

## Conditions générales d'iChallenge

Par la réservation, un contrat est conclu entre le client et BVBA iChallenge, KBO 0449.128.905, avec siège établi à 3000 Louvain(Belgique), Mussensstraat 9 (ciaprès dénommé « iChallenge »), selon les clauses des Conditions Générales ci-dessous (ciaprès « Conditions Générales »).

### Article 1: Définitions

**Citygame:** un jeu de ville organisé par iChallenge comme décrits précisément dans l'offre et/ou sur le site web (iC) ou le site web (LM).

**Client:** chaque personne physique ou morale au nom de qui une réservation a été faite.

**Joueurs:** chaque personne physique qui participe au Citygame réservé par le client.

**La Mosca:** BVBA La Mosca, KBO 0883.604.870, avec siège établi à 9000 Gand (Belgique), F.Lousbergskaai.

**Matériel:** appareils GSM et/ou éventuellement d'autres appareils mis à disposition par iChallenge et nécessaire pour jouer au Citygame.

**Offre:** le document nommé « offre » et proposé par iChallenge.

**Organisateur:** toute personne physique ou morale qui en tant qu'exploitant a conclu un contrat avec La Mosca de « droit d'utilisation des Citygames » ainsi qu'un contrat « Annexe 'standaardpakket' au droit d'utilisation des Citygames ».

**Participants:** les personnes physiques qui participent au Citygame(s) réservé par le client.

**Réservation:** la confirmation en vertu de laquelle le client atteste, via le site web (LM) ou le site web (iC) ou par e-mail à l'attention d'iChallenge, vouloir jouer à un Citygame organisé par iChallenge, conformément à ces Conditions Générales.

**Services:** les services fournis par iChallenge dans le cadre de l'organisation du Citygame réservé par le client.

**Site web (iC):** le site web de iChallenge (www.ichallenge.be).

**Site web (LM):** les sites web de La Mosca (www.lamosca.be ou www.lamosca.nl).

### Article 2: Organisation des Citygames

Par la réservation, le client reçoit, moyennant confirmation écrite de iChallenge, le droit de jouer au Citygame choisi par lui, au jour, heure et lieu qu'il a choisi, et ce par le nombre de participants indiqué par le client.

Ceux-ci ne peuvent pas être plus nombreux, hormis accord écrit préalable de iChallenge. Le client peut jusqu'à une semaine avant le jeu, confirmer le nombre de participants. iChallenge s'occupe de l'organisation concrète du Citygame. Sous le terme organisation, il est entendu limitativement :

1. La location du matériel pour la durée du Citygame ;
2. Lancement du jeu par au moins un animateur ;
3. La détermination du territoire de la ville sur lequel le Citygame sera joué ;
4. Le placement des objets virtuels sur la carte du jeu ;
5. Au besoin : la demande d'autorisation aux autorités pour pouvoir jouer au Citygame dans la ville concernée, et/ou de conseils aux services de Police compétents pour le territoire sur lequel le Citygame sera joué ;
6. La livraison de matériel de sécurité et la détermination de règles de sécurité.

### Article 3: Prix et paiement

**3.1. Prix** Comme seul et unique paiement pour les services, le client payera à iChallenge les montants indiqués dans l'offre et/ou sur le site web (iC) ou sur le site web (LM), selon le moyen par lequel la réservation a été confirmée, et conformément à la procédure déterminée par celui-ci.

Le montant fixé inclus tout, y compris le salaire, les frais de transport, d'administration, la mise à disposition du matériel, et autres dépenses et frais induits par la prestation de services. La fixation du prix et la facturation se font en euros.

iChallenge peut à tout moment et de manière unilatérale modifier les prix sur le site web (iC). Les prix des jeux déjà réservés ne pourront toutefois pas être changés.

**3.2. Caution:** Jusqu'à 14 jours avant la date à laquelle a lieu le Citygame, iChallenge se réserve le droit de réclamer le paiement d'une caution. Le montant de cette caution ne sera jamais plus élevé que le prix minimum inscrit dans l'offre. Aucune caution ne sera jamais demandée lors d'une réservation via le site web (iC) ou le site web (LM).

Ce droit d'exiger une caution est valable mais pas uniquement dans le cas : de réservations pour grands groupes (plus de 40 joueurs), ou pour des Citygames adaptés sur mesure (par exemple lorsque des modalités spécifiques sont prévues suite à une demande du client).

**3.3. Facturation:** Dans le cas où iChallenge fait valoir son droit d'exiger une caution indiqué ci-dessus, il le facturera explicitement au client 14 jours avant la date à laquelle aura lieu le Citygame (ci-après « Facture de caution »).

Le prix, ou le solde si une facture de caution a été envoyée, sera facturé par iChallenge au moyen d'une facture de solde (ci-après

« Facture de solde »).

Le client est tenu de payer le prix conformément au nombre de joueurs prévus, même si le nombre de participants effectifs au Citygame était moindre.

Toutes les factures de iChallenge doivent être payées sur le compte inscrit sur la facture, au plus tard 15 jours après la date de facturation. Ce délai de paiement est liant et ne peut être modifié par une clause unilatérale sur le bon de commande du client.

Si les factures ne sont pas payées à la date convenue, un dédommagement de 8% forfaitaire sera dû et une mise en demeure de 8% peut être réclamée.

Les réclamations doivent être introduites par e-mail dans les 8 jours ouvrables suivants la date de facturation, à destination de iChallenge (info@ichallenge.be). Une réclamation ne dispense pas le client de l'obligation de payer la facture à temps.

### Article 4: Dispositions concernant la santé et le comportement du client et des participants

Il est interdit au client et autres participants de jouer sous l'emprise d'alcool, de médicaments, narcotiques ou autres problèmes médicaux au sens large du terme.

Les Citygames réservés ne peuvent être joués que par des adultes ou mineurs à partir de 16 ans à condition que ces jeunes soient accompagnés d'au moins un adulte. iChallenge est déchargé de toute responsabilité en cas de non respect de cette règle.

Il est interdit au client et aux participants de troubler des tiers, ou de quelque manière que ce soit de donner l'impression qu'ils sont de vrais agents de police, ou de vrais prisonniers en fuite. Entre autres mais pas seulement, il est à cet égard interdit de : porter des costumes réalistes de policiers ou prisonniers, des armes, cagoules, etc.

En cas d'infraction à une de ces règles constatée par iChallenge, iChallenge a le droit d'annuler ou d'interrompre le jeu plus tôt sans compensation financière due au client.

### Article 5: Matériel

**5.1. Utilisation du matériel:** Le matériel (appareils compris) est fourni en bon état de marche au client au début du (des) Citygame(s).

Les éventuels défauts visibles doivent être rapportés à iChallenge avant le début du (des) Citygame(s). D'éventuels défauts supplémentaires qui apparaîtraient pendant le jeu doivent être rapportés pendant le jeu. Des dommages ou défauts qui ne sont mentionnés qu'après la fin du jeu, sont

supposés avoir été causés par le client. Le client doit prendre soin du matériel en bon père de famille. Le client déclare avoir reçu un nombre déterminé d'appareils en bon état de marche. Les appareils sont bloqués pour tout autre usage que ce qui est nécessaire afin d'atteindre le but recherché par le jeu. Il est interdit au client et aux autres participants d'utiliser les appareils à d'autres fins que de jouer au jeu. En cas d'utilisation abusive (par exemple téléphone, envoi de mail, sms, chat,...) ou en cas de dommage à l'appareil, le client devra payer un dédommagement forfaitaire de 100,00 EUR, sans supprimer le droit d'iChallenge de réclamer le coût réel de réparation. iChallenge se réserve dans ce cas le droit à des dommages et intérêts, même après la remise du matériel.

**5.2. Retour du matériel:** Le matériel reste à tout moment la priorité de iChallenge.

Le client s'engage à rendre le matériel au moment convenu à l'animateur de iChallenge. Lors d'une remise plus de 30 minutes après le temps imparti, le client doit payer un dommage de 50,00 EUR par demi-heure entamée et par appareil, et sous réserve du droit d'iChallenge d'exiger son dommage réel subi, et sous réserve de porter plainte contre le client ou les participants, par exemple pour vol ou vandalisme.

**5.3. Dommage/ perte/ disparition du Matériel:** Le client est responsable pour tous les cas de dommage, perte et disparition du Matériel. En cas de dommage, perte ou disparition du Matériel, le client devra une indemnité compensatoire égale au coût d'achat du matériel, sur base de la facture d'achat, augmenté de 100,00 EUR au titre de dommages et intérêts complémentaires pour frais administratifs et baisse de revenus. Le document de garantie peut dans tous les cas être utilisé comme mise en demeure pour l'indemnisation. Par carte de jeu manquante, 2,00 EUR seront payés à iChallenge.

#### **Article 6: Durée**

iChallenge organise le Citygame pour une durée préalablement définie. Si par initiative ou négligence du client ou des participants le Citygame dure plus longtemps que prévu (lancement tardif du Citygame, non respect des temps impartis lors des activités,...), les coûts définis ici sont entièrement du par le client.

#### **Article 7: Plaintes**

Le client doit notifier toute plainte concernant le déroulement du Citygame et/ou le Matériel, par écrit à iChallenge et par e-mail adressé à info@ichallenge.be, et ce dans les 7 jours ouvrables suivant le jour où le fait reproché a eu lieu. Les plaintes tardives ne seront pas traitées et impliquent un refus de réclamation irrévocable dans le chef du client. Les compensations commerciales suite à des plaintes ne seront jamais données avant.

pendant ou juste après le jeu sur place, mais ne pourront être que la conclusion d'une plainte fondée et introduite à temps, conformément à la procédure explicitée précédemment.

Seulement en cas de problèmes techniques qui empêchent absolument de jouer au jeu, le client a droit à un remboursement du prix qu'il a payé. Le remboursement doit être demandé selon la procédure de plainte décrite ci-dessus. A ce propos, le client ne peut pas passer par La Mosca mais doit discuter du remboursement directement avec iChallenge.

#### **Article 8: Responsabilité**

##### **8.1. Exonération de responsabilité:**

Le client garantit que le client et chaque participant dispose d'une assurance en responsabilités, que chaque personne physique participante est couverte par une assurance familiale, a une assurance maladie, et si le cas se présente, que les indépendants soient en ordre de paiement de leur sécurité sociale. S'il apparaît qu'une assurance manque, le client sera tenu seul responsable pour un dommage non couvert.

Le client et les participants sont responsables pour tous les actes qu'ils posent pendant le jeu. Aucun dommage occasionné par eux-mêmes ou par des tiers ne peut être reproché à iChallenge, à moins que ce dommage ne soit la conséquence de l'organisation ou d'une faute d'iChallenge. Le client et les participants restent enfin responsables de leurs propres dommages. iChallenge ne peut pas en être rendu responsable.

iChallenge n'est pas responsable des infractions aux règles de sécurité routière ou autres faits punissables commis par le client ou les participants.

Le client et les participants s'abstiennent de toute action en justice contre iChallenge, tant en ce qui concerne leur propre dommage subi que les dommages subis par des tiers. Au cas où iChallenge serait convoqué en justice par des tiers, le client et les participants s'engagent de manière individuelle et non divisible de préserver iChallenge.

iChallenge est responsable pour la coordination et l'organisation de l'événement. Lorsque iChallenge travaille en tant que mandataire du fournisseur, il rejette toute responsabilité quant à la réalisation des obligations sur le client et le fournisseur.

iChallenge ne peut être tenu responsable pour des fautes commises par ses collaborateurs qui ne sont pas employés comme salariés chez iChallenge. iChallenge et ses employés ou engagés ne peuvent être tenus responsables pour :

- Vol, perte ou dommages causés au bien des participants.
- Dommage corporel ou matériel occasionné au client ou aux autres joueurs par des tiers ou des autres joueurs.
- Le non-respect des règles de sécurité et normes précisées par le responsable sur place, même s'il ne s'agit pas d'un tiers. Ceci reste valable pour les services rendus par des intermédiaires pour autant que cette responsabilité n'est pas définie par la loi.

Les exonérations de responsabilité susmentionnées ne sont applicables que si aucune faute ne peut être reprochée à iChallenge, et que la loi autorise une telle exonération.

**8.2. Solidarité et indivisibilité:** Le client et les participants sont responsables de manière solidaire et indivisible pour tous les engagements qui sont établis en vertu de cette convention à charge du client.

#### **Article 9: Annulation**

**9.1. Force majeure:** iChallenge aspire à respecter de son mieux aux dispositions établies dans cette convention, par ses prestations, ses collaborateurs, employés, activités (pas fournies par des tiers), organisation et autres services fournis. De même, iChallenge se réserve le droit de, en cas de force majeure (comme des grèves, des circonstances météorologiques, défauts techniques, accidents, matériel cassé, etc.), annuler le Citygame ou de proposer une alternative, en accord avec le client. Lorsque le client rejette l'alternative proposée, iChallenge sera déchargée de toute obligation envers le client. Le client n'a dans ce cas aucun droit à des dommages et intérêts.

**9.2. Sécurité:** Si, pour des raisons de sécurité, iChallenge décide d'annuler partiellement ou totalement certaines prestations ou de ne pas mettre un matériel déterminé à disposition, iChallenge ne pourra être tenu responsable pour un quelconque dommage dans le chef du client.

**9.3. Annulation par le client:** Dans le cas où le client voudrait rompre le contrat établi avec iChallenge, pour quelle que raison que ce soit autre qu'une faute de la part d'iChallenge, le client sera obligé de dédommager iChallenge, quelle que soit la conséquence de cette rupture. Si une partie ou la totalité de cette rupture est attribuée au client, elle sera considérée comme une rupture du contrat à charge du client.

**9.4. Coûts liés à l'annulation par le client:** Si le client le souhaite, il peut annuler le Citygame après la conclusion du contrat. Cette annulation doit être faite par écrit et être confirmée par iChallenge.

Jusqu'à un mois avant la date du jeu, le client peut annuler sa réservation sans coût.

Lorsque l'annulation a lieu moins d'un mois avant la date pour laquelle le Citygame a été réservé, le client doit payer 1/3 du montant de l'offre, couvrant au moins le prix minimum du Citygame, dont le montant minimum est au moins de 55,00 EUR TTC.

Lors d'une annulation dans les 24h qui précèdent le lancement du jeu, ou lorsque le client ne se présente pas au rendez-vous, les dépenses effectuées ainsi que le prix minimum du jeu concerné tel que indiqué dans l'offre, sera facturé au client.

En cas de rupture par le client du contrat conclu avec iChallenge, pour toute autre raison qu'une faute dans le chef d'iChallenge, le client est engagé à dédommager iChallenge pour le dommage, quelle qu'en soit la conséquence.

#### **Article 10: Vie privée**

**10.1 Utilisation des données du client et des participants:** Le client accepte que iChallenge utilise les photos, fragments audios et vidéos pris avant, pendant et après le Citygame, à des fins promotionnelles.

Le client déclare en son nom et en celui des autres participants, qu'il est d'accord que sa position et celle des participants soit relevée pendant le Citygame et que les autres participants en prennent connaissance, ceci toutefois que dans le but du Citygame et pour la durée de celui-ci ou jusqu'au retour du matériel. Le client déclare, en son nom et celui des participants, qu'il est d'accord que, pour des raisons promotionnelles, les données du Citygame joué, en ce compris la position des participants, puisse être suivie par des tiers via internet. L'identité du client et des participants ne sera toutefois pas dévoilée à des tiers.

**10.2 Traitement des données personnelles:** iChallenge ne peut utiliser les données du client et/ou des participants qu'à des fins en rapport avec cette convention et pour autant que ce soit nécessaire, et si cette utilisation a lieu au profit du client, selon ces instructions.

Par exception, iChallenge :

a) Ne transférera pas les données personnelles à des tiers, à moins que ça ne soit explicitement imposé ou autorisé par la loi;

b) Préviendra le client de toute obligation ou demande de communiquer des données personnelles à des tiers ;

c) Ne copiera pas les données personnelles, sauf pour des raisons de back-up nécessaire à la prestation de services ;

d) Ne conservera aucune donnée personnelle plus longtemps que la durée nécessaire à la réalisation de la convention et au suivi de

celle-ci ;

e) Restreindra l'accès aux données aux collaborateurs d'iChallenge qui ont besoin de ces données dans le cadre des services ou de la réalisation du contrat, et qui se sont engagés à les traiter en respectant la législation applicable.

#### **Article 11: Droit de propriété**

Tous les droits de propriété intellectuelle sur les logiciels fournis, le concept du jeu, les noms de domaines, les dénominations des jeux, le design des jeux, etc. restent la propriété intégrale de La Mosca.

Toute transformation/ modification de la propriété de La Mosca est strictement interdite.

Le contenu lié au jeu développé par iChallenge reste exclusivement de la propriété d'iChallenge et ne peut être utilisé par d'autres sans autorisation préalable.

#### **Article 12: Intégralité du contrat**

Ces Conditions Générales, ainsi que l'éventuelle Offre et les Conditions Particulières approuvées explicitement et par écrit par iChallenge, constituent l'intégralité du contrat entre les parties, et remplacent tout autre accord et communication antérieurs.

En cas de clause(s) de ce contrat non valable, la validité des clauses restantes n'est en aucune manière affectée, ni celle du contrat dans sa globalité.

Les clauses de cette convention ne peuvent être modifiées qu'avec l'accord explicite et par écrit d'iChallenge. Les clauses de cette convention ne peuvent être modifiées de manière unilatérale dans le bon de commande du client.

#### **Article 13: Résolution de conflits**

En cas d'éventuels conflits avec iChallenge concernant ce contrat, son interprétation et/ou son application, y compris en ce qui concerne les paiements, seul le droit belge est d'application et les tribunaux de Louvain sont seuls compétents pour juger ces conflits.