CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE ET DE SERVICE

Laser game mobile - animations - sessions publiques

ÉDITEUR / PRESTATAIRE
LUDIKCAMP - EURL représentée par Jonathan AVRIL
SIREN : 103 159 760 - SIRET du siège : 103 159 760 00018
Siège social : 1219 route de la Chauvière, Sainte-Osmane, 72120 Val-d'Étangson
Téléphone : 06 86 85 84 93 - Email : contact@ludikcamp.fr - Site : www.ludikcamp.fr

Version applicable à compter du 23 juillet 2026.

IMPORTANT : les présentes CGV couvrent à la fois les prestations privées sur devis et les sessions publiques ou accès libre. Les conditions particulières du devis, du bon de commande ou de l'affichage tarifaire prévalent lorsqu'elles sont plus précises.

ARTICLE 1 - OBJET ET CHAMP D'APPLICATION

Les présentes Conditions Générales de Vente et de Service (CGV) définissent les droits et obligations de LudikCamp et de ses clients dans le cadre des prestations de laser game mobile, d'animations ludiques et des activités complémentaires proposées par LudikCamp.

Elles s'appliquent aux clients consommateurs, aux clients professionnels, aux associations, aux collectivités et, pour les clauses de sécurité, à tous les participants. Toute commande, réservation, inscription payante ou achat sur place implique l'acceptation des présentes CGV, après que le client a eu la possibilité d'en prendre connaissance.

Les conditions particulières figurant sur un devis accepté, un bon de commande, une confirmation écrite ou l'affichage d'une session complètent les présentes CGV. En cas de contradiction, les conditions particulières expressément acceptées prévalent.

ARTICLE 2 - DESCRIPTION DES PRESTATIONS

LudikCamp propose notamment des prestations mobiles comprenant, selon la formule choisie : transport du matériel, installation d'une zone de jeu temporaire, briefing de sécurité, fourniture et réglage des équipements, animation des scénarios, gestion des rotations, surveillance de la partie, démontage et rangement.

LudikCamp peut également organiser des sessions publiques ou en accès libre sur un terrain autorisé, ainsi que des animations complémentaires. La capacité habituelle est limitée à 12 joueurs simultanés, sauf configuration particulière annoncée avant la session.

Les durées annoncées pour les sessions publiques correspondent au temps de jeu effectif, hors accueil, paiement, équipement, briefing, constitution des équipes et restitution du matériel.

ARTICLE 3 - TARIFS

Pour les consommateurs, les prix sont indiqués en euros toutes taxes comprises (TTC). Pour les professionnels, les prix peuvent être présentés hors taxes (HT) et TTC. Le prix applicable est celui affiché ou accepté au moment de la commande.

Les prestations sur devis peuvent varier selon la durée, la distance, les péages, les horaires, les options, le nombre de participants, la complexité du terrain, les besoins d'installation et les moyens humains nécessaires.

Les réductions, offres combinées, cartes, packs et promotions sont valables dans les conditions et pendant la durée indiquées sur le support concerné. Elles ne sont pas cumulables, sauf mention contraire.

ARTICLE 4 - RÉSERVATION DES PRESTATIONS PRIVÉES ET PROFESSIONNELLES

Une prestation sur devis est définitivement réservée lorsque le devis a été accepté et que l'acompte demandé a été encaissé, sauf accord écrit contraire de LudikCamp.

La somme versée à la réservation est expressément qualifiée d'acompte. Elle engage définitivement les parties. Sauf indication différente sur le devis, l'acompte est fixé à 30 % du montant total TTC.

Tant que l'acompte n'est pas encaissé, LudikCamp peut maintenir une option temporaire mais ne garantit pas la disponibilité définitive de la date. Toute modification du lieu, des horaires, du nombre de participants ou des options doit être acceptée par écrit et peut entraîner une révision du prix.

ARTICLE 5 - SESSIONS PUBLIQUES, ACCÈS LIBRE ET MATCHMAKING

L'inscription gratuite sur une page de matchmaking sert à organiser les rotations et donne une priorité aux personnes inscrites. Elle ne constitue pas, à elle seule, une réservation payante garantie. La place devient garantie lorsqu'un paiement anticipé a été confirmé ou, à défaut, jusqu'à l'heure limite de présence annoncée.

Les participants doivent se présenter au point d'accueil au moins 10 minutes avant l'horaire prévu. À l'heure de départ, la place d'un participant absent ou non prêt peut être réattribuée afin de ne pas retarder le groupe.

Une réservation payée pour une session publique peut être déplacée une fois, sous réserve de disponibilité, lorsque la demande est adressée au moins 24 heures avant le créneau. À moins de 24 heures, en cas de retard empêchant la participation ou d'absence, aucun remboursement n'est dû, sauf annulation imputable à LudikCamp ou disposition légale impérative.

ARTICLE 6 - PAIEMENT

Les moyens de paiement acceptés sont ceux indiqués sur le devis, la facture, le site ou le point de vente : carte bancaire, lien de paiement, virement et espèces lorsque ce moyen est proposé.

Pour les prestations privées, le solde est payable au plus tard 48 heures avant la prestation, sauf délai différent expressément accepté par écrit. LudikCamp peut suspendre la prestation tant que les sommes exigibles ne sont pas réglées.

Pour les sessions publiques, le paiement est effectué avant l'équipement et l'entrée sur le terrain. Une facture ou un justificatif est remis ou envoyé conformément aux règles applicables.

ARTICLE 7 - ANNULATION PAR LE CLIENT - PRESTATIONS SUR DEVIS

Toute annulation doit être adressée par écrit à LudikCamp. Sauf condition particulière plus favorable ou cas de force majeure reconnu, les sommes suivantes sont dues :

- annulation plus de 15 jours calendaires avant la prestation : l'acompte de 30 % reste acquis à LudikCamp ;
- annulation entre 7 et 15 jours calendaires inclus avant la prestation : 50 % du montant total de la commande est dû ;

- annulation moins de 7 jours calendaires avant la prestation, non-présentation du client ou impossibilité d'exécuter la prestation imputable au client : 100 % du montant total est dû.

Les sommes déjà versées sont imputées sur le montant dû. Si elles sont insuffisantes, le solde devient exigible. LudikCamp peut, à titre commercial et sans reconnaissance d'une obligation, proposer un report lorsque ses contraintes le permettent.

ARTICLE 8 - MODIFICATION, RETARD OU ABSENCE DU CLIENT

Le client doit respecter les horaires convenus et permettre l'accès au site dans les conditions prévues. Un retard du client ne prolonge pas automatiquement la durée de la prestation et ne donne droit à aucune réduction.

Lorsque le retard, l'absence d'accès, l'indisponibilité du site ou l'absence d'un responsable empêche l'installation ou le démarrage, LudikCamp peut réduire, adapter ou annuler la prestation. Les conditions d'annulation de l'article 7 peuvent alors être appliquées.

Pour un groupe, l'absence de certains participants n'entraîne aucune réduction lorsque la prestation, le créneau et le matériel ont été réservés pour le groupe.

ARTICLE 9 - ANNULATION OU MODIFICATION PAR LUDIKCAMP

LudikCamp peut modifier un scénario, l'implantation, la durée des rotations ou certains équipements afin de garantir la sécurité, de s'adapter au terrain ou de faire face à une contrainte technique, sans dénaturer la prestation commandée.

Si LudikCamp annule entièrement une prestation avant son commencement pour une raison qui lui est imputable, le client peut choisir entre un report sans frais, un avoir ou le remboursement des sommes versées.

ARTICLE 10 - MÉTÉO, ÉTAT DU TERRAIN ET SÉCURITÉ

La sécurité prévaut sur la poursuite de l'activité. LudikCamp décide de l'adaptation, de la suspension, du report ou de l'arrêt en cas d'orage ou risque de foudre, vents dangereux, pluie forte, chaleur excessive, mauvaise visibilité, terrain glissant, chute d'arbre, danger extérieur, incident technique ou toute autre situation rendant l'activité insuffisamment sûre.

Lorsque la prestation est annulée avant son commencement pour des raisons de météo ou de sécurité indépendantes du client, LudikCamp propose prioritairement un report. Si aucun report raisonnable n'est possible, les sommes correspondant à la prestation non exécutée sont remboursées.

Lorsqu'une prestation a commencé puis doit être interrompue, LudikCamp propose une solution proportionnée à la partie non exécutée : reprise, report partiel, avoir ou remboursement partiel. Aucune compensation n'est due lorsque l'interruption résulte du comportement du client ou des participants.

ARTICLE 11 - OBLIGATIONS DU CLIENT ET DU RESPONSABLE DU SITE

Le client ou l'organisateur garantit qu'il dispose de l'autorisation d'utiliser le lieu et qu'il a informé LudikCamp de toute contrainte connue. Il fournit des informations exactes sur la surface, les accès, le sol, les bâtiments, les réseaux, la circulation, les obstacles, les travaux, les animaux, les autres activités et les risques particuliers.

Il maintient libres les accès nécessaires au déchargement, à l'intervention de LudikCamp et aux secours. Il empêche la circulation de véhicules ou l'intervention de tiers dans la zone de jeu pendant l'activité.

Si le terrain est différent de la description donnée, insuffisant ou dangereux, LudikCamp peut déplacer, réduire ou refuser l'installation. Lorsque la difficulté résulte d'une information omise ou inexacte du client, les frais engagés et les conditions d'annulation peuvent rester dus.

ARTICLE 12 - RÈGLES DE SÉCURITÉ ET COMPORTEMENT

Chaque participant doit assister au briefing, respecter la signalétique, les rubalises, les limites du terrain, les bâtiments interdits et toutes les instructions de l'opérateur. Lorsque l'opérateur annonce « STOP », chaque joueur doit s'immobiliser immédiatement.

Les contacts physiques volontaires, poussées, corps-à-corps, violences, insultes, franchissements de rubalise, montées sur les obstacles, dissimulation volontaire des capteurs et usages détournés du matériel sont interdits.

Le terrain peut alterner zones boisées et prairies et comporter des racines, branches, trous, creux, souches, végétation, sols irréguliers ou glissants. Les participants doivent adapter leur vitesse, regarder où ils se déplacent et signaler immédiatement tout danger important ou inhabituel.

Une tenue adaptée et des chaussures fermées maintenant correctement le pied sont exigées. LudikCamp peut refuser l'accès lorsque l'équipement vestimentaire apparaît manifestement incompatible avec la sécurité.

ARTICLE 13 - ÉTAT DU PARTICIPANT ET APTITUDE

La participation est interdite à toute personne dont l'état peut altérer la vigilance, l'équilibre, les réflexes ou le comportement. L'opérateur peut refuser ou interrompre la participation lorsque les conditions de sécurité ne sont plus réunies.

Chaque participant, ou son représentant légal, doit apprécier sa capacité à prendre part à une activité physique comportant des déplacements, changements de direction et obstacles. Toute information utile à une adaptation raisonnable doit être communiquée à LudikCamp avant la partie, sans qu'il soit nécessaire de révéler des informations médicales non pertinentes.

ARTICLE 14 - EXCLUSION ET ABSENCE DE REMBOURSEMENT

Le respect des consignes de sécurité est une condition essentielle de la participation.

LudikCamp peut exclure immédiatement un participant qui refuse les consignes, adopte un comportement dangereux, pénètre dans une zone interdite, compromet la sécurité d'autrui ou détériore volontairement le matériel.

Une exclusion résultant du comportement du participant n'ouvre droit à aucun remboursement. L'exclusion d'un participant n'entraîne pas l'annulation ni le remboursement de la prestation du groupe lorsque celle-ci peut continuer normalement.

ARTICLE 15 - MINEURS ET ACCOMPAGNEMENT

L'activité est accessible à partir de l'âge minimum annoncé pour la formule, généralement 6 ans, sous réserve que le matériel et le terrain soient adaptés. LudikCamp peut constituer ou modifier les équipes afin de tenir compte de l'âge, de la taille, du niveau et de la sécurité.

La participation d'un mineur suppose l'accord de son représentant légal ou du responsable du groupe habilité. Lors des sessions publiques, l'accompagnateur doit rester joignable et respecter les consignes de présence données par LudikCamp.

Pour les écoles, accueils collectifs de mineurs, associations ou groupes encadrés, les adultes désignés par la structure restent responsables de la surveillance générale du groupe hors temps de jeu, des autorisations nécessaires et des informations indispensables à l'encadrement.

ARTICLE 16 - OPTION ADRÉNALINE+ ET ÉQUIPEMENTS SPÉCIFIQUES

Lorsqu'elle est proposée, l'option Adrénaline+ est réservée aux participants âgés d'au moins 16 ans. Elle est facultative et fait l'objet d'une information et d'un réglage séparés. Le participant peut demander sa désactivation avant ou pendant la partie.

L'option et les autres équipements spécifiques sont utilisés conformément aux instructions du fabricant et de l'opérateur. En cas de doute sur la compatibilité de l'option avec l'état du participant, elle ne doit pas être utilisée.

ARTICLE 17 - MATÉRIEL ET DÉGRADATIONS

Le matériel reste la propriété de LudikCamp. Il doit être utilisé uniquement pendant la prestation et conformément aux consignes. Il est interdit de jeter, frapper, ouvrir, tordre, immerger ou emporter un équipement.

L'usure normale et les pannes non imputables au client ne sont pas facturées. En revanche, toute perte, disparition ou dégradation volontaire, ou résultant d'un usage manifestement contraire aux consignes, peut être facturée sur la base du coût réel justifié de réparation, de remise en état ou de remplacement.

ARTICLE 18 - RESPONSABILITÉS

LudikCamp exécute ses prestations avec diligence, assure l'encadrement du jeu et maintient une assurance de responsabilité civile professionnelle adaptée à son activité.

LudikCamp répond des dommages directs résultant d'une faute prouvée dans l'exécution de ses obligations. Il ne répond pas des dommages causés exclusivement par le non-respect des consignes, l'usage détourné du matériel, une information essentielle dissimulée par le client, un obstacle caché non signalé ou un événement extérieur imprévisible.

Aucune clause des présentes CGV n'a pour objet d'exclure ou de limiter une responsabilité qui ne peut légalement l'être, ni de priver un consommateur de ses droits impératifs.

ARTICLE 19 - DROIT À L'IMAGE

La participation à l'activité n'emporte aucune autorisation automatique de photographier ou d'utiliser l'image d'un participant à des fins de communication.

Toute utilisation identifiable de l'image d'un adulte ou d'un mineur fait l'objet d'une autorisation distincte. Le refus d'autoriser l'utilisation de l'image n'empêche pas la participation, sous réserve de respecter les zones ou consignes éventuellement mises en place pour éviter les prises de vue.

ARTICLE 20 - DONNÉES PERSONNELLES

Les données sont traitées pour répondre aux demandes, établir les devis, gérer les réservations, paiements, sessions, factures, réclamations et obligations légales. Les informations indispensables peuvent être transmises aux prestataires techniques strictement nécessaires au service.

Les prénoms ou pseudonymes utilisés pour le matchmaking sont conservés pendant la durée nécessaire à l'organisation et, en principe, au maximum 90 jours, sauf obligation légale ou litige.

Les personnes disposent des droits prévus par la réglementation applicable. Elles peuvent contacter LudikCamp à l'adresse contact@ludikcamp.fr. Les informations détaillées figurent dans la politique de confidentialité disponible sur le site.

ARTICLE 21 - DROIT DE RÉTRACTATION

Conformément à l'article L.221-28, 12° du Code de la consommation, le droit de rétractation de 14 jours ne s'applique pas aux prestations d'activités de loisirs devant être fournies à une date ou pendant une période déterminée.

En conséquence, une réservation à date et horaire déterminés est ferme dès sa confirmation, sous réserve des conditions d'annulation et de report prévues dans les présentes CGV.

ARTICLE 22 - RÉCLAMATIONS ET MÉDIATION DE LA CONSOMMATION

Toute réclamation doit d'abord être adressée à LudikCamp par email à contact@ludikcamp.fr ou par courrier à l'adresse du siège social, en précisant l'identité du client, la date de la prestation et l'objet de la demande.

Conformément aux dispositions du Code de la consommation concernant « le processus de médiation des litiges de la consommation », après nous avoir sollicités et à défaut de réponse vous satisfaisant, vous avez la possibilité de recourir gratuitement à une procédure de médiation de la consommation auprès de :

CM2C
49 rue de Ponthieu
75008 PARIS
Téléphone : 01 89 47 00 14
Site : https://www.cm2c.net/declarer-un-litige.php
Email : litiges@cm2c.net

ARTICLE 23 - CLIENTS PROFESSIONNELS ET RETARDS DE PAIEMENT

Pour les clients professionnels soumis au Code de commerce, la date d'échéance est celle indiquée sur le devis ou la facture. À défaut de condition particulière, le paiement intervient dans le délai légal applicable.

Toute somme non payée à l'échéance entraîne, sans rappel préalable, des pénalités calculées au taux appliqué par la Banque centrale européenne à son opération de refinancement la plus récente majoré de 10 points de pourcentage, sans pouvoir être inférieur à trois fois le taux d'intérêt légal.

Une indemnité forfaitaire de 40 euros pour frais de recouvrement est également due de plein droit. Lorsque les frais réellement engagés sont supérieurs, une indemnisation complémentaire peut être demandée sur justification. Aucun escompte n'est accordé pour paiement anticipé, sauf mention contraire.

ARTICLE 24 - FORCE MAJEURE

Aucune partie n'est responsable d'un manquement résultant d'un événement de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil. La partie empêchée informe l'autre partie dès que possible et justifie, dans la mesure du raisonnable, la nature et les conséquences de l'événement.

Lorsque l'empêchement est temporaire, l'exécution est suspendue ou reportée. Lorsqu'il est définitif, les obligations affectées sont résolues dans les conditions prévues par la loi, les sommes correspondant aux prestations non exécutées étant restituées.

ARTICLE 25 - DROIT APPLICABLE ET LITIGES

Les présentes CGV sont régies par le droit français.

Le consommateur peut saisir la juridiction compétente selon les règles légales applicables, après avoir tenté de résoudre le différend directement avec LudikCamp et, s'il le souhaite, par la médiation de la consommation.

Pour les litiges entre professionnels, les règles légales de compétence juridictionnelle s'appliquent, sauf clause particulière valablement convenue entre commerçants.

ARTICLE 26 - DIVISIBILITÉ, MISE À JOUR ET PREUVE

Si une clause est déclarée nulle ou inapplicable, les autres clauses demeurent en vigueur. LudikCamp peut mettre à jour les présentes CGV pour l'avenir. La version applicable est celle acceptée à la date de la commande ou de l'achat.

Les devis acceptés, confirmations, courriels, données de réservation, justificatifs de paiement et enregistrements informatiques conservés dans des conditions raisonnables constituent des éléments de preuve des échanges et opérations intervenus.

ACCEPTATION DES CGV

Toute commande, réservation payante ou achat sur place implique l'acceptation des présentes CGV et des règles de sécurité portées à la connaissance du client avant le paiement.