

Décharge de responsabilité – Le Château du Supplice Éternel

Responsabilité du réservataire

La personne effectuant la réservation s'engage à informer tous les participants qu'ils doivent obligatoirement remplir **leur propre formulaire de décharge** avant le début du jeu. Aucune personne ne pourra participer sans avoir complété ce formulaire.

En effectuant une réservation, le réservataire confirme également que tous les membres de son groupe sont informés des règles, comprennent les exigences de sécurité, et respectent les critères de participation.

⚠ Toute personne n'ayant pas signé sa décharge ne pourra pas participer. Aucun remboursement ne sera accordé, même si certains règlements n'ont pas été rappelés verbalement.

⚠ Le nombre maximum de joueurs est de 6 personnes. Si un groupe se présente à 7 ou plus, **toute personne supplémentaire ne pourra pas participer.** Cette limite est **non négociable** et découle de contraintes **physiques et techniques** du scénario. Aucun remboursement ni compensation ne sera accordé.

1. Introduction

Le jeu *Le Château du Supplice Éternel* est une expérience immersive comportant des effets spéciaux et des défis physiques. En signant, le participant reconnaît avoir reçu l'ensemble des informations, compris les règles et accepté de participer **en toute connaissance de cause et à ses propres risques.**

Bien que **Sauve Qui Peut** applique des mesures de sécurité rigoureuses, l'entreprise **décline toute responsabilité en cas de blessure, accident ou dommage matériel**, sauf en cas de négligence grave.

2. Risques liés au jeu

Le participant reconnaît et accepte les risques suivants :

- **Activités physiques** : grimper, ramper, monter, entrer dans des espaces restreints, isolement temporaire. Risques de blessures mineures (éraflures, bleus, etc.).
- **Effets spéciaux** : flashes lumineux, obscurité totale, sons forts, fumée artificielle et autres stimuli sensoriels pouvant provoquer stress ou inconfort.
- **Espaces confinés** : certains passages étroits peuvent provoquer de l'anxiété ou de la claustrophobie.
- **Objets personnels** : les poches doivent être vidées avant l'entrée. Tout objet perdu peut être **irrécupérable**. Sauve Qui Peut décline toute responsabilité en cas de perte, vol ou détérioration.

3. Contre-indications

Le jeu est déconseillé en cas de :

Problèmes de santé

- Grossesse
- Problèmes de dos ou scoliose pouvant être aggravés par l'effet d'une chute
- Sensibilité aux lumières stroboscopiques ou antécédents d'épilepsie
- Surpoids important (300 lb et plus)

⚠ Participer malgré ces recommandations se fait à vos propres risques si vous choisissez d'ignorer ces recommandations médicales

Peurs et limitations psychologiques

- Claustrophobie
- Peur des hauteurs
- *Le daltonisme ne constitue pas une interdiction, mais peut compliquer certains éléments visuels du jeu.*

4. Âge minimum et encadrement

- Âge minimum : **16 ans**

5. Engagement et règles à respecter

En signant, vous vous engagez à :

Sécurité et comportement

- Suivre les consignes du personnel.
- Ne pas endommager les décors ou équipements (expulsion immédiate sans remboursement et poursuites possibles).
- Ne pas participer sous l'effet d'alcool ou de drogues.
- Ne pas toucher ou avoir de contact physique avec le personnel.
- Tout comportement irrespectueux ou violent entraîne une **expulsion immédiate sans remboursement.**

Utilisation des boutons d'urgence

- Ne doivent être utilisés qu'en cas de **danger réel.**
- Toute activation injustifiée ou accidentelle mettra fin à la partie **sans remboursement.**

Objets personnels et équipements extérieurs

- Poches **vides obligatoires** à l'entrée.

- Aucun objet extérieur autorisé (lampe, outil, téléphone, etc.).
- Les appareils électroniques comme les téléphones, les montres intelligentes, ou tout autre appareil pouvant créer de la lumière artificielle sont interdits.

● En cas de non-respect des règles, **Sauve Qui Peut se dégage de toute responsabilité** quant aux blessures, pertes ou dommages.

● Toute infraction grave ou répétée peut entraîner l'arrêt du jeu pour l'ensemble du groupe, sans remboursement.

6. Acceptation et renonciation

En signant cette décharge :

- Le participant atteste avoir **lu, compris et accepté** toutes les règles.
- Il comprend qu'**aucun remboursement ne sera accordé** en cas de non-respect.
- Il **renonce à toute réclamation** contre Sauve Qui Peut, ses employés ou ses partenaires.

7. Surveillance et confidentialité

- Des **caméras de sécurité** sont présentes pour assurer le bon déroulement du jeu. Les enregistrements ne sont utilisés qu'en cas d'incident ou d'infraction.
- **Il est strictement interdit** de prendre des photos, vidéos ou enregistrements audio dans la salle.
- L'usage du téléphone est interdit pendant toute la durée de l'expérience.

Ce document constitue un engagement légal. En le signant, vous acceptez toutes les clauses ci-dessus sans réserve.