

# **CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE**

## **DE UN TRÉSOR À PARIS – VENTE EN LIGNE**

Les présentes conditions générales de vente régissent les relations contractuelles entre :

- **Le Fournisseur** des énigmes en ligne, la société *Un Trésor à Paris* ;
- **Le Demandeur**, toute personne physique ou morale souhaitant bénéficier, pour son propre compte ou au profit de tiers, de l'accès à une énigme en ligne ;

**L'achat d'un accès à une énigme en ligne implique une acceptation sans réserve des présentes conditions générales de vente.**

Ces conditions prévaudront sur toutes autres conditions générales ou particulières non expressément agréées par le Fournisseur. Vous pouvez adresser vos questions sur le présent règlement au Fournisseur.

Le Fournisseur peut être contacté à l'adresse [contact@tresoraparis.fr](mailto:contact@tresoraparis.fr).

Le Fournisseur se réserve le droit de pouvoir modifier ses conditions générales de vente. Dans ce cas, les conditions applicables seront les conditions acceptées au moment de l'achat en ligne.

### 1 Le Fournisseur

L'auto-entreprise *Un Trésor à Paris* dont le siège social est situé au 9 rue Auguste Simon – 94700 Maisons-Alfort – France, met à disposition des énigmes en lignes sur son site web. Elle est gérée par Johan van Santen avec un statut d'auto-entrepreneur.

### 2 Contenu de la prestation

#### 2.1 *Énigme en ligne*

L'accès à une énigme en ligne consiste en la réception d'un lien permettant d'accéder à la page web de l'énigme. Il est accessible après l'achat, et est également transmis par mail, jusqu'à 24h après l'achat.

Le Demandeur peut alors accéder à la page de l'énigme pour la résoudre, dans un délai indiqué au moment de l'achat. La validation des réponses se fait directement sur l'application web.

#### 2.2 *Jeu de piste autonome*

L'accès à un jeu autonome consiste tout d'abord en la réception d'un lien permettant d'accéder à une page de préparation du jeu. Ce lien est accessible après l'achat, et est également transmis par mail, jusqu'à 24h après l'achat. La page permet d'imprimer des documents, et donne accès à une application web.

Le Demandeur pourra alors se rendre dans un lieu précis pour utiliser les documents imprimés et l'application afin de résoudre des énigmes. La validation des réponses se fait directement sur l'application web.

#### 2.3 *Carte Cadeau*

L'accès à la carte cadeau se fait par email. Le Demandeur reçoit un lien permettant d'utiliser la carte cadeau, ainsi qu'un fichier PDF contenant un QR code pointant vers le lien.

En offrant la carte cadeau, le Demandeur permet à la personne la recevant de se connecter sur le site du Fournisseur pour utiliser sa carte.

Les cartes cadeau sont utilisables pendant 2 ans à partir de la date d'achat.

### 3 Conditions de Participation

Les produits du Fournisseur sont ouverts à tous.

Pour les utiliser, il est nécessaire d'avoir accès à internet.

#### 3.1 *Jeu de piste autonome*

Pour participer à un jeu de piste autonome, le Demandeur doit avoir accès à internet sur son smartphone et se rendre en ville à l'endroit indiqué.

La résolution des énigmes se fait en toute autonomie, et sous la responsabilité propre du Demandeur. Le Fournisseur ne pourra en aucun cas être tenu responsables de problèmes survenus pendant la participation au jeu.

Les conditions de participations supplémentaires sont décrites sur la page de présentation des jeux.

### 4 Le paiement

Le paiement se fait en ligne, directement sur le site web du Fournisseur, par carte bancaire.

Les prix sont susceptibles d'évoluer au fil du temps, et des produits initialement gratuits peuvent devenir payants.

### 5 Conformité

Il appartient au Demandeur de s'assurer que les informations rentrées au moment du paiement sont correctes. Aucune réclamation ne sera acceptée en cas de mauvaise saisie. Mais une demande de modification peut être faite en contactant le Fournisseur.

### 6 Modification des énigmes

Les énigmes sont susceptibles d'évoluer au fil du temps.

Elles sont pour certaines basées sur du contenu web non géré par le Fournisseur. Il est possible que la non-disponibilité de ce contenu rende impossible la résolution de certaines énigmes.

Le Fournisseur s'engage à faire les changements nécessaires dès qu'il en est informé, pour que les énigmes restent résolubles. Mais il ne pourra pas être tenu pour responsable du fait que les énigmes soient temporairement non résolubles.

### 7 Délai de rétractation

Conformément au Code de la consommation, il est possible de se rétracter d'un achat fait en ligne dans les 14 jours après son achat.

Dans le cas des cartes cadeaux, ce délai est étendu à 30 jours.

Pour exercer ce droit, l'acheteur doit faire une demande en contactant le Fournisseur et **ne pas avoir ouvert le lien qu'il a reçu (ou utilisé la carte cadeau)**.

Après vérification, le remboursement sera effectué sous un délai de 10 jours.

## 8 Attribution de compétence

Les parties conviennent que le présent contrat est soumis au droit français.

En cas de litige, les parties s'efforceront de le régler à l'amiable.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux de compétence désignés selon le code de procédure civil.

## 9 Informatique et Libertés

Le Demandeur est responsable de l'exactitude des informations saisies sur le formulaire de réservation du jeu en ligne sur le site internet.

Le Demandeur accepte de recevoir de la part du Fournisseur des informations et offres commerciales sur son adresse e-mail.

Les informations nominatives recueillies dans le cadre de l'inscription aux sessions sont traitées conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978. Tous les participants, ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs, disposent en application de l'article 27 de cette loi, d'un droit d'accès ou de rectification aux données les concernant.

Toute demande d'accès, de rectification ou d'opposition doit être adressée en contactant le Fournisseur.

## 10 Protection des données personnelles

Les données personnelles sont transmises aux services que nous utilisons pour faire fonctionner la plateforme, à savoir :

- Stripe pour le paiement
- Mailjet pour l'envoi de mails

Les données bancaires sont gérées par Stripe, et non par le Fournisseur.

Le Fournisseur conserve les informations de profil (non, prénom, nom d'équipe, email) du Demandeur dans le but de le contacter si besoin.

Toutes les données d'utilisation des services du Fournisseur par le Demandeur sont conservées par le Fournisseur dans un souci d'amélioration de ses services, de suivi et de support.

Le Demandeur peut demander la suppression de ces informations en contactant le Fournisseur.

Le Fournisseur met tout en œuvre pour protéger les données personnelles du Demandeur, mais ne peut pas garantir leur protection à 100%.

## 11 Droits de propriété littéraire et artistique

Conformément aux lois régissant les droits de propriété littéraire et artistique, la reproduction, la représentation ou l'utilisation de tout ou partie des éléments composant les énigmes en ligne sont strictement interdites, sous peine de poursuites judiciaires.