

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

ARTICLE 1 - OBJET

1.1 Les présentes conditions générales sont applicables à tout contrat de mise à disposition d'une salle de jeu conclu entre d'une part toute société du groupe WE DID IT, ci-après dénommée WE DID IT, et d'autre part les utilisateurs de la salle, ci-après dénommés LE CLIENT, qu'ils aient réservé personnellement ou qu'ils fassent partie de l'équipe de la personne qui a réservé, ci-après dénommée LE RESERVATAIRE.

La salle de jeu est dénommée LA SALLE et le contrat de mise à disposition incluant les présentes conditions générales est dénommé LE CONTRAT.

Le RESERVATAIRE reconnaît et accepte son entière responsabilité du fait des actes de toute tierce personne ayant accès à la SALLE dans le cadre de sa réservation, étant entendu que ces tierces personnes seront réputées être le CLIENT.

1.2 WE DID IT détient le droit de modifier ou de faire modifier les termes et conditions ci-dessous, y compris les contenus de son site Web à tout moment, à sa seule discrétion et sans avis préalable.

1.3 Les conditions générales de vente de WE DID IT sont disponibles sur son site internet www.lantichambre.paris ou sur simple demande au comptoir d'accueil de nos salles.

ARTICLE 2 - OCCUPATION ET UTILISATION

2.1 WE DID IT accorde aux CLIENTS le droit d'occuper la SALLE pour une durée de 60 minutes maximum.

2.2 L'occupation de la salle a pour seul objet de participer à un jeu organisé par WE DID IT.

2.3 Pour être admis dans la SALLE, le CLIENT devra confirmer le nom du RESERVATAIRE et présenter le mail de confirmation de réservation.

2.4 Le CLIENT a 12 ans minimum. Les joueurs de moins de 15 ans doivent être accompagnés d'un adulte dans la SALLE. WE DID IT se réserve le droit de demander une pièce d'identité pour vérifier l'âge du CLIENT.

2.5 Le CLIENT veillera à maintenir la SALLE et ses équipements en bon état et l'utilisera conformément à l'usage autorisé et au Contrat. Le CLIENT accepte d'ores et déjà que toute dégradation intentionnelle ou causée par une mauvaise utilisation des matériels lui sera facturée et que son compte internet sera bloqué, lui interdisant toute nouvelle réservation, tant que la facture ne sera pas réglée.

2.6 Le CLIENT s'engage à se conformer aux présentes dispositions contractuelles, de même qu'à toute loi et réglementation locales et nationales, et autres instructions des autorités administratives, ainsi qu'aux règles édictées par les assureurs le cas échéant.

- 2.7 Le CLIENT est tenu d'utiliser la SALLE de sorte de n'occasionner ou risquer d'occasionner aucun dommage aux autres utilisateurs, à l'environnement, aux locaux et matériels.
- 2.8 Le CLIENT s'engage, pour la durée de sa présence dans les locaux de WE DID IT à se comporter en bon père de famille, à se conformer aux règles et à coopérer avec les employés de WE DID IT. WE DID IT ne tolère aucune sorte d'intimidation ou de harcèlement envers ses employés. WE DID IT se réserve le droit de prendre toute mesure pour interdire l'entrée à ses locaux à toute personne dont le comportement ne serait pas adéquat et notamment les CLIENTS sous l'influence d'alcool ou de drogues, sans que cette interdiction d'accès ne donne droit à un quelconque remboursement ou indemnité.
- 2.9 Le CLIENT ne peut faire pénétrer ni boisson, ni nourriture ni animal dans la SALLE.
- 2.10 Le CLIENT accepte d'ores et déjà que WE DID IT ne pourra être tenu pour responsable des dommages créés par le CLIENT ou au CLIENT ou à un autre client.
- 2.11 En raison de la nature du jeu aucun enregistrement ne peut être pris à l'intérieur de la SALLE. Cela inclut (sans s'y limiter) l'utilisation des téléphones portables, les caméras et les appareils d'enregistrement (vidéo et/ou audio). L'utilisation d'un tel dispositif dans la SALLE n'est pas autorisée.
- 2.12 WE DID IT attend de ses CLIENTS qu'ils s'empêchent de divulguer les détails du jeu directement ou indirectement au public. Toute divulgation totale ou partielle violerait les intérêts commerciaux de WE DID IT.
- 2.13 WE DID IT s'autorise à modifier le scénario d'un jeu, les éléments ou décors sans préavis ni information, et aucune réclamation ne pourra être effectuée en cas de modification de ceux-ci.

ARTICLE 3 - DURÉE

- 3.1 Le CLIENT accepte que le jeu dure au maximum 60 minutes (ou toute autre durée indiquées lors de la réservation), qu'il ait réussi à trouver toutes les énigmes ou non. De même, il accepte que le jeu prenne fin avant les 60 minutes (ou toute autre durée indiquées lors de la réservation), s'il a trouvé toutes les énigmes, sans que cela donne droit à un ajustement tarifaire.

ARTICLE 4 - SITE INTERNET ET SÉCURITÉ

4.1 Le site internet www.lantichambre.paris ci-après dénommé le SITE WEB est détenu et exploité par WE DID IT. WE DID IT détient le droit de modifier ou de faire modifier les termes et conditions ci-dessous, y compris les contenus de ce SITE WEB à tout moment, à sa seule discrétion et sans avis préalable.

4.2 Les Conditions Générales d'Utilisation du SITE WEB (www.lantichambre.paris/conditions-generales-d-utilisation) s'appliquent à l'utilisation du site par tout visiteur et doivent être lues attentivement avant toute utilisation.

4.3. WE DID IT s'efforce de fournir les informations les plus à jour et exactes sur son SITE WEB.

4.4. WE DID IT ne sera pas responsable envers toute personne pour des dommages directs ou indirects, consécutifs ou dommages accessoires, y compris (sans limitation) perte de profits ou recettes, perte d'opportunité, coûts des biens de remplacement ou de services, de perte ou de dommage à l'interruption de données ou d'affaires, découlant de toute utilisation du SITE WEB.

4.5 Les marques et les logos affichés sur le SITE WEB sont la propriété de WE DID IT. Nul n'est autorisé à les utiliser sans le consentement écrit de WE DID IT, toute utilisation non autorisée constituant une violation des droits de propriété de WE DID IT.

ARTICLE 5 - RÉSERVATION

5.1 La mise à disposition d'une SALLE est conditionnée à la réservation et à son paiement préalable.

5.2 La réservation est enregistrée par le RESERVATAIRE sur le SITE WEB de WE DID IT dans la limite des créneaux disponibles.

5.3 Dans des circonstances exceptionnelles, si le RESERVATAIRE n'est pas en mesure de réserver par internet, le personnel de WE DID IT pourra effectuer l'enregistrement de la réservation sur internet pour le compte du RESERVATAIRE. Le RESERVATAIRE accepte d'ores et déjà que ce type de réservation n'entraîne aucune responsabilité de la part de WE DID IT ou de son personnel, le personnel de WE DID IT n'agissant alors qu'en tant qu'opérateur de saisie sur les instructions du RESERVATAIRE. Le RESERVATAIRE renonce d'ores et déjà à tout recours du fait d'une mauvaise utilisation, d'une atteinte à la confidentialité de ses données ou d'une utilisation frauduleuse de son compte. Le RESERVATAIRE est seul responsable de modifier son mot de passe à l'issue de la réservation pour assurer la sécurité et la confidentialité de ses données personnelles.

5.4 Le SITE WEB est disponible en version française ou anglaise. Néanmoins, en cas de contestation, seule la version française du site et des conditions générales pourra être opposée à WE DID IT.

5.5 Seules les personnes de 18 ans ou plus peuvent être RESERVATAIRES.

5.6 La réservation enregistrée ne peut donner lieu à annulation, modification ou remboursement en dehors des possibilités qui seraient données de le faire sur le site internet. Conformément à l'article L. 221-28 du code de la consommation, le droit de rétractation ne s'applique pas à l'achat, y compris sur le site internet de We Did It, d'une réservation de SALLE.

5.7 Une réservation n'est enregistrée que lorsqu'elle est payée. Un courriel de confirmation est envoyé à l'adresse mail indiquée par le RESERVATAIRE. L'absence de courriel de confirmation n'entraîne pas annulation.

5.8 Une réservation n'est pas transférable à un autre RESERVATAIRE. Néanmoins, la réservation sera honorée et l'accès à la salle sera donné aux CLIENTS si le RESERVATAIRE prévient par avance et par écrit de son absence et indique le nom de la personne qui se substituera à lui le jour de la réservation, y compris pour le paiement de sommes supplémentaires (changement de taille de groupe, de salle, consommations ...) qui seront réglées sur place.

5.9 Les réservations ne peuvent être transférées ou revendues à des fins commerciales ou comme cadeau ou promotion commercial. Si une réservation est transférée ou revendue en violation de cette condition, le porteur de la réservation ou la personne qui revendique le droit d'assister à l'événement se verra refuser l'admission.

5.10 En cas de retard de CLIENTS pour une session réservée, le CLIENT décidera s'il veut ou non commencer le jeu. Dans tous les cas, la SALLE devra être libérée à l'heure prévue dans la réservation initiale. WE DID IT se réserve le droit de refuser l'accès aux CLIENTS qui arriveraient avec plus de 30 minutes de retard. Le CLIENT ou le RESERVATAIRE ne pourront en aucun cas exiger de remboursement total ou partiel.

5.11 WE DID IT se réserve le droit de modifier l'attribution de la SALLE en cas d'indisponibilité de la salle réservée et cela sans que le CLIENT ne puisse s'en prévaloir pour exiger un remboursement total ou partiel.

5.12 WE DID IT se réserve le droit d'annuler une réservation sans avoir à en donner une raison. Une annulation du seul fait de WE DID IT fera l'objet d'un remboursement de prix de la réservation, à l'exclusion de toute autre somme qui pourrait être réclamée à titre de préjudice ou autre.

ARTICLE 6 - PRIX ET PAIEMENT

6.1 Le prix d'une réservation est indiqué sur le SITE WEB sous la rubrique Réserver et affiché au comptoir d'accueil des SALLES WE DID IT, en euros TTC, pour une durée de 60 minutes de mise à disposition de la SALLE.

6.2 Toute autre prestation donnera lieu à une facturation supplémentaire.

- 6.3 Le prix est fixé en fonction du nombre de personnes au sein d'une même équipe (le nombre maximum est fonction du jeu et indiqué sur le SITE WEB), de la date et de l'heure, du jeu.
- 6.4 WE DID IT se réserve le droit de modifier ses tarifs à tout moment, la prestation étant cependant facturée au tarif en vigueur au moment du paiement de la réservation.
- 6.5 Seul le paiement par carte de crédit est accepté sur le SITE INTERNET. Si le RESERVATAIRE ne pouvait pas payer par carte de crédit, il devra se présenter au comptoir d'accueil pour réserver et payer carte de crédit ou en euros.
- 6.6 WE DID IT a confié son système de paiement à un prestataire spécialisé dans la sécurisation des paiements en ligne et ne conserve aucune donnée liée au système de paiement dans ses bases de données
- 6.7 Le plein paiement est exigé au moment de la réservation.
- 6.8 Dans le cas où moins de CLIENTS que réservé se présentaient pour participer à l'événement qui est réservé, la différence de prix ne serait pas remboursée.
- 6.9 Si plus de personnes se présentent que le nombre de joueurs correspondant au tarif de la réservation, la différence de prix sera à régler avant de participer au jeu, dans la limite du nombre de joueurs maximum indiqué pour la SALLE réservée.
- 6.10 WE DID IT se réserve le droit de refuser toute réservation à un RESERVATAIRE qui n'aurait pas payé l'ensemble des prestations qui lui auraient été facturées.

ARTICLE 7 - BONS CADEAUX

- 7.1 Il est possible d'acheter un bon cadeau sur le site internet de L'Antichambre ou à l'accueil de WE DID IT.
- 7.2 Conformément aux dispositions de l'article L.121-21 du Code de la consommation, en cas de vente à distance, le CLIENT dispose d'un délai de rétractation de 14 jours à compter de la réception du bon cadeau par le CLIENT, ou à défaut, le bénéficiaire, sans avoir à justifier de motifs, ni à payer de pénalités.
- 7.3 En cas de vente sur place, l'acheteur dispose d'un délai de rétractation de 3 jours à compter de la date d'achat du bon cadeau, sans avoir à justifier de motifs, ni à payer de pénalités.
- 7.4 Le CLIENT, ou à défaut, le bénéficiaire informe WE DID IT de sa décision de rétractation en lui adressant, avant l'expiration du délai prévu à l'article L. 121-21, un email à contact@lantichambre.paris ou un courrier, dénué d'ambiguïté, exprimant sa volonté de se rétracter.
- 7.5 Le bon cadeau sera désactivé à réception de la rétractation.
- 7.6 Le remboursement sera effectué dans les 14 jours à compter de la réception de la rétractation, à condition que le bon cadeau n'ait pas été utilisé.

7.7 Bordereau de rétractation :

BORDEREAU DE RÉTRACTATION - BON CADEAU

Veillez compléter et renvoyer le présent formulaire par courrier ou par email uniquement si vous souhaitez vous rétracter pour l'achat d'un bon cadeau dans le délai légal de rétractation, en conformité avec la législation sur la vente à distance.

À l'attention de L'Antichambre, marque commerciale de la société WE DID IT SAS, 17 rue Durantin, 75018 Paris, contact@lantichambre.paris :

Je vous notifie par la présente ma rétractation du contrat portant sur la vente du bon cadeau (indiquez le montant et/ou le nombre de joueurs) :

Date de la commande :

Référence du bon cadeau (code indiqué dans l'email de confirmation de commande, composé de chiffres, de lettres et de tirets) :

Prénom et nom du client :

Adresse postale du client :

Date et signature :

ARTICLE 8 - DONNÉES PERSONNELLES

8. 1 Le RESERVATAIRE est responsable de l'exactitude des informations saisies sur le formulaire de réservation en ligne.

8.2 Le RESERVATAIRE accepte de recevoir de la part de WE DID IT des informations et offres commerciales sur son adresse email ou au téléphone en cliquant sur la case d'autorisation du site internet.

8.3 Le RESERVATAIRE et /ou le CLIENT qui saisissent leurs coordonnées téléphoniques sur le site de WE DID IT acceptent d'ores et déjà de pouvoir être contactés par WE DID IT ou toute autre société du groupe par téléphone ou sms.

8.4 WE DID IT s'engage à ne pas transmettre les informations personnelles de ses CLIENTS à une société extérieure au groupe WE DID IT, hors requête d'une autorité habilitée par la loi et dans le cadre des dispositions légales en vigueur.

ARTICLE 9 - MESURES DE SÉCURITÉ

9.1 Le CLIENT s'engage à respecter toutes les mesures de sécurité qui lui sont données, qu'elles soient contractuelles, affichées sur site ou données oralement par le personnel de WE DID IT.

9.2 Il est expressément et strictement interdit de fumer à l'intérieur du site.

9.3 Chaque CLIENT s'engage à prendre connaissance et respecter les consignes de sécurité et de protection incendie, de même que les issues de secours. Les sorties de secours sont clairement identifiées. Il est formellement interdit de bloquer ou gêner les issues de secours, qui doivent rester dégagées en toute circonstance. Le CLIENT pourra utiliser la sortie de secours uniquement en cas de situation rendant l'évacuation nécessaire (le feu par exemple). Tout abus d'ouverture intempestive de ces issues par un Client, entrainera la refacturation au Client des coûts engendrés par cet abus.

9.4 Le CLIENT est informé qu'il lui est absolument interdit d'apporter dans les locaux et dans la salle des objets portant un des pictogrammes suivants. De même, il lui est absolument interdit de toucher tout objet portant un des pictogrammes suivants :



ARTICLE 10 - PHOTOS

10.1. Des photos de chaque équipe de CLIENTS pourront être prises avant ou à la fin du jeu. Ces photos seront mises à disposition du RESERVATAIRE. WE DID IT ne pourra être tenu responsable de l'utilisation qui en sera faite par le RESERVATAIRE.

ARTICLE 11 - DROIT APPLICABLE - TRIBUNAUX COMPÉTENTS - LITIGES

11.1 Les présentes conditions générales et tout contrat conclu incorporant ces termes et conditions sont régis par le droit français et tous les litiges sont soumis à la compétence exclusive des tribunaux français.

11.2 Dès lors qu'un litige n'a pas pu être réglé dans le cadre d'une réclamation préalable directement introduite auprès des services de WE DID IT (email à contact@lantichambre.paris ou courrier), le CLIENT peut enregistrer une demande de médiation sur les sites suivants :

- concernant le service : mediateur.fcd.fr
- concernant la vente en ligne : www.mediateurfevad.fr

11.3 En cas de litige, le CLIENT peut également utiliser la plateforme de règlement en ligne des litiges de l'Union Européenne accessible sur le lien suivant :

<https://ec.europa.eu/consumers/odr/main/index.cfm?event=main.home2.show&lng=FR>

Conditions Générales de Vente (CGV) Location « Le Village de Lucia »

Dernière mise à jour : le 15/12/25

Les présentes Conditions Générales de Vente (CGV) s'appliquent à toutes les locations du "Village de Lucia" proposées par la société We Did It.

La location du Village de Lucia (ci-après dénommée "Lucia") est soumise à l'acceptation des présentes CGV. Toute commande implique l'adhésion sans réserve de l'acheteur aux conditions décrites ci-dessous.

1. Objet

Les présentes CGV ont pour objet de définir les conditions de location du Village de Lucia, une escape box, proposée par **We Did It**. Cette location s'adresse aussi bien aux particuliers qu'aux entreprises souhaitant utiliser la malle à des fins de divertissement ou de team building.

2. Location de la Malle

2.1 Disponibilité

Le Village de Lucia est mise à disposition à la location via notre site internet www.lantichambre.paris. La disponibilité des dates et des produits est mise à jour en temps réel, mais reste sous réserve de confirmation.

2.2 Durée de la location

La durée de la location varie en fonction de l'option choisie par le client lors de la réservation. La location standard est de 24 Heures, mais des options peuvent être proposées pour une durée plus longue sur demande.

2.3 Livraison et Retrait

Le client peut venir récupérer le jeu à notre adresse 10 Rue Blondel, 75003 Paris.

3. Tarifs et Paiement

3.1 Tarifs

Les tarifs de location du jeu (Le Village de Lucia) sont affichés sur notre site internet et sont susceptibles de varier en fonction de la durée de la location et des services complémentaires (livraison, assistance, etc.).

3.2 Modalités de paiement

Le paiement doit être effectué par carte bancaire via notre plateforme de paiement sécurisée lors de la commande en ligne. La réservation est confirmée dès réception du paiement.

3.3 Taxes et facturation

Les prix sont indiqués en euros, toutes taxes comprises (TTC). Une facture sera envoyée au client par email après la confirmation de la commande sur demande.

4. Obligations du locataire

4.1 Utilisation de la Malle

Le client s'engage à utiliser le jeu (Le Village de Lucia) conformément à sa destination et à respecter les consignes de sécurité et les instructions d'utilisation fournies par We Did It.

4.2 Retour en bon état

Le client doit veiller à rendre le jeu (Le Village de Lucia) en bon état de fonctionnement, dans le même état qu'à la réception. Toute détérioration ou perte de matériel entraînera une facturation supplémentaire correspondant au coût de réparation ou de remplacement.

5. Annulation et Modifications

5.1 Annulation par le client

Toute annulation doit être communiquée au plus tard 48 heures avant la date de livraison prévue. En cas d'annulation dans ce délai, le client pourra obtenir un remboursement partiel ou total, selon la politique indiquée sur notre site.

5.2 Annulation par We Did It

En cas d'impossibilité de livrer le jeu (Le Village de Lucia) en raison de circonstances indépendantes de notre volonté (exemple : sinistre, problème logistique majeur), **We Did It** s'engage à informer le client dans les plus brefs délais et à proposer soit un remboursement complet, soit un report de la location à une date ultérieure.

6. Responsabilité

6.1 Responsabilité du client

Le client est responsable du jeu pendant toute la durée de la location. En cas de dommage, perte ou vol, le client devra indemniser **We Did It** pour la réparation ou le remplacement de la Malle.

6.2 Responsabilité de We Did It

We Did It met tout en œuvre pour garantir la qualité et le bon état du jeu Le Village de Lucia à la livraison. Toutefois, **We Did It** ne saurait être tenue responsable d'un mauvais fonctionnement du jeu Le Village de Lucia si celui-ci résulte d'un mauvais usage ou de négligence de la part du client.

7. Propriété intellectuelle

Tous les contenus, logos, marques et éléments présents sur le site internet sont la propriété exclusive de **We Did It** et sont protégés par les lois sur la propriété intellectuelle. Toute reproduction, distribution ou exploitation de ces éléments sans autorisation est interdite.

8. Protection des données personnelles

We Did It s'engage à respecter la confidentialité des données personnelles communiquées par le client. Les informations collectées sont utilisées exclusivement pour le traitement de la commande et la gestion de la relation client. Conformément à la législation en vigueur, le client dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition sur ses données personnelles.

9. Force majeure

Aucune des parties ne pourra être tenue responsable en cas de non-exécution ou de retard dans l'exécution de ses obligations résultant d'un événement de force majeure (grève, intempéries, pandémie, etc.).

10. Droit applicable et litiges

Les présentes CGV sont soumises au droit français. En cas de litige, le client peut contacter **We Did It** pour tenter de résoudre amiablement le différend. À défaut, le tribunal compétent sera celui du lieu du siège social de **We Did It**.

Dès lors qu'un litige n'a pas pu être réglé dans le cadre d'une réclamation préalable directement introduite auprès des services de WE DID IT (email à contact@lantichambre.paris ou courrier), le CLIENT peut enregistrer une demande de médiation sur les sites suivants : - concernant le service : mediateur.fcd.fr - concernant la vente en ligne : www.mediateurfevad.fr

En cas de litige, le CLIENT peut également utiliser la plateforme de règlement en ligne des litiges de l'Union Européenne accessible sur le lien suivant :

<https://ec.europa.eu/consumers/odr/main/index.cfm?event=main.home2.show&lng=FR>