

NE SIGNEZ PAS À L'AVEUGLE : LISEZ TOUT

Cette décharge vérifie que vous êtes capable de faire ce jeu. Votre sécurité en dépend.

Décharge de responsabilité – Le Château du Supplice Éternel

L'essentiel en 30 secondes (ne remplace pas la lecture complète du document)

- 16 ans et plus. Les joueurs de 16 ou 17 ans ont aussi besoin de la signature d'un parent ou tuteur.
- Maximum 6 joueurs. Chaque joueur signe sa propre décharge.
- Poches vides. Aucun téléphone, appareil, chapeau, casquette ou pince à cheveux dans la salle.
- Des contre-indications de santé s'appliquent, incluant un effet physique soudain (sections 1 et 5).
- Des fiches d'information détaillées, qui contiennent des spoilers, sont offertes sur demande à l'accueil.
- Inconfort pendant la partie? Dites-le à voix haute au maître de jeu, à tout moment.
- Enfreindre les règles ou arrêter la partie met fin au jeu, sans remboursement (section 7).

Des questions sur la salle?

Avant le début de la partie, vous pouvez poser toutes vos questions sur la salle à notre équipe. Si les divulgâcheurs (spoilers) ne vous dérangent pas, des fiches d'information détaillées, notamment sur les effets stroboscopiques, les espaces restreints, les présences dans la salle et les effets physiques soudains, vous seront remises sur demande. Ces renseignements sont fournis **uniquement à l'accueil, au début de la partie**. Ils ne sont pas communiqués par téléphone ni à l'avance.

Le Château du Supplice Éternel est une expérience immersive comportant des effets spéciaux et des défis physiques. Ce document explique les conditions de participation, dans l'ordre où vous les vivrez.

1. Avant de réserver : critères de participation

Le jeu est déconseillé en cas de :

Santé

- Grossesse.
- Problèmes de dos, de cou ou de colonne vertébrale, ostéoporose ou fragilité osseuse, ou toute condition pouvant être aggravée par un impact physique (demandez la fiche spoiler, qui contient des divulgâcheurs, s'il vous faut plus de détails pour décider).
- Séquelles d'un accident ou d'une blessure antérieure (accident de voiture, blessure à la hanche, etc.) qui pourraient resurgir lors d'un impact ou d'un mouvement brusque.
- Sensibilité aux lumières stroboscopiques ou antécédents d'épilepsie (une fiche détaillant les séquences lumineuses, incluant des divulgâcheurs, est disponible sur demande à l'accueil).

- Asthme ou sensibilité respiratoire : le jeu utilise de la fumée artificielle.
- Poids de plus de 300 lb (136 kg) : les équipements et certains passages ne sont pas conçus au-delà de cette limite.

Peurs

- Claustrophobie.
- Peur des hauteurs.

Le daltonisme n'empêche pas de participer, mais peut compliquer certains éléments visuels du jeu.

⚠ Si vous participez malgré ces contre-indications, vous le faites à **vos propres risques**.

Âge et nombre de joueurs

- Âge minimum : **16 ans**. La décharge d'un participant de 16 ou 17 ans doit aussi être signée par un parent ou tuteur.
- Maximum : **6 joueurs**. Cette limite découle de contraintes physiques et techniques du scénario. Toute personne supplémentaire ne pourra pas participer.

2. Responsabilité de la personne qui réserve

La personne qui effectue la réservation s'engage à informer tous les participants des règles et des critères de participation, et à les aviser que **chacun doit lire et remplir sa propre décharge** avant le début du jeu. Personne ne peut participer sans l'avoir signée.

3. À votre arrivée : consignes de sécurité

- Poches **vides obligatoires** à l'entrée.
- Les chapeaux, casquettes et pinces à cheveux ne sont pas autorisés dans la salle.
- Aucun objet extérieur (lampe, outil, etc.).
- Tout objet perdu peut être irrécupérable. Sauve Qui Peut décline toute responsabilité en cas de perte, de vol ou de détérioration.

4. Protection de l'expérience

- Aucune photo, vidéo ou enregistrement audio dans la salle.
- Le téléphone et tout appareil pouvant créer de la lumière (montre intelligente, etc.) sont interdits du début à la fin de l'expérience.

5. Pendant le jeu : risques acceptés

En signant, le participant reconnaît et accepte les risques suivants :

- **Activités physiques** : grimper, ramper, descendre, 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 pouvant provoquer stress ou inconfort.
- **Espaces confinés** : certains passages étroits peuvent provoquer de l'anxiété ou de la claustrophobie.

- **Immersion** : le Château réserve des surprises, incluant des présences et des apparitions. Vous ne devez jamais les toucher; l'inverse n'est pas garanti, mais tout contact restera léger et, la plupart du temps, on gardera ses distances.
- **Effet surprise** : le scénario comporte un effet physique impliquant un mouvement brusque et un impact sur des surfaces rembourrées. **Rien ne l'annonce : il survient sans avertissement, au moment où vous vous y attendez le moins.** Tous les détails figurent sur une fiche spoiler qui révèle des éléments du jeu, disponible sur demande à l'accueil avant la partie. Cet effet peut aussi être entièrement désactivé sur demande, avant ou pendant la partie.

6. Pendant le jeu : règles de conduite

- Suivre les consignes du personnel.
- Ne toucher ni le personnel ni aucun personnage ou élément vivant de l'expérience.
- Ne pas endommager les décors ou les équipements (des poursuites sont possibles).
- Ne pas participer sous l'effet d'alcool ou de drogues.
- Adopter un comportement respectueux envers le personnel et les autres joueurs.

Inconfort et arrêt du jeu

- **Si vous ne vous sentez pas bien ou pas à l'aise, à n'importe quel moment de la partie, dites-le à voix haute au maître de jeu.** Vous n'avez pas à vous justifier.
- Si vous ne pouvez pas continuer la partie, vous devez nous en aviser.

Boutons d'urgence

- Vous pouvez appuyer sur un bouton d'urgence à tout moment, si vous êtes en danger ou si vous ne pouvez pas continuer.
- L'activation d'un bouton d'urgence met fin à la partie pour l'ensemble du groupe.

7. Fin de partie et remboursements

La partie prend fin, **sans remboursement ni compensation**, notamment dans les cas suivants :

- Décharge non signée par un participant.
- Groupe de plus de 6 joueurs (les personnes supplémentaires sont refusées).
- Non-respect des règles de conduite de la section 6.
- Utilisation volontaire injustifiée d'un bouton d'urgence.
- Comportement irrespectueux ou violent (expulsion immédiate).
- Infraction grave ou répétée (arrêt du jeu pour l'ensemble du groupe).

L'arrêt de la partie à la demande d'un joueur ou au moyen d'un bouton d'urgence, y compris pour un inconfort, un malaise ou l'aggravation d'une condition personnelle, ne donne droit à aucun remboursement. Un remboursement n'est accordé que si l'arrêt de la partie résulte d'une négligence de Sauve Qui Peut.

Ces règles s'appliquent même si elles ne sont pas toutes rappelées verbalement à l'accueil.

8. Caméras, enregistrements et renseignements personnels

- La salle est sous **surveillance vidéo et audio en continu**. Le maître de jeu s'appuie sur ces images et ces sons pendant la partie pour s'assurer que chaque joueur est conscient, alerte et en état de poursuivre le jeu.
- Les enregistrements (vidéo et audio) sont **conservés par Sauve Qui Peut, qui en détient tous les droits** et peut les consulter en tout temps, notamment pour le contrôle de la qualité du service et pour vérifier que le personnel respecte les consignes.
- En cas d'incident ou de réclamation, notamment si un participant allègue que le jeu a aggravé une condition préexistante sans l'avoir signalée pendant la partie, ou seulement à la fin, **les enregistrements peuvent être utilisés pour établir ce qui a été dit et fait**.
- En signant cette décharge, vous consentez à cette captation vidéo et audio.
- Les renseignements fournis sur ce formulaire servent uniquement à l'administration de votre visite et ne sont pas communiqués à des tiers.

9. Acceptation et renonciation

En signant cette décharge, le participant :

- atteste avoir **lu, compris et accepté** toutes les règles ci-dessus;
- confirme participer **volontairement, en toute connaissance de cause et à ses propres risques**;
- renonce, dans la mesure permise par la loi, à toute réclamation contre Sauve Qui Peut et ses employés.

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

Ce document constitue un engagement légal. En le signant, vous acceptez l'ensemble des clauses ci-dessus.

Participant

Nom : _____ Signature : _____ Date : _____

Participant de 16 ou 17 ans : parent ou tuteur

Nom : _____ Signature : _____ Date : _____