

Conditions générales escape room R.I.P. Philippe

1. Les intervenants

- La réservation de l'escape room constitue un contrat de vente entre le Musée national du Tabac (ci-après dénommé "l'organisateur" et le client (ci-après dénommée "le(s) participant(s)").
- Le Musée national du Tabac fait partie de l'administration communale de la ville de Wervik (Sint-Maartensplein 16, 8940 Wervik – numéro d'entreprise: BE 0207.493.391).

2. Les réservations

- Les réservations peuvent être effectuées en ligne (sur le site www.nationaaltabaksmuseum.be/escape room) ou à la réception du musée pendant les heures d'ouverture.
- Les réservations peuvent être effectuées jusqu'à 2 jours et jusqu'à 2 mois avant la date choisie pour le jeu. Les réservations plus tôt ne sont possibles qu'après avoir contacté le musée (par e-mail, par téléphone ou à la réception).
- Une réservation n'est définitive qu'après le paiement de la totalité des frais de participation et la réception par le client d'une confirmation par e-mail. (Vérifiez bien le filtre anti-spam de votre boîte mail!)
- En effectuant la réservation, le client accepte pleinement les conditions générales.

3. Composition du groupe

- La participation est possible pour des groupes de 8 personnes maximum.
- Les enfants à partir de 12 ans sont admis à condition d'être accompagnés d'au moins un adulte. Celui-ci ne doit pas participer activement au jeu, mais rester présent dans le musée pendant toute la durée du jeu, être la personne de contact du groupe et être responsable du bon ordre.
- La participation exige un effort physique limité mais un effort intellectuel dans des circonstances stressantes (en raison de la course contre la montre). Pour cette raison, le jeu est moins adapté aux participants souffrant d'un handicap physique ou mental, ou présentant certaines conditions ou indications médicales (claustrophobie, problèmes cardiaques, troubles de la vue, grossesse, ...). Si le client a des doutes sur la condition physique ou mentale d'un des participants, il doit contacter le musée à l'avance pour en discuter. Si un participant quitte le jeu plus tôt que prévu pour cette raison, ou décide sur place de ne pas participer, aucun remboursement ne sera effectué.

4. Le paiement

- Le paiement d'une réservation s'effectue soit:
 - En ligne sur la boutique en ligne, à l'issue de la réservation
 - En espèces ou par carte de débit lors de la réservation à l'accueil du musée.
- Après avoir effectué la réservation, le client reçoit une confirmation de réservation/un ticket de caisse comme preuve de paiement.
- Si, à l'arrivée, le groupe compte plus de participants que ce qui est indiqué sur la confirmation de réservation, cela donnera lieu au paiement d'un supplément lors de l'enregistrement.

- Les réductions seront vérifiées à l'accueil. Les participants devront présenter les pièces justificatives nécessaires à cet effet.
- Pour les entreprises/organisations, une facture peut être émise après la réservation (et le paiement) d'une réservation. A cette fin, le client doit fournir à l'organisateur les informations suivantes :
 - Nom de l'entreprise/organisation
 - Nom du responsable
 - Adresse
 - Numéro de téléphone (fixe et/ou mobile)
 - Adresse e-mail
 - Numéro d'entreprise

5. Inscription, ponctualité et annulation

- Les participants se présentent au Musée national du Tabac (Koeistraat 63, 8940 Wervik).
- Les sessions réservées ne sont en aucun cas remboursables, que ce soit en cas d'annulation ou d'arrivée tardive. Dans certains cas (définis plus en détail dans les présentes conditions générales) il est possible d'effectuer une nouvelle réservation à un autre moment.
- L'escaperoom peut être réservée dans des créneaux horaires fixes et consécutifs. Il est donc important que les participants arrivent ponctuellement à l'heure convenue pour la réservation. La ponctualité est un gage de courtoisie à l'égard du personnel d'accueil et des groupes qui souhaitent commencer le jeu par la suite.
- Le musée n'est pas responsable des retards ou des obstacles qui compromettent l'arrivée à temps des participants, qu'ils soient dus à des conditions météorologiques défavorables, à des embouteillages, à des retards dans les transports publics, à des inondations, à des grèves, à des manifestations, à des troubles civils ou à toute autre raison. Par conséquent, le client doit prendre les précautions nécessaires (marge de temps).
- Si les participants arrivent avec plus de 15 minutes de retard, l'escapegame ne peut plus être joué.
- La réservation ne peut être reportée à une autre date que si le musée en est informé à l'avance (sous réserve de disponibilité). Le client peut joindre le musée aux numéros de téléphone suivants:
 - Pendant les heures d'ouverture (mardi -vendredi: 10-12h & 14-18h + samedi - dimanche & jours fériés: 14-18h): +32 (0) 56 95 24 25
 - En dehors des heures d'ouverture: +32 (0)491 56 08 58

6. Sécurité & respect

- Le musée a pris toutes les précautions nécessaires pour assurer la sécurité du/des visiteur(s) dans ses locaux. Il ne peut être tenu pour responsable en cas d'incident.
- Pour garantir la sécurité, chaque groupe recevra un bref briefing de l'agent d'accueil avant le début du jeu. Les participants s'engagent à respecter strictement les règles et instructions établies et à utiliser les installations de l'escaperoom conformément aux dispositions prises. Le non-respect de ces règles peut entraîner la fin immédiate du jeu. Cela ne donnera en aucun cas lieu à un remboursement total ou partiel.
- Chaque joueur/participant prend part au jeu à ses propres risques.
- Le musée ne peut être tenu responsable des dommages physiques ou matériels subis par les participants à la suite d'une mauvaise utilisation des installations mises à disposition par

l'organisateur ou du non-respect des accords conclus et des instructions données lors du briefing avant le jeu.

- Les participants s'engagent à avoir un comportement respectueux à l'égard du personnel d'accueil et des clients/visiteurs présents dans le musée.
- Le musée se réserve le droit de refuser ou d'exclure les personnes qui sont sous influence de l'alcool ou de drogues, ou dont le comportement est jugé inapproprié. Ceci ne peut en aucun cas donner lieu à un remboursement total ou partiel.
- Le musée met à la disposition des participants des casiers dans lesquels ils peuvent ranger leurs effets personnels en toute sécurité. Ni le musée ni son personnel ne peuvent être tenus responsables des vols commis dans les bâtiments du musée, avant, pendant ou après le jeu.
- Il est strictement interdit d'apporter de la nourriture et des boissons dans le musée.

7. Responsabilité & indemnisation

- L'organisateur s'engage à faire tout son possible pour mettre l'escape room à la disposition du client à l'heure réservée. Si tel n'était pas le cas en raison de circonstances imprévues, la responsabilité de l'organisateur serait limitée au montant de la session et le client ne pourrait prétendre d'aucune autre forme de dédommagement.
- Les dommages causés aux installations du musée par le(s) participant(s) sont à la charge du client. Le musée a le droit de facturer au client tout dommage subi, qu'il ait été infligé délibérément ou qu'il ait été cause par une mauvaise utilisation.

8. Privacy

- Les données personnelles du client seront conservées en toute sécurité et ne seront pas transmises à des tiers ni utilisées à des fins commerciales.
- Le musée se réserve le droit de publier les photos des participants (clients) et le nom des entreprises/organisations participantes sur ses réseaux sociaux et son site web, à moins que le client ne s'y oppose explicitement.
- Pendant le jeu, des caméras de sécurité gardent un œil vigilant. L'enregistrement, la consultation et la conservation des séquences vidéo se font conformément aux exigences légales.

Plus d'informations : www.wervik.be/privacyverklaring

9. Droits d'auteur et confidentialité

- Toutes les données (texte, fichiers graphiques, code source, ...) figurant sur le site web du Musée national du Tabac sont la propriété de la ville de Wervik. Il est strictement interdit de les reproduire, de les copier, de les publier ou de les afficher sans autorisation préalable.
- Compte tenu du caractère confidentiel du jeu, il n'est pas permis de prendre des photos et des vidéos des missions ou des salles, de distribuer (rendre public), ni de rendre public sous quelque forme que ce soit le contenu partiel ou complet des missions.