

# Règlement d'ordre intérieur

## 1. Présentation

Toute personne prenant part à l'expérience The VEX (ci-après nommé "client") est tenue de respecter le règlement d'ordre intérieur. Toute personne pénétrant dans l'enceinte de The VEX accepte automatiquement le présent règlement. La direction se réserve le droit de refuser l'accès à toute personne ne respectant pas le présent règlement, ainsi que d'en éconduire tout contrevenant, sans préjudice d'éventuelles poursuites civiles et pénales. La direction se réserve également le droit de confisquer l'abonnement du client contrevenant. Dans le cas où The VEX devrait intervenir dans la réparation et/ou le remplacement de matériel résultant d'une mauvaise utilisation ou d'un usage sortant du cadre des règles énoncées dans le présent règlement, la totalité des frais en résultant serait portée à la charge du client. Les règles du présent règlement reposent sur la courtoisie, la sécurité et le respect des autres et de l'infrastructure The VEX.

## 2. Obligations générales de prudence

- 2.1. Le client doit se comporter en "bon père de famille" avec le matériel et l'espace de jeu dont il a l'usage..
  - 2.2. Le client est entièrement responsable du matériel dont il a l'utilisation directe ou indirecte. Ceci comprend, mais sans se limiter à, des casques de réalité virtuelle, des manettes de jeux, des télévisions, des projecteurs, des ordinateurs, des claviers, des biens mobiliers et immobiliers,...
  - 2.3. Les enfants en dessous de 12 ans doivent être accompagnés d'une personne majeure durant l'entièreté de l'activité. Les mineurs de plus de 12 ans prenant part à l'expérience The VEX sont sous l'entière responsabilité de leurs parents.
  - 2.4. Le client doit à tout moment être facilement identifiable.
  - 2.5. Le client ne doit en aucun cas participer à l'expérience The VEX si son état physique ou mental lui empêche de respecter les consignes du présent règlement.
  - 2.6. Le client ne doit en aucun cas participer à l'expérience The VEX s'il se trouve sous l'influence de l'alcool, de médicaments ou de drogues.
  - 2.7. La direction se réserve par ailleurs le droit discrétionnaire d'interdire l'accès à toute personne dont le comportement est de nature à porter atteinte à sa sécurité, à celle des autres visiteurs ou celle du matériel appartenant à The VEX.
  - 2.8. Toute arme, explosif, objet tranchant ou contondant sont interdits dans la totalité des locaux The VEX.
  - 2.9. Toute personne ayant commis une quelconque infraction au sein de l'établissement sera contrainte d'attendre l'arrivée des services compétents pour les constats utiles et sera tenue de participer aux frais inhérents aux perturbations occasionnées. En cas de vol, elle restituera immédiatement les objets volés à leurs propriétaires. Les parties lésées se réservent le droit d'entreprendre les poursuites qu'elles jugeront adéquates.
- Lors d'événements spéciaux privés, des règles spécifiques peuvent être appliquées. Merci d'en prendre connaissance sur les supports dédiés à ces événements.
- 2.10. Evacuation de l'établissement : la Direction se réserve le droit de limiter ou de refuser l'accès à l'établissement ou encore, d'évacuer celui-ci si le taux de fréquentation est trop élevé, pour des raisons de sécurité ou en cas de « force majeure ».
  - 2.11. Prises de Vues, Enregistrements et Copies : Toute image, vidéo, son ou photographie qui serait pris par un visiteur dans l'enceinte de l'établissement ne pourra être utilisé qu'à des fins strictement personnelles et non commerciales sauf autorisation expresse, préalable et écrite de J Square Studio sprl.
  - 2.12. Equipement de Déplacement : sauf sur présentation de justificatif médical, il est interdit d'utiliser à l'intérieur de l'établissement des patins à roulettes, bicyclette, trottinette ou de tout autre engin de déplacement, motorisé ou pas.
  - 2.13. Visiteurs photosensibles : les expériences utilisant des effets avec des lumières stroboscopiques clignotantes peuvent notamment heurter les personnes photosensibles et doivent donc être évitées par ces dernières.

## 3. Consignes particulières

- 3.1. Au début de chaque activité, The VEX présente au client un panel de règles de sécurité à respecter. Celles-ci sont reprises ci-dessous. Tout dommage matériel et/ou corporel ne résultant pas d'un usage correspondant à des conditions normales d'utilisation sera porté à la responsabilité du client.
- 3.2. Le client est prié de respecter à tout moment les consignes données par les collaborateurs The VEX.
- 3.3. Les dragonnes accrochées aux manettes doivent toujours être enfilées autour des poignets et serrées à l'aide de l'attache lorsque le client utilise les manettes de jeux.
- 3.4. Le casque de réalité virtuelle doit être manipulé avec soin et ne doit jamais reposer au sol. Un crochet présent dans chaque salle permet d'y accrocher le casque.
- 3.5. Le casque de réalité virtuelle doit toujours être accroché par la lanière supérieure (en tissu) lorsqu'il n'est pas utilisé.
- 3.6. Les personnes portant des lunettes ou un gabarit trop grand pour rentrer dans le casque sont priées d'enlever leurs lunettes lorsqu'elles utilisent le casque. Les personnes dont les lunettes entrent dans le casque doivent veiller à ce que celles-ci ne touchent pas les lentilles du casque. Des molettes sur le côté du casque permettent d'ajuster l'écartement entre les lentilles et les lunettes.
- 3.7. Une zone de jeu virtuelle est définie dans chaque expérience sous la forme d'un grillage de couleur. Elle correspond à l'espace dédié au client lorsqu'il utilise le casque et ne doit jamais être dépassée.
- 3.8. Les personnes présentes dans la salle mais ne portant pas de casque sont priées de respecter la zone de jeu et de ne pas y pénétrer lorsque quelqu'un utilise le casque de réalité virtuelle.
- 3.9. Le paiement de l'activité se fait à la fin de celle-ci. Le client est tenu de régler l'entièreté du montant correspondant à la formule de jeu choisie ainsi qu'aux extras (boissons, snacks,...) consommés durant l'activité.
- 3.10. Une caution est demandée au client sous la forme d'une pièce d'identité valide avant de commencer l'expérience, et en échange du matériel dont le client aura la responsabilité. Après règlement de l'activité et vérification de l'état du matériel, la caution est remise au client. La Direction décline toute responsabilité quant à l'oubli ou la perte de la caution.
- 3.11. Les abonnements et programmes de fidélité The VEX sont personnels et nominatifs. Tout abus sera sanctionné par le retrait immédiat de l'abonnement, carte de membre ou tout autre système de fidélité usurpé.
- 3.12. En regard de l'arrêté royal du 13/12/2005 concernant l'interdiction de fumer dans les lieux fermés accessibles au public, il est interdit de fumer dans l'entièreté des locaux et du bâtiment The VEX. Des cendriers sont mis à disposition des clients à l'extérieur du bâtiment.
- 3.13. Le client est prié de respecter l'environnement et la propreté des locaux The VEX en faisant usage des poubelles et sanitaires mis à sa disposition. Il s'abstiendra de toute dégradation de quelque nature qu'elle soit aux infrastructures The VEX.
- 3.14. La direction ne peut être rendue responsable des dommages causés à des tiers par des tiers.
- 3.15. Il est interdit de se servir soi-même dans les frigos et les réserves des locaux. De même, il est interdit d'introduire des boissons ou de la nourriture de l'extérieur dans les locaux de The VEX.

## 4. Tenue

Une tenue correcte est exigée en toute circonstance ainsi que le port de chaussures, d'un haut et d'un bas. La direction se réserve également le droit, à sa discrétion et à tout moment, de refuser l'accès ou de reconduire à l'extérieur de l'établissement, toute personne portant une tenue, un maquillage ou un tatouage qui, entre autre, serait de nature à heurter la sensibilité des plus jeunes ou d'un public familial, que The VEX considérerait comme inapproprié ou qui pourrait encourager des interactions avec d'autres clients ou les perturber. Tout vêtement traînant au sol est interdit. Il en est de même avec le port d'accessoires considérés comme pouvant impacter la sécurité du matériel et des clients de The VEX. Pour des raisons de sécurité, le port d'une tenue recouvrant totalement le visage est interdit sauf pour raisons médicales. Le port de costumes et de masques est interdit pour les visiteurs de 12 ans et plus (sauf pour raisons médicales). Lorsqu'ils sont portés par les enfants en dessous de cet âge, les masques doivent leur permettre d'avoir en permanence une vision périphérique dégagée et permettre à autrui de voir complètement leurs yeux. Il pourra être refusé l'accès à l'établissement The VEX pour non-respect de ces exigences vestimentaires.

#### 5. Vente et consommation d'alcool

5.1. En regard de la loi belge sur la consommation et la vente d'alcool aux mineurs, la vente d'alcool au sein de l'établissement The VEX sera refusée à toute personne en dessous de l'âge de 16 ans. The VEX se réserve le droit de refuser la vente de boisson alcoolisée à toute personne étant dans l'incapacité de fournir une preuve probante de son âge.

#### 6. Objets personnels

6.1. Le client est seul responsable de ses effets personnels. Le personnel de The VEX ne peut être tenu responsable des objets perdus ou qui auraient été oubliés ou laissés sans surveillance. Des porte-manteaux sont mis à disposition des clients dans chaque espace de jeu afin de garder à tout moment un contact visuel avec leurs effets personnels.

6.2. La direction décline toute responsabilité en cas de perte, vol ou de dommage occasionnés au sein de son établissement.

6.3. Objets Abandonnés : La direction se réserve le droit de gérer les objets abandonnés de la manière la plus appropriée et en collaboration avec les autorités compétentes.

#### 7. Animaux

7.1. Les animaux ne sont pas admis au sein de l'établissement.

#### 8. Vie privée

8.1. Afin de garantir la sécurité de tous, les locaux de The VEX sont équipés d'un système actif de surveillance par caméras. Les images sont enregistrées et conservées selon les conditions définies par la commission de la protection de la vie privée (arrêté royal du 13/02/2001). Tout participant, actif ou passif autorise la captation de telles images.