour le Client est fixée par ELISA, selon les informations communiquées lors de la procédure d'achat. L'achat par le Client est effectué pour une date et une heure précise. Aucun remboursement ou échange ne sera possible pour le Client à l'issue de la procédure d'achat. Conformément à l'article L.221-28 du Code de la consommation, le

Client ne dispose pas de délai de rétractation (activité de loisirs à une période précise). Le Client est invité à se présenter au lieu de rendez-vous indiqué sur le plan joint au Billet, 15 minutes avant le début de l'Escape Game. L'accès à l'activité Escape Game ne pourra pas être garanti au Client arrivant en retard sur le lieu de rendez-vous. De plus, aucun remboursement ou échange ne sera possible pour le Client en cas de retard.

ARTICLE 5 : PROCEDURE D'ACHAT ET DE REGLEMENT

Le Client dispose de la faculté d'acheter un ou plusieurs Billets pour l'activité Escape Game depuis la plateforme de billetterie disponible sur le site internet d'ELISA (www.stade-pm.com). Chaque activité Escape Game est programmée pour un nombre de participants limité, en conséquence la vente est proposée au Client sous réserve de disponibilité.

Le Client est informé qu'ELISA propose un service d'achat de billetterie par le concours de la société WEEZEVENT. Dans cette situation les modalités de paiement applicables sont celles de WEEZEVENT (WEEZEVENT SAS, 14 RUE DE L'EST, 21000 DIJON – SIRET 50371540100017). Les conditions applicables sont disponibles dans la rubrique conditions générales de vente du service et/ ou sur l'URL suivant : <https://weezevent.com/fr/cgv-weezeticket/>. En cas de contradiction entre les conditions de WEEZEVENT et les présentes Conditions Générales de Vente, les dispositions des présentes Conditions Générales de Vente priment sur celles de WEEZEVENT. Le prix du Billet de l'activité Escape Game est indiqué en Euro Toutes Taxes Comprises incluant les frais de location hors participation aux frais de traitement. Le prix du Billet et ses frais éventuels sont détaillés lors de la procédure d'achat. Le montant de la commande du Client est à régler directement par carte bancaire afin de valider l'achat. Seul un paiement valide et intégral par le Client permettra d'obtenir un Billet pour l'activité Escape Game.

ARTICLE 6 : FORMAT DU BILLET

Le Client est informé que tout Billet pour une activité Escape Game est délivré au format électronique (e-billet). Pour accéder à l'activité Escape Game, le Client doit obligatoirement présenter : une pièce d'identité en cours de validité, ainsi que le e-billet, en version numérique ou imprimée, si le Client a bénéficié d'un tarif préférentiel (ex. : étudiant), il devra présenter, en plus de sa pièce d'identité, le justificatif correspondant. L'impression du e-billet n'est pas obligatoire : il peut être présenté directement depuis un téléphone mobile. Si le Client choisit toutefois de présenter une version imprimée, celle-ci doit répondre aux conditions suivantes : impression en format portrait sur une feuille A4 blanche et vierge, sans modification de la taille d'impression, à l'aide d'une imprimante à jet d'encre ou laser. Aucun autre support n'est accepté. En cas de mauvaise qualité d'impression, il est recommandé de réimprimer le billet avec une autre imprimante. La société ELISA décline toute responsabilité en cas de défaut d'impression du e-billet, ou d'anomalies résultant du matériel utilisé par le Client (ordinateur, imprimante, téléphone, etc.), y compris en cas de perte de données.

ARTICLE 7 : ACCES AU STADE

Le Billet est scanné (ou plus généralement contrôlé) à l'entrée du Stade. A l'intérieur du Stade et durant toute la durée de l'Activité Escape Game, le Client doit conserver en toutes circonstances le

e-billet. Le Client doit être muni d'un Billet valable et correspondant à sa situation (en cas de tarif réduit), y compris les personnes mineures, pour pouvoir accéder à l'activité. A l'entrée de l'enceinte, le Client accepte de se soumettre aux éventuels contrôles de sécurité applicables au jour de l'activité Escape Game et conformément à la réglementation en vigueur (exemple : inspection visuelle des bagages à main, palpations de sécurité, portique de sécurité etc.). Le Client devra respecter le Règlement Intérieur du Stade affiché aux portes de l'enceinte, également disponible sur le site internet d'ELISA (www.stade-pm.com), notamment pour ce qui concerne la liste des objets interdits et des activités et/ou comportements prohibés. Le Client qui refuserait de se soumettre aux contrôles de sécurité se verra refuser l'entrée du Stade (ou sera reconduit à l'extérieur de l'enceinte) sans qu'il puisse prétendre à un quelconque remboursement ou échange du Billet.

ARTICLE 8 : ANNULATION ET REPORT

En cas d'annulation de l'activité Escape Game par ELISA, le remboursement du ou des Billets s'effectue selon les modalités communiquées par ELISA. Seul le Billet acheté fait l'objet d'un remboursement, aucun autre dédommagement n'est pris en charge (et notamment des éventuels frais de déplacement, de séjour etc.).

ELISA donnera mandat à la société WEEZEVENT pour rembourser les Clients, seuls les Clients qui ont passé une commande sur le site WEEZEVENT et dont le nom apparaît sur le billet pourront être remboursés.

En cas d'annulation, toute demande de remboursement devra impérativement intervenir au plus tard sous un délai de 30 jours après la date de l'activité Escape Game annulée.

En cas de report de l'activité Escape Game par ELISA, le Client dispose, selon les modalités communiquées par ELISA, de la faculté d'obtenir l'annulation de son Billet assorti du remboursement de celui-ci, dans les mêmes conditions que celles fixées au paragraphe précédent. Au regard des contraintes liées au report de l'activité Escape Game, le Client souhaitant obtenir le remboursement du Billet devra formuler sa demande avant la date limite fixée par ELISA. A défaut, le Billet restera valide pour la date de l'activité Escape Game reportée.

Il est par ailleurs précisé que la responsabilité d'ELISA, ne peut être en aucun cas engagée pour la survenance d'évènements constitutifs de la force majeure ou du fait d'un tiers. Sont notamment exclus de sa responsabilité : la survenance d'intempéries, de grèves, de changement de réglementation ou encore d'une décision d'une autorité compétente

ARTICLE 9 : NON RESPECT DES PRESENTES CONDITIONS GENERALES DE VENTE

Le Client, en violation de l'une des clauses des présentes Conditions Générales de Vente ou dont les Billets n'ont pas été obtenus conformément à celles-ci, verra sa commande annulée et/ou se verra refuser l'entrée pour l'activité Escape Game. En cas de violation des Conditions Générales de Vente, le Client ne pourra avoir droit à aucun remboursement ni indemnité de quelque nature que ce soit. Il est par ailleurs précisé que le non-respect des présentes Conditions Générale de Vente peut être de nature à engager un recours judiciaire à l'encontre du Client. Il est convenu que le fait de ne pas se prévaloir à un moment donné de l'une quelconque des présentes Conditions Générales de Vente ne peut

être interprété comme valant renonciation de la part d'ELISA à se prévaloir ultérieurement de l'une quelconque des dispositions des présentes.

ARTICLE 10 : DROIT A L'IMAGE

Le Client est conscient et accepte qu'il pourra être filmé par le système de vidéosurveillance du Stade. De plus, tout détenteur de Billet assistant à une activité Escape Game reconnaît expressément qu'il s'agit d'une manifestation publique et consent à ELISA à titre gracieux, le droit d'utiliser son image sur tout support en relation avec la promotion du Stade. Ces droits sont librement cessibles par ELISA à tout tiers de son choix.

ARTICLE 11 : DONNEES PERSONNELLES

ELISA s'engage, en ce qui le concerne à se conformer à la législation et réglementation applicable relative à la protection des données, et en particulier, la loi 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, ainsi que le règlement général de protection des données personnelles (RGPD). Il est précisé que les règles applicables sont celles prévues dans le cadre des ventes entre entreprises et consommateurs.

Le Client est d'ores et déjà informé qu'ELISA réalise la collecte et le traitement des données présentes dans le Billet et les éventuels échanges entre les Parties, répondant aux finalités liées à la bonne exécution contractuelle de son accord et/ou à l'intérêt légitime d'ELISA. La conservation de ces données personnelles est limitée selon les finalités susmentionnées. Les données collectées n'ont pas vocation à être transférées à des tiers, hormis aux prestataires, sous-traitants ou toute entité du groupe EIFFAGE (dont ELISA est membre) qui en connaissent une utilité particulière.

ELISA s'engage à mettre en œuvre toutes les mesures techniques et d'organisations appropriées pour protéger les données contre la perte, l'utilisation impropre et l'accès non autorisé, la diffusion, l'altération et la destruction ; la nature et le niveau de ces mesures de sécurité devront tenir compte du caractère plus ou moins sensible des données. ELISA s'engage à utiliser les données en toute loyauté et pour les seuls besoins de l'.

Conformément au RGPD, le Client peut, à tout moment exercer ses droits concernant ses données personnelles, à savoir un droit d'accès, de rectification, d'effacement ou d'opposition dans leur utilisation. Afin d'exercer les droits précités, le Client a la possibilité de contacter ELISA par courriel à l'adresse suivante : « service.juridique@stade-pm.com ». Le Client peut également utiliser cette adresse de contact pour toute demande concernant ses données personnelles. S'il considère que ses droits ne sont pas respectés, le Client peut introduire une demande directe auprès de la CNIL sur le site internet : « www.cnil.fr ».

ARTICLE 12 : LUTTE CONTRE LE BLANCHIMENT D'ARGENT ET LE FINANCEMENT DU TERRORISME

ELISA déclare et garantit qu'il réalisera l'exécution de ses différentes obligations en respectant et en appliquant les principes fondamentaux d'éthique et toute réglementation applicable en matière de lutte contre la corruption, en ce compris et sans que ce soit limitatif, la loi 2016-1691 du 9 décembre 2016 relative à la transparence, à la lutte contre la corruption et à la modernisation de la vie économique.

En tant que de besoin, toute personne qui serait confrontée à une telle situation peut recourir au dispositif d'alerte mis en place par

ELISA : service.juridique@stade-pm.com ; les informations recueillies sont traitées avec la plus stricte confidentialité.

ARTICLE 13 : LOI APPLICABLE ET LITIGES

Les présentes Conditions Générales de Vente sont régies exclusivement par le Droit français, quelle que soit la qualité du Client. Toutes contestations et réclamations ne pourront être prises en compte que si elles sont formulées par écrit et adressées à ELISA en précisant le motif et le montant de la contestation sous un délai maximum de trente (30) jours après la fin de l'activité Escape Game. Toute action après ce délai sera réputée être inopposable à ELISA, quel que soit la nature du litige. En cas de litige et faute d'accord amiable entre les Parties, les tribunaux compétents seront ceux du lieu du siège social d'ELISA.