



Conditions Générales de Vente

Créanim' Est

17 rue Piron

21000 Dijon

SIRET 889994570 00014

représentée par M. David Pernot en qualité de gérant.

Créanim est créateur et organisateur de jeux géants à destination de consommateurs, commercialisés par l'intermédiaire de ses sites Internet (<http://www.sherlockgeant.fr>, <https://www.tresor-oublie.fr>) et un prestataire de billetterie. La liste et le descriptif des biens et services proposés par la Société peuvent être consultés sur les sites susmentionnés.

Article 1 : Objet

Les présentes Conditions Générales de Vente déterminent les droits et obligations des parties dans le cadre de la vente en ligne ces produits.

Article 2 : Dispositions générales

Les présentes Conditions Générales de Vente (CGV) régissent les ventes de Produits ou de Services, effectuées au travers des sites Internet de la Société, et sont partie intégrante du Contrat entre l'Acheteur et le Vendeur. Elle sont pleinement opposable à l'Acheteur qui les a accepté avant de passer commande.

Le Vendeur se réserve la possibilité de modifier les présentes, à tout moment par la publication d'une nouvelle version sur son site Internet. Les CGV applicables alors sont celles étant en vigueur à la date du paiement.

Le Client peut obtenir tout conseil et information nécessaire afin de s'assurer de l'adéquation de l'offre à ses besoins en nous contactant : 09 84 34 22 16.

Article 3 : Prix

Les prix des produits vendus au travers des sites Internet sont indiqués en Euros. La Société se réserve la possibilité de modifier ses prix à tout moment pour l'avenir.

Les frais de télécommunication nécessaires à l'accès aux sites Internet de la Société sont à la charge du Client.

Article 4 : Conclusion du contrat en ligne

La vente par voie électronique suivra les différentes étapes prévues par l'article 1127-1 du Code civil. Le Client recevra confirmation par courrier électronique du paiement de la commande, ainsi qu'un accusé de réception de la commande la confirmant. Créanim ne pourra pas être tenu pour responsable d'une défaillance des systèmes d'envoi de mail, de la mise en SPAM des mails envoyés ou de tout autre problème technique. Une nouvelle preuve d'achat pourra être envoyé sur demande.

La langue proposé pour la conclusion du contrat est la langue française.

L'archivage du détail de la commande , ainsi que des factures est effectué par notre prestataire de billetterie sur un support fiable et durable de manière constituer une copie fidèle et durable conformément aux dispositions de l'article 1360 du code civil. Ces informations peuvent être produits à titre de preuve du contrat.

Le Vendeur se réserve la possibilité de refuser la commande, par exemple pour toute demande anormale, réalisée de mauvaise foi ou pour tout motif légitime.

Article 5 : Produits et services

L'achat d'un billet pour l'un de nos jeux géants se fait pour une date et une ville donnée. Créanim se réserve le droit de modifier le jour et l'heure en cas de besoin. Il avisera le client de la survenance de modifications dès que possible.

L'acheteur s'engage à acquérir un billet correspondant à son âge en toute bonne foi.

Article 6 : Conformité

Conformément à l'article L.411-1 du Code de la consommation, les produits et les services offert à la vente au travers des présentes CGV répondent aux prescriptions en vigueur relatives à la sécurité et à la santé des personnes, à la loyauté des transactions commerciales et à la protection des consommateurs.

Article 7 : Paiement

Le paiement est exigible immédiatement à la commande. Le paiement sécurisé en ligne par carte bancaire est réalisé par notre prestataire de paiement. Les informations transmises sont chiffrées dans les règles de l'art et ne peuvent être lues au cours du transport sur le réseau.

Article 8 : Remboursements

Les billets ne sont ni repris, ni remboursés. L'acheteur doit au moment de la réception du billet, vérifier la date et le lieu du jeu y figurant. Aucune réclamation ne sera admise par la suite.

Si le jeu doit être interrompu au-delà de la moitié de sa durée, les billets ne seront pas remboursés.

En cas d'annulation d'une session de jeu, les participants seront prévenus dès que possible. Hors cas de force majeure et remplacement de la session de jeu , les participants seront remboursés par virement. Seul le prix mentionné sur le billet sera remboursé, frais de location inclus, hors frais annexes (transports, hôtellerie, parking, etc.).

Article 9 : Délai de rétractation

Conformément aux dispositions de l'article L221-28 du Code de la consommation, le droit de rétractation ne peut être exercé pour les contrats d'activités de loisirs qui doivent être fournis à une date ou à une période déterminée.

Article 10 : Réclamations et médiation

Le cas échéant, l'Acheteur peut présenter toute réclamation en contactant Créanim au 09 84 34 22 16 ou sur contact@creanim.net.

Conformément aux dispositions des art. L. 611-1 à L. 616-3 du Code de la consommation, le consommateur est informé qu'il peut recourir à un médiateur de la consommation dans les conditions prévues par le titre Ier du livre VI du code de la consommation.

En cas d'échec de la demande de réclamation auprès du service client du Vendeur, ou en l'absence de réponse dans un délai de deux mois, le consommateur peut soumettre le différent à un médiateur qui tentera en toute indépendance de rapprocher les parties en vue d'obtenir une solution amiable.

Article 11 : Droits de propriété intellectuelle

Les marques, noms de domaines, produits, logiciels, images, vidéos, textes, mécanismes de jeu ou plus généralement toute information objet de droits de propriété intellectuelle sont et restent la propriété exclusive du vendeur. Aucune cession de droits de propriété intellectuelle n'est réalisée au travers des présentes CGV. Toute reproduction totale ou partielle, modification ou utilisation de ces biens pour quelque motif que ce soit est strictement interdite.

Article 12 : Force majeure

L'exécution des obligations du vendeur au terme des présentes est suspendue en cas de survenance d'un cas fortuit ou de force majeure qui en empêcherait l'exécution. Le vendeur avisera le client de la survenance d'un tel événement dès que possible.

En cas d'annulation de l'événement pour cause de force majeure, la manifestation sera reportée dans la mesure du possible et dans ce cas, les inscriptions seront automatiquement transférées sur la nouvelle date. Un remboursement sera possible sur demande, sera alors retenu une participation aux frais déjà engagés par l'entreprise.

Article 13 : Protection des données personnelles

Conformément au Règlement 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, Créanim certifie que les informations confidentielles que vous nous communiquez sont à l'usage exclusif de Créanim.

Par notre intermédiaire, vous pourrez également être amenés à recevoir par mail des informations sur nos prochains jeux. Si vous ne le souhaitez plus, vous pouvez à tout moment vous désinscrire via le lien de désinscription figurant sur nos newsletters.

Article 14 : Droit applicable et clauses

Toutes les clauses figurant dans les présentes conditions générales de vente, ainsi que toutes les opérations d'achat et de vente qui y sont visées, seront soumises au droit français. En cas de litige, les tribunaux français seront seuls compétents.

La nullité d'une clause contractuelle n'entraîne pas la nullité des présentes conditions générales de vente.

Créanim – 17 rue Piron, 21000 Dijon