CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

Prestations de jeu de rôle immersif

Version 1.0 — Document de travail

Olivier Allibert — marque Ishural

Article 1 — Objet

Les présentes Conditions Générales de Vente (CGV) régissent les prestations proposées par Olivier Allibert, entrepreneur individuel exerçant sous la marque Ishural (ci-après désigné « le Prestataire »), consistant en l'animation d'expériences de jeu de rôle immersives, scénarisées et personnalisées.

Ces prestations peuvent être réalisées chez le client, dans un établissement partenaire, lors d'événements ou dans tout autre lieu convenu entre les parties.

Toute réservation implique l'acceptation sans réserve des présentes CGV.

Article 2 — Nature des prestations

Les prestations proposées par le Prestataire sous la marque Ishural consistent en des aventures de jeu de rôle cinématographiques animées par un Maître de Jeu professionnel.

Chaque prestation comprend notamment :

- la préparation de l'aventure
- la personnalisation éventuelle du scénario
- l'animation de la séance
- l'adaptation permanente de la narration aux décisions des joueurs

La durée indiquée lors de la réservation constitue une estimation. En raison du caractère interactif de la prestation, une variation raisonnable de la durée ne peut constituer un motif de remboursement.

Article 3 — Réservation

La réservation devient définitive après :

- l'acceptation du devis ou de la confirmation de réservation
- le versement de l'acompte lorsqu'il est demandé

Le Prestataire se réserve le droit de refuser une réservation notamment en cas :

- d'indisponibilité
- de comportement inapproprié lors de précédentes prestations
- de demande incompatible avec les valeurs ou l'univers proposé

Article 4 — Tarifs

Les tarifs applicables sont ceux en vigueur au jour de la réservation.

Les prix comprennent la préparation de la prestation ainsi que son animation.

Les frais de déplacement éventuels sont précisés avant la confirmation de la réservation.

Les prix sont exprimés en euros.

Le Prestataire bénéficie de la franchise en base de TVA conformément à l'article 293 B du Code général des impôts, sauf évolution ultérieure de son régime fiscal.

Article 5 — Paiement

Sauf disposition contraire :

- un acompte pourra être demandé lors de la réservation
- le solde est payable au plus tard le jour de la prestation

Les moyens de paiement acceptés sont précisés lors de la réservation.

Tout retard de paiement pourra entraîner le refus de prestations ultérieures.

Article 6 — Annulation

Annulation par le client

Toute annulation doit être communiquée par écrit.

Les conditions d'annulation tiennent compte du délai de réservation, notamment pour les prestations réservées tardivement (sessions courtes ou réservations effectuées quelques jours avant la date prévue).

Cas général (réservation effectuée plus de 14 jours avant la prestation)

- plus de 14 jours avant la prestation : remboursement intégral de l'acompte
- entre 14 jours et 7 jours : conservation de 50 % de l'acompte
- moins de 7 jours : acompte conservé

Cas des réservations tardives (réservation effectuée à moins de 14 jours de la prestation)

- annulation dans les 24 heures suivant la réservation : remboursement intégral de l'acompte
- annulation plus de 72 heures avant la prestation : conservation de 50 % de l'acompte
- annulation à moins de 72 heures : acompte conservé

Ces dispositions visent à tenir compte du temps de préparation engagé par le Prestataire, même pour des sessions de courte durée.

En cas de circonstances exceptionnelles dûment justifiées, le Prestataire pourra proposer un report de la prestation.

Annulation par le Prestataire

En cas d'empêchement majeur (maladie, accident, force majeure), le client pourra choisir entre :

- le report de la prestation
- le remboursement des sommes versées

Article 7 — Déroulement de la prestation

Le Maître de Jeu, représentant le Prestataire, demeure responsable :

- du bon déroulement de la partie
- de l'interprétation des règles
- du rythme de la narration
- de la cohérence de l'univers

Les décisions d'arbitrage prises pendant la partie sont définitives afin de préserver la fluidité de l'expérience.

Article 8 — Comportement des participants

Les participants s'engagent à adopter un comportement respectueux envers :

- les autres joueurs
- le Maître de Jeu
- les lieux accueillant la prestation
- le matériel utilisé

Le Prestataire pourra mettre fin immédiatement à la prestation sans remboursement en cas notamment de :

- violences
- harcèlement
- discrimination
- comportement dangereux
- dégradation volontaire du matériel ou des lieux

Article 9 — Alcool et stupéfiants

Le Maître de Jeu se réserve le droit de refuser ou d'interrompre une prestation lorsqu'un participant présente un état d'ivresse manifeste ou se trouve sous l'influence de substances susceptibles de compromettre le bon déroulement de l'activité ou la sécurité des participants.

Article 10 — Personnalisation

Les aventures proposées par Ishural reposent sur une forte personnalisation.

Les scénarios peuvent être adaptés aux personnages, aux décisions et aux attentes exprimées par les joueurs.

Aucune garantie n'est donnée quant à la présence de scènes, personnages ou événements particuliers, ceux-ci pouvant évoluer en fonction des choix réalisés durant la partie.

Article 11 — Propriété intellectuelle

La marque Ishural, son logo, son identité visuelle, son univers, ses personnages, ses scénarios, ses textes, ses illustrations, son système de jeu, ses règles, ses cartes, ses créations graphiques ainsi que l'ensemble des contenus créés par Olivier Allibert dans le cadre de l'activité Ishural sont protégés par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et, le cas échéant, par le droit des marques.

Toute reproduction, adaptation, diffusion, représentation ou exploitation, totale ou partielle, sous quelque forme que ce soit, sans autorisation écrite préalable du Prestataire est interdite.

Article 12 — Droit à l'image

Aucune photographie, captation audio ou vidéo destinée à une diffusion publique ne sera réalisée sans l'accord préalable des participants.

Inversement, toute captation réalisée par les participants ne pourra être exploitée à des fins commerciales sans l'autorisation écrite préalable du Prestataire.

Article 13 — Responsabilité

Le Prestataire est tenu à une obligation de moyens et non de résultat.

Il met tout en œuvre pour offrir une expérience immersive de qualité, sans pouvoir garantir la satisfaction subjective de chaque participant.

Article 14 — Données personnelles

Les informations collectées lors de la réservation sont utilisées uniquement pour l'organisation des prestations.

Elles ne sont ni vendues ni cédées à des tiers, sauf obligation légale.

Le client dispose des droits prévus par la réglementation applicable en matière de protection des données personnelles.

Article 15 — Médiation et litiges

En cas de différend, les parties s'efforceront de rechercher une solution amiable.

À défaut, le client consommateur pourra recourir gratuitement à un médiateur de la consommation, conformément aux dispositions du Code de la consommation.

Les présentes CGV sont soumises au droit français.

Article 16 — Sécurité émotionnelle des participants

Les aventures proposées par Ishural peuvent aborder des thèmes de fiction tels que les conflits armés, la guerre, les intrigues politiques, la mort, la magie, des créatures fantastiques effrayantes ou d'autres éléments inhérents à un univers d'action et de fantasy.

Avant le début de la prestation, les participants sont invités à signaler au Prestataire tout sujet qu'ils souhaiteraient éviter ou susceptible de provoquer un inconfort important.

Dans la mesure du possible, le Prestataire adaptera le contenu de la prestation afin de préserver le confort de l'ensemble des joueurs, sans toutefois compromettre la cohérence de l'univers ou de l'aventure.

Tout participant peut demander une interruption momentanée de la partie s'il ressent un malaise ou une gêne importante.

Le Prestataire se réserve également le droit d'interrompre ou de modifier une scène si celle-ci est susceptible de nuire au bon déroulement de la prestation ou au bien-être d'un participant.

Article 17 — Campagnes et continuité narrative

Dans le cadre des campagnes composées de plusieurs séances, les décisions prises par les joueurs peuvent avoir des conséquences durables sur l'évolution de l'histoire, des personnages et de l'univers.

L'absence ponctuelle d'un ou plusieurs joueurs ne donne pas automatiquement lieu au report de la séance.

Le Prestataire se réserve la possibilité d'adapter le scénario afin de maintenir la cohérence de la campagne.

Les prestations déjà réalisées demeurent dues, même en cas d'abandon volontaire d'un participant en cours de campagne.

Article 18 — Personnages des joueurs

Les personnages créés par les joueurs demeurent leur création.

Toutefois, les joueurs autorisent le Prestataire à faire évoluer ces personnages dans le cadre exclusif de la campagne concernée lorsque cela est nécessaire au bon déroulement de l'histoire.

Le Prestataire s'interdit toute exploitation commerciale d'un personnage créé par un joueur sans l'autorisation préalable de son créateur.

En revanche, tous les éléments appartenant à l'univers Ishural (factions, peuples, lieux, divinités, organisations, personnages non joueurs, créatures, règles, terminologie, histoire, cartes et éléments de lore) demeurent la propriété exclusive d'Olivier Allibert.

Article 19 — Confidentialité des scénarios

Les scénarios, intrigues, révélations, énigmes et événements narratifs proposés dans le cadre des prestations Ishural constituent une part essentielle de l'expérience proposée.

Les participants s'engagent à ne pas divulguer volontairement les éléments majeurs des scénarios (« spoilers ») susceptibles de nuire à l'expérience des futurs joueurs.

Cette disposition n'interdit pas le partage d'un avis ou d'un retour d'expérience sur la prestation.

Article 20 — Prestations à domicile et dans des lieux privés

Lorsque la prestation est organisée dans un lieu fourni par le client, celui-ci s'engage à mettre à disposition un espace permettant le bon déroulement de la partie dans des conditions normales de sécurité, de confort et de tranquillité.

Le Prestataire pourra interrompre ou reporter la prestation si les conditions matérielles ne permettent pas son bon déroulement ou présentent un risque pour les participants ou le matériel utilisé.

Article 21 — Déplacements

Les déplacements sont inclus uniquement lorsqu'ils sont expressément mentionnés dans le devis ou la confirmation de réservation.

En dehors de la zone d'intervention habituelle du Prestataire, des frais de déplacement pourront être appliqués.

Ces frais sont systématiquement communiqués au client avant toute validation de la réservation.

Article 22 — Retards des participants

Les participants sont invités à se présenter à l'heure convenue lors de la réservation.

En cas de retard, le Prestataire s'efforcera de maintenir la prestation dans les meilleures conditions possibles.

Toutefois, sauf accord exprès du Prestataire, le temps de retard sera déduit de la durée initialement prévue de la prestation et ne donnera lieu ni à une prolongation systématique de la séance, ni à une réduction du prix convenu.

Lorsque le retard compromet le bon déroulement de l'aventure ou le respect d'autres engagements du Prestataire, celui-ci se réserve le droit d'écourter ou d'annuler la prestation. Dans ce cas, les conditions d'annulation prévues aux présentes CGV demeurent applicables.

Article 23 — Participation des mineurs

Les prestations Ishural sont recommandées à partir de 14 ans.

Le Prestataire se réserve le droit d'accepter ou de refuser exceptionnellement la participation d'un joueur plus jeune lorsque le contenu de la prestation, le format de l'événement et la maturité du participant le permettent.

Pour les participants mineurs, la réservation doit être effectuée par un représentant légal ou avec son autorisation expresse.

Le Prestataire pourra demander qu'un parent, un représentant légal ou un adulte responsable désigné soit présent sur le lieu de la prestation lorsque les circonstances le justifient, notamment en fonction de l'âge des participants, du nombre de joueurs, du lieu ou de la nature de l'événement.

Les représentants légaux sont invités à signaler au Prestataire toute information utile concernant un mineur susceptible d'avoir une incidence sur le bon déroulement de la prestation.

Le Prestataire se réserve le droit de refuser la participation d'un mineur si les conditions d'encadrement, de sécurité ou la nature de l'aventure proposée ne lui paraissent pas adaptées.

Article 24 — Utilisation de la marque Ishural

La marque Ishural, son logo, son identité visuelle, son univers graphique ainsi que l'ensemble de ses signes distinctifs sont protégés.

Toute utilisation de ces éléments, notamment dans le cadre d'un événement, d'une communication publique ou d'une activité commerciale, sans l'autorisation écrite préalable du Prestataire est interdite.

Article 25 — Modification des présentes Conditions Générales de Vente

Le Prestataire se réserve le droit de modifier les présentes Conditions Générales de Vente à tout moment.

Les Conditions Générales de Vente applicables sont celles en vigueur à la date de confirmation de la réservation ou de la signature du devis.

Article 26 — Entrée en vigueur

Les présentes Conditions Générales de Vente entrent en vigueur à compter de leur date de publication.

Elles demeurent applicables jusqu'à leur remplacement par une version ultérieure publiée par le Prestataire.