

Conditions générales de vente

Coffre Escape — SAS EQUILIBRIUM · Prestations d'animation escape game sur site · Clientèle professionnelle (B2B) · Version du 20 juillet 2026

Article 1 — Identité du prestataire

Les présentes conditions régissent les relations entre : **EQUILIBRIUM**, société par actions simplifiée (SAS) au capital de 1 000 €, exerçant sous le nom commercial **Coffre Escape**, dont le siège social est situé 10 impasse du Thym, 34410 Sérignan, immatriculée sous le numéro SIRET **951 062 439 00017** (RCS Béziers 951 062 439, code APE 7410Z), n° de TVA intracommunautaire **FR 35 951 062 439**, représentée par Florian Sirieix, ci-après « le Prestataire », et toute personne morale (entreprise, collectivité, association) passant commande, ci-après « le Client ».

Article 2 — Définitions

- **Animation** : prestation d'escape game / team building animée par le Prestataire sur un site fourni par le Client.
- **Coffre** : escape game de table en coffre bois, matériel de jeu apporté et repris par le Prestataire pour les besoins de l'Animation.
- **Zone d'intervention** : périmètre géographique dans un rayon de 2 h de route depuis Sérignan (34), couvrant notamment les axes Nîmes, Montpellier, Perpignan, Toulouse, Millau.

Article 3 — Objet et champ d'application

Les présentes CGV s'appliquent à toute commande d'Animation. Le Prestataire ne propose actuellement ni vente de Coffre, ni prestation de personnalisation. Elles s'adressent exclusivement à une clientèle professionnelle (B2B). Toute commande implique l'acceptation sans réserve des présentes CGV, qui prévalent sur tout document du Client (conditions d'achat, etc.).

Article 4 — Devis et commande

- 4.1** Toute prestation fait l'objet d'un devis écrit, valable 30 jours à compter de son émission.
- 4.2** La commande est ferme à réception du devis signé (mention « Bon pour accord », date, cachet) et du versement de l'acompte

prévu à l'article 6.

4.3 Toute modification demandée après commande peut donner lieu à un devis complémentaire et à un décalage de planning.

Article 5 — Prix

5.1 Les prix sont exprimés en euros **hors taxes**. La TVA au taux en vigueur (20 % à ce jour) s'ajoute aux montants indiqués.

5.2 Le tarif comprend l'animation sur site, le matériel de jeu et le déplacement au sein de la Zone d'intervention. Tout déplacement au-delà est facturé **0,50 €/km** aller-retour. Le tarif est établi par session et selon l'effectif ; les sessions multiples sur une même journée font l'objet d'un tarif dégressif.

5.3 Les prix peuvent être révisés à tout moment ; le prix applicable est celui du devis accepté.

Article 6 — Modalités et délais de paiement

6.1 Acompte de 30 % à la commande, solde à réception de facture, au plus tard le jour de la prestation.

6.2 Paiement par virement bancaire ou lien de paiement en ligne. Aucun escompte pour paiement anticipé.

6.3 Retard de paiement : tout retard entraîne de plein droit des pénalités égales à trois fois le taux d'intérêt légal, ainsi qu'une indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement de 40 € (art. L441-10 et D441-5 du Code de commerce), sans préjudice de frais complémentaires sur justificatifs.

Article 7 — Prestation d'Animation

7.1 Obligations du Client : fournir un local adapté (table, espace, propreté, accès), l'effectif annoncé, et désigner un référent le jour J. Le jeu ne nécessite pas d'alimentation électrique.

7.2 Déroulé : durée indicative de 30 à 45 minutes de jeu par session, briefing et débriefing inclus, pour 2 à 4 joueurs par coffre. Plusieurs coffres peuvent être déployés en simultané pour faire jouer un effectif plus important.

7.3 Encadrement : l'Animation est encadrée par un game master présent sur place pendant toute la durée de la séance. Il assure le briefing, veille au rythme du jeu, délivre les indices aux équipes qui en font la demande et anime le débriefing.

7.4 Annulation ou report par le Client :

- plus de 30 jours avant : sans frais, acompte reporté ou remboursé ;
- de 15 à 30 jours : 50 % de l'acompte conservé ;
- moins de 15 jours : 100 % de l'acompte conservé.

7.5 Annulation par le Prestataire (maladie, force majeure) : proposition d'une nouvelle date ou remboursement intégral de l'acompte, à l'exclusion de toute autre indemnité.

Article 8 — Propriété intellectuelle

8.1 L'Animation donne accès au jeu le temps de la prestation, sans transfert de droits. L'ensemble des créations intellectuelles (scénarios, énigmes, mécaniques, visuels, fichiers de découpe, système d'indices) demeure la propriété exclusive et inaliénable du Prestataire.

8.2 Sont interdites sans accord écrit : la reproduction de tout ou partie du jeu, la captation ou la diffusion des énigmes et de leurs solutions, ainsi que toute exploitation commerciale du contenu par le Client ou ses participants.

8.3 Le Prestataire peut mentionner le Client et présenter le projet réalisé à titre de référence (portfolio, réseaux sociaux), sauf refus écrit du Client.

Article 9 — Responsabilité et assurance

9.1 Le Prestataire est couvert par une assurance responsabilité civile professionnelle [assureur _____ — police n° _____].

9.2 La responsabilité du Prestataire est limitée au montant de la prestation concernée. Il ne saurait être tenu responsable des dommages indirects (perte d'exploitation, etc.).

9.3 Pendant une Animation, le Client demeure responsable de la sécurité de ses locaux et de ses participants.

Article 10 — Force majeure

Aucune des parties n'est responsable d'un manquement dû à un cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil. Les obligations sont suspendues pendant sa durée.

Article 11 — Données personnelles

Les données collectées (contact, facturation) sont traitées pour l'exécution de la commande, conservées le temps légal, et ne sont pas cédées à des tiers. Le Client dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression à contact@coffreescape.fr.

Article 12 — Réclamation, médiation, litige

12.1 Toute réclamation est adressée par écrit à contact@coffreescape.fr.

12.2 À défaut d'accord amiable, et s'agissant de relations entre professionnels, tout litige relève de la compétence du Tribunal de commerce de Béziers, droit français applicable.

Fait à _____, le

Le Prestataire · Le Client
(Bon pour accord, cachet)