



## CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION DE LA CARTE HALL U NEED ET DE VENTE DE CREDITS SUR LE SITE

### ARTICLE 1 – OBJET

Les présentes Conditions Générales d'Utilisation et de Vente (**CGUV**) ont pour objet de définir les conditions d'utilisation de la Carte et de vente de Crédits sur le Site.

### ARTICLE 2 – DEFINITIONS

Dans le cadre des présentes CGUV, les termes ci-dessous, qu'ils soient employés au singulier ou au pluriel, ont la définition qui suit :

**Activités** désignent l'ensemble des activités disponibles dans la Salle, à savoir : restaurant, bar, karaoké, bowling, Aire de jeux, Jeux d'Arcade, Jeux de Rédemption, Racing Bug, Vex Adventure, Shuffle-board, This is Blind Test etc.

**Aire de jeux** désigne l'espace de jeux réservé aux enfants composé notamment d'un labyrinthe, de trampolines et d'un parcours Ninja ;

**Bonus** désignent les bonus obtenus par un Client en créditant sa Carte, en achetant un menu enfant au bar-restaurant de la Salle, en convertissant ses Tickets sur le Site ou par tout autre moyen choisi par Hall U Need ;

**Bornes** désignent les bornes automatiques, situées dans le hall d'accueil et dans la Salle, permettant aux Clients d'obtenir et de recharger leur Carte en Crédits, ainsi que de connaître le solde de Crédits, Bonus et Tickets sur leur Carte ;

**Carte** désigne indifféremment la carte ou le bracelet HALL U NEED que le Client peut obtenir gratuitement auprès des Bornes ou des Hôte(sse)s, sur laquelle il peut charger des Crédits lui permettant de payer les Activités et/ou des Consommations ;

**Client** désigne toute personne physique de + de 16 ans cliente de la Salle ;

**Compte** désigne le compte personnel que le Client peut créer sur le Site en y enregistrant sa Carte et qui lui permet de consulter et de sauvegarder le solde de Crédits, Bonus et Tickets associés à sa Carte, de recharger sa Carte en Crédits avec sa carte bancaire, de convertir ses Tickets en Bonus ;

**Consommations** désignent les consommations du Client au bar-restaurant de la Salle ;

**Crédits** désignent le montant chargé sur une Carte, tel qu'acheté par le Client sur les Bornes et/ou le Site et non consommé, et lui permettant de payer les Activités et/ou les Consommations ;

**HALL U NEED** désigne la société HALL U NEED, SAS au capital de 750.000 €, ayant son siège social au 169, rue Sadi Carnot – 59350 Saint-André-Lez-Lille, immatriculée au RCS de Lille Métropole sous le numéro 848 041 323, joignable par téléphone au 03.59.61.38.60 et par email à l'adresse [contact@halluneed.com](mailto:contact@halluneed.com) ;

**Hôte(sse)s** désignent les employé(e)s de HALL U NEED présent(e)s dans la Salle et chargé(e)s d'accueillir et de servir les Clients ;

**Jeux d'Arcade** désignent les jeux vidéo, billards, baby-foot, flippers etc.

**Jeux de Rédemption** désignent les jeux dont le fonctionnement repose sur l'adresse et identifiés comme tels dans la Salle ;

**Lecteurs** désignent les lecteurs situés sur et/ou à proximité des Activités, sur lesquels les Clients doivent passer leur Carte pour démarrer une partie ou accéder à une Activité. Les Clients seront, en conséquence, débités du nombre de Bonus et/ou Crédits correspondant tel qu'affiché ;

**Salle** désigne les locaux de HALL U NEED situés 26 rue Félix Faure - 59350 Saint-André-Lez-Lille, dont l'accès réservé aux majeurs et mineurs accompagnés est gratuit et dans lesquels HALL U NEED propose les Activités ;

**Site** désigne le site Internet de HALL U NEED [www.halluneed.com](http://www.halluneed.com), sur lequel le Client peut créer et accéder à son Compte ;

**Tickets** désignent les tickets que le Client peut obtenir en jouant aux Jeux de rédemption et qu'il peut convertir en Bonus sur le Site via son Compte.

### **ARTICLE 3 – CHAMP D'APPLICATION**

Toute utilisation de la Carte et/ou tout achat de Crédits sur le Site implique l'acceptation sans réserve par le Client et son adhésion pleine et entière aux présentes CGUV.

Les CGUV applicables sont celles en vigueur lors du dernier chargement de la Carte.

### **ARTICLE 4 – FONCTIONNEMENT DE LA CARTE**

#### **4.1. Obtention de la Carte**

Le Client peut obtenir gratuitement la Carte auprès des Bornes ou des Hôte(sse)s.

La Carte est réutilisable. Le Client est invité à la conserver à sa sortie de la Salle pour l'utiliser lors de sa prochaine venue.

#### **4.2. Enregistrement de la Carte**

Par défaut, la Carte n'est pas nominative.

Le Client a néanmoins la possibilité de l'enregistrer à son nom sur les bornes ou en associant le numéro inscrit au dos de la Carte au Compte qu'il aura créé sur le Site.

L'enregistrement de la Carte permet au Client de conserver ses Crédits, Bonus et Tickets en cas de perte ou de vol de sa Carte, ou si celle-ci est endommagée, et d'être alerté préalablement à la suppression des Crédits, Bonus et Tickets, comme prévu à l'article 4.6 ci-après.

#### **4.3. Chargement de la Carte**

Pour utiliser la Carte dans la Salle, le Client doit préalablement la créditer.

L'achat de Crédits peut être effectué :

- par carte bancaire sur les Bornes, sur le Site ou auprès des Hôte(sse)s ;
- en espèces sur les Bornes ou auprès des Hôte(sse)s ;
- par « chèques vacances » uniquement auprès des Hôte(sse)s.

Le Client doit choisir entre les montants suivants : dix (10) euros, vingt (20) euros, cinquante (50) euros, cent (100) ou cent-cinquante (150) euros.

Un (1) euro payé donne droit à un (1) Crédit.

Selon le montant crédité par achat, des Bonus supplémentaires sont offerts au Client :

Crédits achetés	Bonus offerts
10	0
20	2
50	10
100	25
150	40

5€ de bonus sont offerts pour l'achat d'un menu enfant au bar-restaurant de la Salle.

Le solde d'une Carte est plafonné à cent cinquante (150) Crédits.

#### 4.4. Utilisation de la Carte

L'ensemble des Activités et Consommations peut être payé via la Carte. Les Jeux d'Arcade, Jeux de Rédemption et Réalité Virtuelle peuvent être réglés exclusivement via la Carte. La réservation via le Site du karaoké, du bowling, du shuffle board , de This is Blind Test peut se faire également avec la Carte.

Le nombre de Crédits nécessaires est indiqué sur les lecteurs, à l'accueil des Activités et/ou sur les Bornes.

HALL U NEED se réserve la possibilité de changer le prix des Activités à tout moment. Le prix applicable est celui en vigueur au moment du paiement des Activités.

#### 4.5. Consultation du solde de la Carte

Le Client peut consulter le nombre de Crédits, Bonus et Tickets restant sur sa Carte sur les Bornes, en scannant le QR code présent au dos de sa Carte ou sur le Site via son Compte.

#### 4.6. Durée de validité de la Carte

La Carte n'a pas, en soi, de date limite de validité et peut être utilisée et chargée autant de fois que le Client le souhaite.

Toutefois, l'ensemble des Crédits, Bonus et Tickets associés à une Carte qui n'aura enregistré aucune activité, soit qui n'aura été ni créditée, ni débitée, pendant plus d'un (1) an, sera automatiquement supprimé par HALL U NEED. Le Client dont la Carte aura été enregistrée conformément à l'article 4.2 ci-avant sera alerté par email de la suppression prochaine de ses Crédits, Bonus et Tickets.

Les Crédits non consommés par le Client ne sont pas remboursables. Les Bonus et Tickets ne sont ni échangeables, ni monnayables, ni remboursables contre leur valeur en espèces.

#### 4.7. Perte, vol de la Carte, Carte endommagée

HALL U NEED décline toute responsabilité en cas de perte, de vol de la Carte ou si celle-ci a été endommagée au point de la rendre inutilisable.

Le cas échéant, et à la condition d'une part, que la Carte ait été préalablement enregistrée conformément à l'article 4.2 ci-avant et d'autre part, en cas de perte ou de vol, que le Client déclare cette perte ou ce vol avant que la Carte n'ait pu être utilisée par un tiers, le Client peut, sur présentation d'une pièce d'identité à l'accueil de la Salle, demander le transfert gratuit de son solde de Crédits, Bonus et Tickets sur une nouvelle Carte.

## **ARTICLE 5 – FONCTIONNEMENT DES TICKETS**

En jouant et en gagnant aux Jeux de Rédemption, le Client peut gagner des Tickets, qui se cumulent automatiquement sur sa Carte.

Ces Tickets peuvent être convertis en Bonus sur le Site, selon la table de conversion suivante :

<b>Tickets gagnés</b>	<b>Bonus offerts</b>
500	3
1.000	7
2.000	18
4.000	45

Les Bonus ainsi obtenus sont crédités sur la Carte du Client et peuvent être utilisés exclusivement pour financer les Jeux d'Arcade et de Rédemption et la Réalité Virtuelle, à l'exclusion du paiement de toute autre Activité ou de Consommations. Ils ne donnent donc droit à aucun gain.

## **ARTICLE 6 – DROIT DE RETRACTATION**

### **6.1. Délai et conditions de rétractation**

Conformément à l'article L. 221-18 du Code de la consommation, lorsque les Crédits sont achetés sur le Site via le Compte, le Client dispose d'un délai de quatorze (14) jours pour exercer son droit de rétractation, sans avoir à motiver sa décision.

Ce délai court à compter du jour de l'achat des Crédits sur le Site.

Le droit de rétractation ne peut être exercé pour les Crédits qui ont été utilisés par le Client avant l'expiration du délai de rétractation et sous réserve qu'aucun Bonus obtenu au titre de l'achat en cause n'ait été consommé.

### **6.2. Modalités d'exercice du droit de rétractation**

Le Client exerce son droit de rétractation en informant HALL U NEED de sa décision de se rétracter en lui adressant, par email ou par courrier, le formulaire de rétractation reproduit en Annexe.

Conformément à l'article L. 221-22 du Code de la consommation, la charge de la preuve de l'exercice du droit de rétractation pèse sur le Client.

### **6.3. Modalités de remboursement**

Lorsque le droit de rétractation est valablement exercé, HALL U NEED rembourse le Client de la totalité des sommes versées au titre de l'acte d'achat en cause sous déduction, le cas échéant, des Crédits dépensés par le Client dans l'intervalle dans les quatorze (14) jours suivant la communication par le Client de sa décision de se rétracter.

## **ARTICLE 7 – AVERTISSEMENTS**

### **7.1. Avertissement concernant les risques d'épilepsie**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

### **7.2. Précaution à prendre lors de l'utilisation d'un jeu vidéo**

En tout état de cause, veuillez respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil ;
- en cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures

## **ARTICLE 8 – DONNEES PERSONNELLES**

HALL U NEED est amenée à traiter des données personnelles des Clients lorsque ceux-ci créent leur Compte ou rechargent leur Carte sur le Site.

En tant que responsable de traitement, HALL U NEED s'engage à traiter les données personnelles des Clients dans le respect de la réglementation applicable en matière de protection des données, en particulier la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés modifiée (dite « Loi Informatique et Libertés ») et le Règlement UE 2016/679 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données du 27 avril 2016 (dit « RGPD »).

Le Client est invité à prendre connaissance de la Politique de protection des données du Site [www.halluneed.com/protection-donnees](http://www.halluneed.com/protection-donnees)

## **ARTICLE 9 – INDEPENDANCE DES CLAUSES**

Si une partie quelconque des présentes CGUV devait s'avérer nulle, invalide ou inapplicable pour quelque raison que ce soit, la ou les stipulations en question seraient déclarées non écrites et les stipulations restantes garderaient toute leur force et leur portée et continueraient à être applicables. Les stipulations déclarées non écrites seraient alors remplacées par des stipulations qui se rapprochent le plus du contenu et du sens de la clause annulée.

## **ARTICLE 10 – LITIGE - MEDIATION**

Le cas échéant, le Client peut adresser par LRAR ses réclamations à HALL U NEED, qui s'engage à y répondre dans les meilleurs délais.

Si aucune solution amiable n'est trouvée, et dans un délai d'un (1) an à compter de sa réclamation écrite auprès de HALL U NEED, le Client a la possibilité de recourir gratuitement au médiateur de la consommation dont les coordonnées sont indiquées ci-après, en vue de la résolution amiable du litige qui l'oppose à HALL U NEED.

AME CONSO 197 Boulevard Saint Germain, 75007 PARIS [www.mediationconso-ame.com](http://www.mediationconso-ame.com)

**ARTICLE 11 – LOI APPLICABLE**

Les présentes CGUV sont soumises à la loi française.

Version du 11/04/2024

**ANNEXE : MODELE DE FORMULAIRE DE RETRACTATION**

Veillez compléter et renvoyer le présent formulaire uniquement si vous souhaitez vous rétracter du contrat :

A l'attention de : HALL U NEED, 169, rue Sadi Carnot – 59350 Saint André lez Lille, 03.59.61.38.60,  
[contact@halluneed.com](mailto:contact@halluneed.com).

Je/Nous\* vous notifie/notifions\* par la présente ma/notre\* rétractation du contrat pour la prestation de services ci-dessous :

Commandé le :

Adresse des (du) consommateur(s) :

Signature du (des) consommateur(s) (uniquement en cas de notification du présent formulaire sur papier) :

\* Rayez la mention inutile.