

# CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE ET D'UTILISATION

## Préambule

### THE LAB EVENTS Nom commercial : LIVE Corp.

Les présentes Conditions Générales de Vente et d'Utilisation (« CGVU ») régissent l'ensemble des relations contractuelles, établies entre :

- la société THE LAB EVENTS, société par actions simplifiée au capital de 12.500 euros, dont le siège social est situé à Montpellier (34080) 37, rue des Avants Monts, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Montpellier sous le numéro 839 317 757, (« THE LAB EVENTS»), d'une part,

ET

- toute personne, physique ou morale, agissant en qualité de professionnel ou consommateur, ayant réservé (« l'Acheteur ») l'espace de jeu (la « Salle ») mis à la disposition des participants, pour une partie de jeu d'évasion (« Session de Jeu »), ainsi que l'ensemble desdits participants (les « Utilisateurs »).

THE LAB EVENTS et les Utilisateurs sont ci-après dénommés ensemble les « Parties », individuellement, une « Partie ».

### Important !

Les présentes CGVU ont pour objet de fixer les stipulations contractuelles relatives aux droits et obligations respectifs des Parties dans le cadre des activités proposées par THE LAB EVENTS.

Elles sont disponibles à tout moment sur le site internet <https://livecorp.fr> (le « Site Internet »), et systématiquement portées à la connaissance de l'Acheteur lors de la réservation et de chaque Utilisateur.

Toute réservation effectuée sur le Site Internet nécessite obligatoirement que l'Acheteur ait pris connaissance et ait accepté sans réserve les présentes CGVU, ainsi que la politique de confidentialité des données et des cookies et les informations légales consultables sur le Site Internet. Ainsi, le fait de réserver et de cocher la case « J'accepte les conditions générales de vente et d'utilisation » lors du processus de paiement implique

l'acceptation entière et sans réserve de l'Acheteur. Il en va de même de la participation effective d'un Utilisateur à une Session de Jeu qui vaut acceptation entière et sans réserve aux présentes CGVU.

Les CGVU peuvent faire l'objet de modifications ultérieures dont l'Acheteur sera informé sur le Site Internet. Seuls les documents contractuels en vigueur au jour de sa réservation seront applicables.

Pour toute question et demande de précisions complémentaires, THE LAB EVENTS reste à la disposition de l'Acheteur lors de sa visite du Site Internet et de sa réservation :

- Par téléphone au 09 86 11 98 13 (appel non surtaxé) : du lundi au dimanche de 10h à 22h
- Sur place, dans les bureaux de LIVE Corp. : 4 rue Jeanne-d'Arc, 34000 Montpellier, du lundi au dimanche de 10h à 22h.
- Par e-mail à l'adresse [contact@livecorp.fr](mailto:contact@livecorp.fr) .

## Article 1 : Mise à disposition et utilisation de la Salle

Pour chaque Session de Jeu, THE LAB EVENTS met à la disposition des Utilisateurs une Salle, ayant été préalablement réservée, pour une durée ne pouvant excéder soixante minutes.

A ce titre, l'Utilisateur accepte expressément que la durée de présence dans la Salle soit de soixante minutes maximum, qu'il soit ou non parvenu à trouver tous les indices et / ou à résoudre toutes les énigmes. Corrélativement, l'Utilisateur accepte expressément que le jeu s'arrête avant la fin des soixante minutes, notamment s'il est parvenu à trouver tous les indices et à résoudre toutes les énigmes avant que le temps ne soit entièrement écoulé, et ce, sans qu'aucun ajustement ou compensation tarifaire ne puisse être accordé.

L'Utilisateur ne pourra pénétrer dans la Salle qu'après avoir présenté l'e-mail de confirmation de réservation adressé par THE LAB EVENTS à l'Acheteur ainsi que sa pièce d'identité.

L'âge minimal pour participer à une Session de Jeu est de 15 ans. Les mineurs de 9 ans à 15 ans sont néanmoins autorisés à participer à une Session de Jeu sous réserve d'être accompagnés par deux autres Utilisateurs âgés de 18 ans ou plus. THE LAB EVENTS se réserve en outre le droit de demander à chaque Utilisateur concerné un justificatif d'identité. Attention ! La salle **Doll Maker nécessite d'avoir au minimum 16 ans** pour y participer.

L'Utilisateur est tenu d'utiliser la Salle et l'intégralité de ses équipements (liste non restrictive : décorations, ameublement, matériel fourni, etc.) dans le respect des règles et consignes de sécurité qui lui seront communiquées par THE LAB EVENTS et de les maintenir en bon état, tout en respectant les autres Utilisateurs. De ce fait, l'Utilisateur

reconnait être parfaitement informé et accepte que toute dégradation intentionnelle ou causée par une manipulation non autorisée de la Salle et de ses équipements fera l'objet d'une refacturation égale aux dommages occasionnés.

Durant toute sa présence au sein des locaux de THE LAB EVENTS, l'Utilisateur s'engage de la même manière à se comporter de façon respectable, à se conformer aux règles et à coopérer avec le personnel de THE LAB EVENTS. A ce titre, THE LAB EVENTS ne tolérera aucune forme de violence, qu'elle soit verbale ou physique, sous forme de harcèlement ou d'intimidation envers ses employés et se réserve ainsi le droit de refuser l'accès aux locaux à toute personne dont le comportement s'apparenterait aux éléments cités précédemment. THE LAB EVENTS se réserve également le droit de refuser l'accès à ses Salles à toute personne sous l'influence de l'alcool ou de drogues, et ce, par mesure de sécurité pour ladite personne. Dans le cadre de la crise sanitaire liée à la pandémie du COVID-19, l'Utilisateur est tenu de venir muni de son propre masque et devra obligatoirement le porter dès son entrée dans les locaux de THE LAB EVENTS, et ce jusqu'à la fin de sa présence à THE LAB EVENTS.

Pour toutes les conditions mentionnées ci-dessus, l'interdiction d'accès ne donne droit à aucune indemnité ou remboursement.

En raison de la nature même des jeux d'énigme, 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, appareils photos, Google Glass, Go Pro) est formellement interdite. Toute utilisation d'appareil de ce type pourra occasionner l'arrêt complet de la Session de Jeu, et ce pour toute l'équipe.

L'Utilisateur s'engage à conserver confidentiels les informations et détails relatifs aux Sessions de Jeu. Il reconnaît expressément que le non-respect de cet engagement causerait un préjudice direct et certain à THE LAB EVENTS susceptible de donner lieu à la mise en jeu de sa responsabilité.

## Article 2 : Tarifs

Les prix pratiqués par THE LAB EVENTS sont indiqués sur le Site Internet, et affichés à l'accueil de ses locaux. Lesdits prix, affichés sur le Site Internet sont indiqués en « euros » et toutes taxes françaises comprises (T.V.A. française et autres taxes applicables au jour de l'enregistrement de la commande) pour une Session de Jeu.

THE LAB EVENTS se réserve le droit de modifier, à tout moment et unilatéralement ses prix. Les réservations effectuées par l'Acheteur seront facturées aux prix en vigueur au moment de l'enregistrement de cette dernière. Pour toute réservation ultérieure, les conditions antérieurement consenties ne peuvent être revendiquées.

Le prix par personne est fixe peu importe le nombre de participants au sein d'une même équipe (3 à 6 personnes maximum). Le tarif par personne est de 30€, le prix par équipe évolue donc comme suit :

Prix TTC par personne :

3 personnes : 30,00 €/pers (90,00 € TTC la partie)  
4 personnes : 30,00 €/pers (120,00 € TTC la partie)  
5 personnes : 30,00 €/pers (150,00 € TTC la partie)  
6 personnes : 30,00 €/pers (180,00 € TTC la partie)

Attention, seules les Salles Dollmaker et Le Mystère des Sabry acceptent deux Utilisateurs. Le tarif pour 2 personnes est de 80,00 € TTC au total, soit 40,00 € TTC par Utilisateur.

Deux joueurs seulement sont acceptés dans notre salle Freakshow. Le tarif 2 joueurs pour cette expérience est de 90,00 € TTC au total, soit 45,00 € TTC par Utilisateur.

THE LAB EVENTS se verra dans l'obligation d'annuler la Session de Jeu si seulement deux Utilisateurs se présentent pour la Salle Unity, cette dernière n'étant pas réalisable à deux personnes. Aucun remboursement ne pourra être exigé.

Tout Utilisateur supplémentaire non prévu au moment de la passation de la commande devra s'acquitter d'un supplément de :

Prix TTC/personne supplémentaire :

2 à 3 personnes : 10 €  
3 à 4 personnes : 30 €  
4 à 5 personnes : 30 €  
5 à 6 personnes : 30 €

À titre exceptionnel et sur demande, THE LAB EVENTS pourra accepter un septième Utilisateur dans une Salle. Le coût pour la personne supplémentaire sera alors de 30,00 €, soit un total de 210,00 € TTC pour la Session de Jeu.

THE LAB EVENTS ne sera pas dans l'obligation d'accepter un septième Utilisateur et pourra refuser la demande.

Toute autre prestation (liste non restrictive : Team Building, cocktail, déjeuner, salle de réunion, etc.) dans le cadre d'un événement d'entreprise au sein des locaux de THE LAB EVENTS donnera lieu à une facturation additionnelle.

## Article 3 : Réservations

La mise à disposition d'une Salle est soumise à la réservation et à son paiement préalable par l'Acheteur.

Toutes les réservations sont effectuées depuis le Site Internet et selon les disponibilités affichées sur celui-ci. La réservation n'est ferme et définitive qu'après réception d'un e-mail de confirmation de réservation, lequel est envoyé à l'Acheteur à l'issue du processus de paiement.

Conformément à l'article L. 121-21-8 du Code de la consommation, aucune réservation ne

peut être annulée ou remboursée, sauf dans le cadre d'une annulation du seul fait de THE LAB EVENTS. Dans ce dernier cas, le montant de la réservation initiale sera remboursé à l'Acheteur.

Une réservation ne peut être transférée ou revendue à des fins commerciales. Si toutefois, de telles pratiques étaient constatées, THE LAB EVENTS se réserve le droit de refuser l'accès à ses locaux, et ce sans que le nouvel Acheteur ne puisse prétendre à une quelconque compensation ou remboursement.

En cas de retard d'un ou plusieurs Utilisateurs pour une Session de Jeu réservée, ces derniers pourront décider s'ils souhaitent ou non débiter la Session de Jeu. Dans tous les cas, la Salle devra être libérée à l'heure prévue dans la réservation initiale. THE LAB EVENTS se réserve le droit de refuser l'accès aux Utilisateurs dont le retard s'élève à vingt minutes ou plus. Les horaires seront systématiquement rappelés dans les e-mails de confirmation envoyés par THE LAB EVENTS.

Si moins d'Utilisateurs se présentent pour participer à la Session de jeu que ce qui était initialement prévu lors de la réservation, l'Acheteur et / ou les Utilisateurs ne pourront prétendre au remboursement de la différence de prix.

Si plus d'Utilisateurs se présentent pour participer à la Session de Jeu que ce qui était initialement prévu lors de la réservation, la différence de prix devra être réglée avant de participer au jeu d'évasion, ceci dans la limite de 6 Utilisateurs autorisés par Salle.

THE LAB EVENTS se réserve le droit de refuser toute réservation à un Acheteur qui n'aurait pas payé l'ensemble des prestations qui lui auraient été facturées.

Un report de la Session est possible jusqu'à une semaine avant la date initialement réservée en écrivant à THE LAB EVENTS à l'aide du formulaire de contact situé sur le Site Internet.

## Article 4 : Mode de Paiement

### 4.1. Méthodes de paiement classiques

Les moyens de paiement acceptés sur le Site Internet sont les suivants :

#### Carte bancaire

THE LAB EVENTS accepte les cartes bancaires portant les sigles : CB / VISA / MASTERCARD / ELECTRON / VPAV / MAESTRO

Lors du paiement, l'Acheteur indique le nom du titulaire de la carte bancaire, le numéro de la carte, sa date d'expiration et le cryptogramme visuel (3 chiffres figurant au dos de la carte). Pour renforcer la sécurité de sa transaction, après la validation de son paiement, l'Acheteur sera redirigé vers la page d'identification 3D Secure sur laquelle il devra saisir un code qui lui sera envoyé par SMS ou par e-mail s'il n'a pas son mobile. Son numéro de téléphone / e-mail devra avoir été authentifié au préalable par sa banque pour permettre l'autorisation 3D Secure.

Si l'Acheteur ne peut régler le montant de la réservation par carte bancaire, il devra dans un premier temps en informer le personnel de THE LAB EVENTS et se présenter à l'accueil avant le jour de la réservation afin de régler le montant par chèque, carte de crédit ou espèces (en euros) et de bloquer la Session de Jeu. Le personnel de THE LAB EVENTS ne bloquera aucune Session de Jeu sans paiement au préalable.

THE LAB EVENTS a confié la gestion de sa plateforme de paiement à un prestataire spécialisé dans la sécurisation des transactions en ligne, Payzen éditée par le Lyra Network. Ce dernier ne conserve aucune donnée concernant l'Acheteur dans ses bases de données. Le Site Internet est disponible en version française et anglaise. Cependant, en cas de contestation, seule la version française du Site Internet et des CGVU pourra être opposée à THE LAB EVENTS.

#### 4.2. Autres moyens de paiement acceptés

THE LAB EVENTS accepte les chèques vacances ANCV pour régler tout ou partie de votre commande. Si vous choisissez de régler la totalité de votre commande par chèques vacances ANCV, THE LAB EVENTS ne sera pas tenu de vous rembourser la différence en cas de trop perçu.

Pour payer le complément, en cas de paiement partiel par chèques vacances ANCV, vous pourrez payer par carte bancaire ou espèces sur place.

THE LAB EVENTS accepte également les paiements en Pass Culture, sous les mêmes conditions que pré-cités.

### Article 5 : Droit de Rétractation

Pour les cartes cadeaux, et conformément aux dispositions de l'article L. 221-18 du Code de la consommation, en cas de vente à distance, l'Acheteur dispose, pour exercer son droit de rétractation, d'un délai de quatorze jours calendaires révolus courant à compter de la date de la réception de la carte cadeau par l'Acheteur, ou à défaut, par le Bénéficiaire, sans avoir à justifier de motif ni à supporter de pénalités, à l'exception des frais de livraison de retour qui resteront à la charge de l'Acheteur, conformément aux dispositions de l'article L. 221-23 du Code de la consommation.

Pour ce faire, l'Acheteur disposera de la faculté de renvoyer à l'adresse ci-après : 4 rue Jeanne-d'Arc, 34000 Montpellier, le formulaire de rétractation qui figure en Annexe des présentes et qu'il peut recevoir par e-mail après demande à LIVE Corp. à l'adresse [contact@livecorp.fr](mailto:contact@livecorp.fr).

Tous les bons cadeaux LIVE Corp. sont valables un an à compter de la date d'achat.

Aucun report ou prolongation de validité ne seront acceptés.

## Article 6 : Conditions à destination des entreprises\*

### 6.1. Conditions de règlement des entreprises (Packs Événementiels : offres Alpha, Bêta, Gamma ou Delta)

Le règlement peut être effectué par l'Acheteur sous forme de chèque ou par virement bancaire.

Le règlement de la réservation, doit être effectué par l'Acheteur dans son intégralité au plus tard sept jours avant la date de la prestation. En cas d'absence de règlement à cette date, THE LAB EVENTS se réserve le droit d'annuler la commande.

### 6.2. Conditions d'annulation des entreprises (Packs Événementiels : offres Alpha, Bêta, Gamma ou Delta)

Une fois la commande effectuée par l'Acheteur (matérialisée par la signature d'un devis avec bon pour accord), voici nos conditions générales de vente en cas de demande d'annulation :

- Annulation d'un Pack Événementiel effectué à 15 jours ou plus avant la date de la prestation :

L'intégralité de la prestation sera remboursée par THE LAB EVENTS à l'Acheteur, et aucune pénalité ne sera appliquée.

- Annulation d'un Pack Événementiel effectué entre 14 et 7 jours avant la date de la prestation :

Si le règlement de la prestation a déjà été effectué par l'Acheteur, un remboursement correspondant à 50% du prix TTC de la prestation sera effectué par THE LAB EVENTS.

Si le règlement n'a pas encore été effectué par l'Acheteur, une pénalité correspondant à 50% du prix TTC de la prestation sera exigée par THE LAB EVENTS.

- Annulation d'un Pack Événementiel effectué 7 jours ou moins avant la date de la prestation :

Si le règlement de la prestation a déjà été effectué par l'Acheteur, aucun remboursement ne sera effectué par THE LAB EVENTS.

Si le règlement n'a pas encore été effectué par l'Acheteur, une pénalité correspondant à 100% du prix TTC de la prestation sera exigée par THE LAB EVENTS.

\*Les entreprises ayant réservé une Session de Jeu classique depuis notre Site Internet ne sont pas concernées par cet article.

## Article 7 : Protection des données personnelles

Dans le cadre de ses activités, THE LAB EVENTS, agissant en qualité de responsable de traitement, procède à un traitement informatisé des données de l'Acheteur, et ce, dans le respect de la réglementation relative à la protection des données personnelles.

Au titre des présentes, le traitement est entendu au sens de l'article 6 du règlement n° 2016-679 du 27 avril 2016, autrement dit, comme toute opération ou tout ensemble d'opérations effectuées ou non à l'aide de procédés automatisés et appliquées à des données ou des ensembles de données à caractère personnel, telles que la collecte, l'enregistrement, l'organisation, la structuration, la conservation, l'adaptation ou la modification, l'extraction, la consultation, l'utilisation, la communication par transmission, la diffusion ou toute autre forme de mise à disposition, le rapprochement ou l'interconnexion, la limitation, l'effacement ou la destruction.

Il est précisé que l'Acheteur doit être âgé de seize ans au moins pour consentir au traitement de ses données personnelles, à défaut, une autorisation parentale est nécessaire.

L'Acheteur est responsable de l'exactitude des informations saisies sur le formulaire de réservation du jeu d'énigme, le formulaire de contact et le formulaire de la page entreprise, en ligne sur le Site Internet.

L'Acheteur accepte de recevoir de la part de THE LAB EVENTS des informations et offres commerciales sur son adresse e-mail ou sur son téléphone mobile en cliquant sur la case d'autorisation du Site Internet.

L'Acheteur qui saisit ses coordonnées téléphoniques, sur le Site Internet de THE LAB EVENTS accepte d'ores et déjà d'être contacté par THE LAB EVENTS ou toute autre société du groupe et ce par téléphone ou SMS.

THE LAB EVENTS s'engage à ne pas transmettre les données personnelles de ses Ache-teurs à une société extérieure à THE LAB EVENTS, hors requête d'une autorité habilitée par la loi et dans le cadre des dispositions légales en vigueur.

### 7.1 Collecte des données personnelles

Les données à caractère personnel collectées sur le Site Internet sont les suivantes :

- dans un formulaire de contact : nom, prénom, numéro de téléphone, adresse e-mail; nom de l'entreprise, le cas échéant
- lors de la commande : nom, prénoms, adresse électronique, adresse postale, numéro de téléphone et données relatives au paiement; nom de l'entreprise, le cas échéant
- cookies : utilisés dans le cadre de l'utilisation du Site Internet ; ils peuvent être désactivés par l'Acheteur à partir des paramètres de son navigateur internet.



## 7.2 Traitement des données personnelles

Les Parties reconnaissent expressément que le traitement des données est nécessaire à l'exécution du contrat ou à l'exécution des mesures précontractuelles prises à la demande de l'Acheteur. Les données strictement nécessaires à l'exécution des relations contractuelles entre les Parties, le cas échéant précontractuelles, sont collectées directement auprès de l'Acheteur. Les données personnelles concernant l'Acheteur, demandées par THE LAB EVENTS, lui sont demandées pour l'enregistrement, le suivi, la gestion commerciale de son dossier, et le traitement de sa réservation sur le Site Internet.

Ces informations et données personnelles sont également conservées à des fins de sécurité pour respecter les obligations légales et réglementaires applicables, ainsi que pour permettre à THE LAB EVENTS d'améliorer et personnaliser les services proposés et les informations adressées.

Plus précisément, le traitement des données personnelles du Client est requis pour :

- l'accès et l'utilisation du Site Internet par l'Acheteur ;
- l'organisation des conditions d'utilisation des services de paiement ;
- la vérification, l'identification et l'authentification des données personnelles transmises par l'Acheteur ;
- la personnalisation des services affichant des publicités en fonction de l'historique de navigation de l'Acheteur, selon ses préférences ;
- la gestion des éventuels litiges avec les utilisateurs ;
- l'envoi d'informations commerciales et publicitaires (en fonction des préférences de l'Acheteur).

Les données personnelles sont conservées uniquement pendant la durée nécessaire à la réalisation des finalités décrites ci-dessus, et ce, dans la limite des délais de prescription en vigueur.

## 7.3 Partage des données personnelles avec des tiers

Les données personnelles peuvent être partagées avec des sociétés tierces, dans les cas suivants :

- quand l'Acheteur utilise les services de paiement, pour la mise en œuvre de ces services, le Site Internet est en relation avec des sociétés bancaires et financières tierces avec lesquelles elle a passé des contrats ;

– quand le Site Internet recourt aux services de prestataires pour fournir les services de paiement et stocker les données. Ces prestataires disposent d'un accès limité aux données de l'Acheteur, dans le cadre de l'exécution de ces prestations, et ont une obligation contractuelle de les utiliser en conformité avec les dispositions de la réglementation applicable en matière de protection des données à caractère personnel.

#### **7.4 Service et confidentialité**

Le Site Internet met en œuvre des mesures organisationnelles, techniques, logicielles et physiques en matière de sécurité du numérique pour protéger les données personnelles contre les altérations, destructions et accès non autorisés. Toutefois, Internet n'étant pas un environnement complètement sécurisé, le Site Internet ne peut garantir la sécurité de la transmission ou du stockage des informations sur Internet.

#### **7.5 Mise en œuvre des droits des utilisateurs**

Conformément aux articles 38 et suivants de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 dite « informatique et libertés », l'Acheteur dispose d'un droit d'accès, de rectification, de suppression des données personnelles le concernant et d'opposition au traitement de celles-ci. Conformément à l'article 13.1 b) de la loi RGPD du 27 avril 2016, entrée en vigueur le 25 mai 2018, l'Acheteur dispose d'un droit de portabilité, d'effacement et de limitation. Pour ce faire, l'Acheteur peut écrire à THE LAB EVENTS par mail à [contact@livecorp.fr](mailto:contact@livecorp.fr) ou par courrier à LIVE Corp. 4 rue Jeanne-d'Arc, 34000 Montpellier, en indiquant son nom, prénoms et adresse mail.

L'Acheteur peut introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (« CNIL ») en cas de litige.

#### **7.6 Collecte et utilisation des données personnelles par Google Analytics et Remarketing**

Si l'Acheteur a accepté l'association en vue de la personnalisation de ses annonces par Google Signals, des informations concernant sa visite sur le Site Internet peuvent être recueillies par Google Analytics. Ces informations Google peuvent inclure sa position, historique des recherches, historique YouTube et les données provenant des sites partenaires de Google. Ces données sont soumises aux règles de confidentialité de Google auxquelles l'Acheteur a donné son autorisation pour effectuer une telle association. L'Acheteur peut accéder à ces données et/ou les supprimer via Mon activité à tout moment. En outre, ces fonctionnalités sont soumises aux Règles relatives aux fonctionnalités de publicité Google Analytics.

Le Site internet utilise la fonctionnalité de remarketing ou «Types d'audience similaires» qui récolte des informations sur l'utilisation du Site Internet par l'Acheteur afin de :

lui fournir des publicités en ligne adaptées à ses recherches internet ;  
ces publicités peuvent apparaître sur Google via une publicité Google Ads adaptée aux visites antérieures de l'Acheteur sur le Site Internet ;

les fournisseurs tiers, y compris Google, utilisent les cookies pour diffuser des annonces en fonction des visites antérieures de l'Acheteur sur le Site internet ;

l'Acheteur peut désactiver l'utilisation des cookies par Google en accédant au Gestionnaire de préférences pour les annonces. Il peut également désactiver l'utilisation des cookies par un fournisseur tiers via la page de désactivation de Network Advertising Initiative.

L'Acheteur peut télécharger le module complémentaire de désactivation de Google Analytics pour le Web s'il souhaite bloquer l'utilisation de ses données par les fichiers JavaScript de Google Analytics depuis son navigateur. Cela sera valable pour tous les sites internet que l'Acheteur visitera depuis le navigateur sur lequel il a installé ce module.

## Article 8 : Propriété Intellectuelle

THE LAB EVENTS a développé un concept de jeu d'évasion grandeur nature dont il dispose de la propriété exclusive.

Tous les éléments de propriété intellectuelle figurant sur le Site Internet sont et demeurent sa propriété exclusive.

Nul n'est autorisé à reproduire, exploiter, rediffuser ou utiliser à quelque titre que ce soit, même partiellement, des éléments de propriété intellectuelle présents sur le Site Internet, qu'il s'agisse de logiciels, d'éléments visuels, sonores ou autres, sans l'autorisation écrite et préalable de THE LAB EVENTS.

THE LAB EVENTS accorde à l'Acheteur une licence limitée à l'accès et à l'utilisation du Site Internet pour son utilisation personnelle. Cette licence ne permet en aucun cas à l'Acheteur d'utiliser, pour la vente ou pour toute autre utilisation commerciale, le Site Internet ou son contenu (description, prix, téléchargement ou copie des informations pour le compte d'un autre commerçant, utilisation de données, logiciels, extraits sonores, graphismes, images, textes, photographies, outils, etc. sans que cette liste ne soit limitative).

## Article 9 : Force majeure

Aucune des deux Parties n'aura failli à ses obligations contractuelles, dans la mesure où leur exécution sera retardée, entravée ou empêchée par un cas fortuit ou une force majeure. Seront considérés comme cas fortuit ou force majeure tous faits ou circonstances irrésistibles, extérieurs aux parties, imprévisibles, inévitables, indépendants de la volonté des Parties et qui ne pourront être empêchés par ces dernières, malgré tous les efforts raisonnablement possibles.

La Partie touchée par de telles circonstances en avisera l'autre dans les dix jours ouvrables suivant la date à laquelle elle en aura eu connaissance. Les deux Parties se rapprocheront alors, dans un délai d'un mois, sauf impossibilité due au cas de force majeure, pour examiner l'incidence de l'événement et convenir des conditions dans lesquelles l'exécution du contrat sera poursuivie.

Si le cas de force majeure a une durée supérieure à trois mois, les présentes CGVU pourront être résiliées par la Partie lésée.

De façon expresse, sont considérés comme cas de force majeure ou cas fortuits, outre ceux habituellement retenus par la jurisprudence des cours et des tribunaux français : le blocage des moyens de transports ou d'approvisionnement, tremblements de terre, incendies, tempêtes, inondations, foudre, l'arrêt des réseaux de télécommunication ou difficultés propres aux réseaux de télécommunication externes aux Clients.

## Article 10 : Sécurité

L'Utilisateur s'engage à respecter toutes les mesures de sécurité qui lui sont données, qu'elles soient contractuelles, affichées sur le Site Internet ou données oralement par le personnel de THE LAB EVENTS.

Il est formellement et strictement interdit de fumer à l'intérieur des Salles et des locaux de THE LAB EVENTS.

Chaque Utilisateur 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 de THE LAB EVENTS. Il est à ce titre formellement interdit de gêner les issues de secours, lesquelles doivent rester dégagées en toutes circonstances. L'Utilisateur 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 Utilisateur(s) entraînera la refacturation des coûts occasionnés par cet abus.

L'Utilisateur est au fait qu'il est absolument interdit d'apporter dans les locaux et dans la Salle, des objets considérés comme des dangers physiques (explosif, inflammable, comburant, gaz sous pression ou liquéfié, corrosif), ou qui sont dangereux pour la santé (toxique, corrosif pour la peau, irritant/sensibilisant, cancérigène/tératogène).

## Article 11 : Photos et Caméras

Des photos de chaque équipe d'Utilisateurs pourront être prises avant ou après la Session de Jeu. THE LAB EVENTS se réserve le droit d'utiliser ces clichés dans le but d'alimenter son Site Internet ou son écosystème digital (Par exemple : Facebook, Twitter, Instagram etc.). Ces mêmes photos seront envoyées par e-mail aux Utilisateurs dans un délai raisonnable après la Session de Jeu.

THE LAB EVENTS ne pourra être tenue responsable de l'utilisation qui sera faite des photos par les Utilisateurs et / ou l'Acheteur.

Par ailleurs, chaque Salle comporte un dispositif de vidéosurveillance et d'écoute permettant au personnel de THE LAB EVENTS de suivre la Session de Jeu et d'aiguiller les Utilisateurs si besoin. Ce dispositif contribue uniquement au jeu et n'enregistre pas les Sessions de Jeu des Utilisateurs.

## Article 12 : Non validation partielle – Non renonciation – Titres

Si une ou plusieurs stipulations des présentes CGVU sont tenues pour non valides ou déclarées comme telles en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.

Le fait pour l'une des Parties de ne pas se prévaloir d'un manquement par l'autre Partie à l'une quelconque des obligations visées dans les présentes CGVU, ne saurait être interprété pour l'avenir comme une renonciation à l'obligation en cause.

En cas de difficulté d'interprétation entre l'un quelconque des titres figurant en tête des clauses, et l'une quelconque des clauses, les titres seront déclarés inexistantes.

## Article 13 – Médiation

Si, en dépit des démarches effectuées auprès du personnel de THE LAB EVENTS pour trouver une résolution amiable à un éventuel litige dont une réclamation écrite adressée

- par courriel à l'adresse ci-après [contact@livecorp.fr](mailto:contact@livecorp.fr)
- ou, par voie postale à l'adresse ci-après : LIVE Corp., 4 rue Jeanne-d'Arc, 34000 Montpellier

un désaccord persiste, l'Acheteur dispose, conformément à l'ordonnance n°2015-1033 du 20 août 2015 et au décret d'application n°2015-1382 du 30 octobre 2015, lié à tout différend ou litige dit de consommation, sous réserve de l'article L.152-2 du code de la consommation, du droit de demander un règlement amiable par médiation auprès du MTV.Travel – Médiation Tourisme et Voyage.

- par courrier à l'adresse ci-après : MTV Médiation Tourisme Voyage BP 80 303
- PARIS CEDEX 17

Cette saisine est sans frais et confidentielle. L'Acheteur, a la possibilité, à ses frais exclusifs, de se faire assister par un avocat et de solliciter l'avis d'un expert. Cette saisine

permet de régler un litige à l'amiable sans passer par les tribunaux. Néanmoins, l'Acheteur est libre d'accepter ou de refuser la solution proposée par le médiateur et peut à tout moment avoir recours à la juridiction compétente. Le médiateur dispose d'un délai de quatre-vingt-dix jours maximum à compter de la date de la notification pour statuer sur le litige, avec la possibilité de prolonger ce délai, à tout moment, en avisant immédiatement les Parties, si l'affaire est complexe.

Conformément à la loi, et plus particulièrement à l'article 14 du règlement (UE) n° 524/2013 du Parlement européen et du Conseil du 21 mai 2013 relatif au règlement en ligne des litiges de consommation, THE LAB EVENTS vous informe qu'il existe une plate-forme européenne de règlement des litiges entre e-commerçants et consommateurs. Le lien vers ladite plate-forme est le suivant : <http://ec.europa.eu/consumers/odr/>

## Article 14 : Loi applicable et langue du contrat

Les présentes CGVU sont soumises à la loi française. Il en est ainsi pour les règles de fonds comme pour les règles de forme.

En cas de litige ou de réclamation, l'Acheteur et / ou l'Utilisateur s'adresseront en priorité à THE LAB EVENTS pour obtenir une solution amiable.

Dans l'hypothèse où aucune solution amiable n'a été trouvée, tout litige relatif au contrat sera de la compétence des tribunaux français compétents.

Les présentes CGVU sont rédigées en langue française. Dans le cas où elles seraient traduites en une ou plusieurs langues étrangères, seul le texte français ferait foi en cas de litige.

## Annexe

### FORMULAIRE DE RÉTRACTATION D'ACHAT D'UN BON CADEAU LIVE CORP.

Veuillez compléter et renvoyer le présent formulaire uniquement si vous souhaitez vous rétracter du contrat d'achat de votre bon cadeau LIVE Corp.

À l'attention de LIVE Corp., 4 rue Jeanne-d'Arc, 34000 Montpellier, 09 86 11 98 13, [contact@livecorp.fr](mailto:contact@livecorp.fr) :

Je, soussigné(e), \_\_\_\_\_, vous notifie par la présente ma rétractation du contrat portant sur la vente du bien ci-dessous :  
« Bon cadeau LIVE Corp. »

Commandé le    /    /    reçu le    /    /    :

Nom du consommateur :

Adresse du consommateur :

Adresse électronique et / ou numéro de téléphone du consommateur :

Date :

Signature du consommateur :