Document généré le 26/11/2026 à 16:22 (heure de Paris)
Source : https://letemple.fr/cgv#securite
Version du contenu : V 8.5.2

Consignes de sécurité

Chaque utilisateur s'engage à respecter les mesures et consignes de sécurité portées à sa connaissance, qu'elles figurent dans les présentes conditions, soient affichées dans les locaux ou soient communiquées oralement par le personnel avant ou pendant la séance.

Il est interdit de fumer ou d'utiliser une flamme nue dans les locaux. L'utilisation de cigarettes électroniques est également interdite.

Pour des raisons de sécurité, les utilisateurs doivent adopter un comportement prudent et adapté pendant toute la durée du jeu. Il est notamment interdit de courir, de se bousculer, de grimper sur le mobilier ou les éléments de décor, de forcer sur les portes, meubles, mécanismes ou accessoires, ou d'utiliser un objet d'une manière manifestement différente de celle prévue.

Les utilisateurs doivent rester attentifs à leur environnement afin de prévenir les chutes, trébuchements et chocs, notamment au niveau de la tête, et adapter leurs déplacements aux espaces pouvant être sombres, étroits, bas de plafond ou comporter des marches, échelles, obstacles ou différences de niveau. Il est interdit de se jeter, de sauter, de se laisser tomber ou d'engager brusquement la tête ou le corps dans une ouverture, un passage ou un espace sans s'être assuré que le mouvement peut être effectué sans danger.

Lorsqu'un élément de jeu est destiné à accueillir ou transporter plusieurs participants, notamment une barque, une plateforme ou tout autre dispositif mobile, les utilisateurs doivent attendre que les participants concernés soient correctement installés avant toute mise en mouvement. Il est interdit de provoquer volontairement un mouvement brusque, un déséquilibre ou une surcharge du dispositif.

Aucun élément du jeu ne nécessite l'usage d'une force excessive. Toute manipulation qui résiste anormalement, paraît bloquée ou semble présenter un risque doit être immédiatement interrompue et signalée au maître du jeu.

Les utilisateurs s'engagent à ne pas manipuler les installations électriques autrement que dans le cadre explicitement prévu par le jeu. Il est strictement interdit de démonter, dévisser, ouvrir, déplacer ou détériorer les ampoules, luminaires, prises, interrupteurs, câbles, boîtiers électriques ou tout autre équipement alimenté électriquement, ainsi que d'y introduire un objet, les doigts ou toute autre partie du corps. Il est également interdit de porter à la bouche, lécher ou mettre en contact avec un liquide tout élément électrique ou susceptible d'être sous tension. Tout élément qui n'est pas manifestement destiné à être manipulé dans le cadre d'une énigme doit être considéré comme faisant partie du décor ou de l'installation technique. En cas de doute, l'utilisateur doit s'abstenir de toute manipulation et solliciter le maître du jeu.

Les issues de secours, cheminements d'évacuation et équipements de sécurité doivent rester accessibles et dégagés en permanence. Une issue de secours peut être utilisée sans attendre l'autorisation du personnel en cas d'urgence, de danger réel ou supposé, de malaise, de nécessité d'évacuation ou lorsqu'un membre du personnel le demande. Aucun utilisateur ne sera sanctionné ou facturé pour avoir utilisé une issue de secours de bonne foi pour un motif de sécurité. Une utilisation volontairement abusive ou une dégradation intentionnelle d'un équipement de sécurité peut en revanche engager la responsabilité de son auteur pour le coût réel du dommage occasionné.

Il est interdit d'introduire dans les locaux des armes, explosifs, produits inflammables, substances corrosives ou toxiques, gaz sous pression, produits pyrotechniques ou, plus généralement, tout objet ou substance susceptible de créer un danger pour les personnes, les équipements ou les locaux.

Certaines aventures peuvent comporter des espaces sombres ou confinés, des effets lumineux ou sonores, des escaliers, des passages étroits, des déplacements à hauteur réduite ou une activité physique modérée. Toute personne ayant un doute sur sa capacité à participer dans de bonnes conditions est invitée à en informer le personnel avant le début du jeu afin qu'une solution adaptée puisse, lorsque cela est possible, être recherchée.

Les joueurs sont suivis pendant leur partie par un maître du jeu ou un membre du personnel habilité. Les dispositifs de supervision permettent au personnel de voir et d'entendre les participants afin d'assurer le déroulement du jeu et leur sécurité. Les enregistrements sont conservés au maximum 15 jours conformément à la réglementation applicable.

Tout joueur peut demander à interrompre sa participation et à quitter le jeu. En cas d'urgence ou de danger, il peut utiliser les dispositifs de sortie prévus à cet effet sans attendre l'autorisation du maître du jeu. La reprise éventuelle de la partie après une sortie est soumise à l'autorisation du personnel et aux contraintes de sécurité et d'exploitation.

Les utilisateurs doivent immédiatement signaler au personnel tout accident, malaise, blessure, équipement défectueux, comportement dangereux ou situation qu'ils estiment susceptible de présenter un risque.

Les utilisateurs répondent des dommages résultant directement d'un comportement volontairement dangereux, d'une dégradation intentionnelle, d'une utilisation manifestement inappropriée des équipements ou du non-respect des consignes de sécurité qui leur ont été clairement communiquées, lorsque ces faits leur sont imputables.

L'accès ou la poursuite de la séance peut être refusé pour un motif objectif lié à la sécurité, au comportement d'un participant, au respect des consignes ou à la protection des personnes et des biens. Toute décision est prise au regard des circonstances constatées et sans discrimination.

Certaines aventures peuvent comporter des projections d'eau, des éclaboussures ou des passages susceptibles de mouiller les participants. Les utilisateurs sont donc invités à porter des vêtements confortables, adaptés à une activité physique et ne craignant ni l'humidité, ni les salissures, ni les frottements éventuels liés au déroulement normal du jeu. Les vêtements, chaussures et effets personnels restent sous la responsabilité de leur propriétaire. L'exploitant ne pourra être tenu responsable d'une détérioration résultant des conditions normales et prévisibles de participation au jeu, dès lors que celles-ci ont été portées à la connaissance des utilisateurs et qu'aucune faute imputable à l'exploitant n'est à l'origine du dommage.