



CONDITIONS GÉNÉRALES ET D'UTILISATION

La Fabrique d'Aventuriers ASBL

Dernière mise à jour : 8 août 2026

1. Préambule

Les présentes Conditions Générales de Vente et d'Utilisation régissent les prestations, activités, stages, événements, animations, réservations et ventes de produits proposés par **La Fabrique d'Aventuriers ASBL**, association sans but lucratif de droit belge, enregistrée à la Banque-Carrefour des Entreprises sous le numéro **0799.927.920**, dont le siège est situé **3 Avenue Louise, 5530 Spontin, Belgique**, ci-après dénommée « La Fabrique d'Aventuriers ».

La Fabrique d'Aventuriers est une association ayant notamment pour objet la promotion et l'organisation d'activités liées au jeu de rôle, à l'imaginaire, à la création et à la culture ludique.

Les présentes Conditions Générales s'appliquent notamment au site internet accessible à l'adresse :

www.lafabriquedaventuriers.com

Ci-après dénommé « La Fabrique d'Aventuriers ».

Toute inscription, réservation, commande ou participation à une activité proposée par La Fabrique d'Aventuriers implique l'acceptation des présentes Conditions Générales.



2. Objet

Les présentes Conditions Générales ont pour objet de définir les droits et obligations de La Fabrique d'Aventuriers et des personnes utilisant ses services ou participant à ses activités.

Elles concernent notamment :

- les stages ;
- les ateliers ;
- les activités pédagogiques et ludiques ;
- les animations ;
- les événements ;
- les parties et prestations de jeu de rôle ;
- les inscriptions à des activités ;
- les prestations réalisées lors d'événements ou festivals ;
- la vente de livres, jeux et autres produits proposés par La Fabrique d'Aventuriers ;
- les demandes spécifiques faisant l'objet d'un devis.

Les conditions particulières propres à une activité peuvent compléter les présentes Conditions Générales. Lorsqu'elles sont expressément communiquées au participant lors de l'inscription, elles font partie intégrante du contrat.

La Fabrique d'Aventuriers se réserve le droit de modifier les présentes Conditions Générales. La version applicable est celle en vigueur au moment de l'inscription ou de la commande.



3. Définitions

Pour l'application des présentes Conditions Générales :

« **La Fabrique d'Aventuriers** » désigne La Fabrique d'Aventuriers ASBL.

« **Site** » désigne le site internet www.lafabriquedaventuriers.com ainsi que les pages et interfaces utilisées pour présenter ou réserver les activités de l'association.

« **Usager** » ou « **Participant** » désigne toute personne utilisant le Site, effectuant une commande, une réservation ou participant à une activité de La Fabrique d'Aventuriers.

« **Représentant légal** » désigne la personne exerçant l'autorité parentale ou disposant du pouvoir légal nécessaire pour inscrire un participant mineur.

« **Commande** » désigne toute réservation, inscription ou achat effectué auprès de La Fabrique d'Aventuriers.

« **Prestation** » désigne toute activité ou service proposé par La Fabrique d'Aventuriers, notamment une animation, un atelier, un stage, une activité ludique ou une partie de jeu de rôle.

« **Prestataire** » désigne toute personne chargée par La Fabrique d'Aventuriers d'assurer une prestation, notamment un maître de jeu, animateur, intervenant ou encadrant.

« **Prix** » désigne le montant demandé en contrepartie d'une prestation ou d'un produit.



4. Accès au Site

L'Usager fait son affaire personnelle de la mise en place des moyens informatiques et de télécommunication nécessaires à l'accès au Site.

Les frais liés à l'accès à Internet et aux télécommunications restent à la charge de l'Usager.

La Fabrique d'Aventuriers s'efforce d'assurer l'accessibilité du Site mais ne peut garantir une disponibilité permanente et sans interruption.

La Fabrique d'Aventuriers peut effectuer des opérations de maintenance, de mise à jour ou de modification du Site.

5. Activités et services proposés

La Fabrique d'Aventuriers propose différentes activités dont les modalités sont précisées sur le Site ou dans les documents communiqués aux participants.

Les activités peuvent notamment comprendre :

- stages ;
- ateliers créatifs ;
- activités pour enfants et adolescents ;
- activités pour adultes ;
- initiations au jeu de rôle ;
- parties de jeu de rôle ;
- campagnes et événements de jeu de rôle ;
- animations lors de festivals ;
- événements ponctuels ;
- activités organisées en partenariat avec d'autres structures ;
- prestations personnalisées.

La description de chaque activité précise, dans la mesure du possible :

- son contenu ;
- sa date ;
- ses horaires ;
- son lieu ;
- son public cible ;
- l'âge minimum ou maximum éventuel ;
- son prix ;
- les éventuelles conditions particulières de participation.



Les photographies, illustrations et représentations utilisées sur le Site sont destinées à présenter les activités et peuvent être non contractuelles.

6. Inscription

L'inscription à une activité peut être réalisée directement via le Site, par formulaire, par courrier électronique ou selon toute autre modalité proposée par La Fabrique d'Aventuriers.

Lorsque le nombre de places est limité, les inscriptions sont acceptées dans la limite des places disponibles.

Une inscription est considérée comme définitive lorsque les informations nécessaires ont été fournies et que le paiement demandé a été effectué, sauf indication contraire.

La Fabrique d'Aventuriers peut refuser une inscription lorsque les conditions d'accès à l'activité ne sont pas respectées ou lorsque toutes les places disponibles ont été attribuées.

7. Participants mineurs

Certaines activités sont destinées à des enfants ou adolescents.

Lorsqu'un participant est mineur, son inscription doit être effectuée ou autorisée par son représentant légal lorsque cela est requis.

Le représentant légal est responsable de l'exactitude des informations communiquées lors de l'inscription.

Il doit notamment communiquer toute information nécessaire à la bonne organisation de l'activité.

Pour les activités nécessitant des personnes autorisées à venir chercher un enfant, seules les personnes communiquées par le représentant légal pourront récupérer le participant, sous réserve des situations d'urgence ou des obligations légales.

Les horaires d'arrivée et de départ doivent être respectés.



8. Prix

Les prix sont indiqués en euros (€).

Le prix applicable est celui affiché au moment de la commande ou de l'inscription.

La Fabrique d'Aventuriers se réserve le droit de modifier ses prix à tout moment. Toute modification est sans effet sur une commande déjà validée.

Toutes les commandes sont payables en euros.

L'Usager est responsable du paiement du prix correspondant à la prestation ou au produit commandé.

9. Modalités de paiement

Les modalités de paiement sont celles indiquées lors de la commande ou de l'inscription.

Lorsque le paiement en ligne est proposé, celui-ci peut notamment être effectué par carte bancaire via le système de paiement sécurisé utilisé par La Fabrique d'Aventuriers.

Pour certaines prestations, un acompte ou une pré-réservation peut être demandé, le solde devant être payé selon les modalités indiquées lors de la réservation.

Pour certaines prestations personnalisées ou demandes spécifiques, un devis peut être établi.

La commande n'est considérée comme définitivement validée qu'après réception du paiement demandé ou selon les conditions particulières convenues.

En cas de défaut de paiement, La Fabrique d'Aventuriers peut annuler la réservation concernée.

La Fabrique d'Aventuriers ne peut être tenue responsable des problèmes de paiement résultant du fonctionnement d'un établissement bancaire, d'un prestataire de paiement ou d'une connexion Internet indépendante de son contrôle.



10. Validation de la commande

La validation d'une commande ou d'une inscription implique l'acceptation des présentes Conditions Générales.

Lorsque la commande est effectuée en ligne, l'Usager doit suivre les différentes étapes indiquées sur le Site et fournir les informations nécessaires.

Un courrier électronique de confirmation peut être envoyé à l'adresse communiquée lors de la commande.

L'Usager est responsable de l'exactitude des informations fournies.

Les données enregistrées par le Site peuvent constituer un élément de preuve de la commande, conformément aux dispositions légales applicables.

11. Organisation des prestations

La Fabrique d'Aventuriers met en œuvre les moyens raisonnables nécessaires au bon déroulement de ses activités.

Les animateurs, maîtres de jeu et intervenants s'engagent notamment à :

- respecter le programme annoncé dans la mesure du possible ;
- assurer un encadrement adapté à l'activité ;
- respecter les règles de sécurité applicables ;
- adopter un comportement respectueux envers les participants ;
- adapter leur intervention au public concerné.

Dans le cadre des activités de jeu de rôle, le contenu narratif peut comporter des éléments fictifs correspondant à l'univers choisi.

Certains univers peuvent notamment contenir des thèmes sombres, fantastiques, historiques, violents ou inquiétants.

Lorsque cela est nécessaire, les éventuelles restrictions d'âge ou avertissements liés au contenu seront indiqués dans la présentation de l'activité.



12. Obligations des participants

Chaque participant s'engage à :

- respecter les autres participants ;
- respecter les animateurs, maîtres de jeu, bénévoles et intervenants ;
- respecter les locaux ;
- respecter le matériel mis à disposition ;
- respecter les consignes de sécurité ;
- respecter les horaires ;
- fournir des informations exactes lors de l'inscription ;
- adopter un comportement compatible avec le bon déroulement de l'activité.

Sont notamment interdits :

- les violences physiques ;
- les menaces ;
- le harcèlement ;
- les comportements discriminatoires ;
- les insultes répétées ;
- les dégradations volontaires ;
- les comportements mettant volontairement en danger autrui ;
- la consommation ou la possession de substances interdites dans le cadre de l'activité ;
- tout comportement contraire aux lois et règlements applicables.

La Fabrique d'Aventuriers peut exclure immédiatement un participant dont le comportement présente un risque pour lui-même, pour les autres participants, pour les encadrants ou pour le matériel.

Sauf disposition légale contraire, une exclusion résultant du comportement du participant ne donne pas droit au remboursement.

13. Retard et absence

Le participant doit respecter les horaires indiqués lors de l'inscription.

En cas de retard, l'accès à l'activité peut être limité lorsque celui-ci perturbe son bon déroulement.

Un retard important peut entraîner l'impossibilité de participer à tout ou partie de l'activité, sans que cela ouvre automatiquement droit à un remboursement.

Toute absence doit, dans la mesure du possible, être signalée à La Fabrique d'Aventuriers dans les meilleurs délais.



14. Annulation et remboursement des stages et événements

L'inscription à un stage, atelier, activité ou événement organisé par La Fabrique d'Aventuriers constitue un engagement ferme.

En cas d'absence sans certificat médical valable, aucun remboursement ne sera accordé.

En cas d'absence pour raison médicale, un certificat médical valable devra être transmis à La Fabrique d'Aventuriers dans les meilleurs délais.

Sur présentation d'un certificat médical couvrant la période de l'activité concernée, **50 % du montant effectivement payé pourra être remboursé.**

Pour les participants mineurs, un justificatif hospitalier peut également être pris en considération lorsqu'une hospitalisation empêche la participation à l'activité.

Le remboursement éventuel est calculé sur le montant effectivement payé pour l'activité concernée.

Aucun remboursement ne sera accordé lorsque le participant a déjà commencé ou participé à l'activité, même partiellement.

Les frais de préparation, de matériel, de réservation et d'encadrement engagés avant l'activité peuvent notamment justifier la conservation d'une partie du montant payé.

Toute demande de remboursement doit être adressée à La Fabrique d'Aventuriers avec les justificatifs nécessaires.

Les demandes sont examinées conformément aux présentes Conditions Générales et aux éventuelles conditions particulières communiquées lors de l'inscription.



15. Annulation par La Fabrique d'Aventuriers

La Fabrique d'Aventuriers peut exceptionnellement annuler une activité lorsque son organisation devient impossible ou lorsque les circonstances l'exigent.

Lorsque cela est possible, les participants seront informés dans les meilleurs délais.

En cas d'annulation complète à l'initiative de La Fabrique d'Aventuriers, une solution de remplacement ou un report pourra être proposé.

Lorsque l'activité est définitivement annulée et qu'aucune solution de remplacement n'est acceptée, le participant pourra obtenir le remboursement du montant payé pour l'activité concernée, conformément aux dispositions légales applicables.

Aucun remboursement ne pourra être réclamé pour des frais indirects engagés par le participant, sauf lorsque la loi en dispose autrement.

16. Report d'une activité

Lorsque cela est possible, La Fabrique d'Aventuriers peut proposer le report d'une activité à une date ultérieure.

Les participants seront informés de la nouvelle date et des modalités applicables.

Lorsqu'une activité est reportée, les modalités de maintien de l'inscription ou de transfert vers une autre date seront communiquées aux participants concernés.

17. Droit de rétractation

Lorsque la législation applicable prévoit un droit de rétractation pour une commande effectuée à distance, les informations relatives à ce droit sont communiquées conformément aux dispositions légales.

Certaines activités de loisirs fournies à une date ou pendant une période déterminée peuvent faire l'objet d'une exception légale au droit de rétractation.

Lorsque le droit de rétractation ne s'applique pas, cette information sera communiquée avant la conclusion de la commande lorsque cela est requis.



Les droits impératifs accordés aux consommateurs par la législation belge et européenne restent applicables.

18. Force majeure

La Fabrique d'Aventuriers ne peut être tenue responsable d'un retard, d'une modification ou d'une impossibilité d'exécuter une activité lorsqu'elle résulte d'un événement indépendant de sa volonté et répondant aux conditions de la force majeure prévues par la législation applicable.

Peuvent notamment être concernés, selon les circonstances :

- catastrophes naturelles ;
- intempéries exceptionnelles ;
- incendies ;
- pannes importantes ;
- indisponibilité imprévisible d'un lieu ;
- décisions ou mesures des autorités ;
- situations sanitaires exceptionnelles ;
- grèves ou interruptions majeures de services ;
- indisponibilité imprévisible d'un intervenant essentiel ;
- tout événement indépendant de la volonté raisonnable de La Fabrique d'Aventuriers.

La Fabrique d'Aventuriers informera les participants des éventuelles conséquences et solutions proposées.

19. Responsabilité

La Fabrique d'Aventuriers met en œuvre les moyens raisonnables nécessaires à la sécurité et au bon déroulement de ses activités.

Chaque participant demeure responsable de son propre comportement et du respect des consignes communiquées.

La Fabrique d'Aventuriers ne pourra être tenue responsable des conséquences résultant notamment :

- d'un comportement fautif ou imprudent du participant ;
- du non-respect des consignes ;
- d'informations incorrectes ou incomplètes communiquées lors de l'inscription ;
- d'un événement relevant de la force majeure.



La présente clause ne peut avoir pour effet d'exclure ou de limiter une responsabilité qui ne peut légalement l'être.

20. Matériel

Le matériel fourni ou mis à disposition dans le cadre d'une activité reste la propriété de La Fabrique d'Aventuriers ou de ses partenaires, sauf indication contraire.

Le participant s'engage à utiliser le matériel conformément aux instructions données.

Toute dégradation volontaire ou résultant d'une utilisation manifestement inappropriée pourra faire l'objet d'une demande de réparation dans les limites prévues par la législation applicable.

21. Propriété intellectuelle

La dénomination « La Fabrique d'Aventuriers », ses logos, visuels, créations, textes, scénarios, supports pédagogiques, illustrations, contenus numériques et autres éléments protégés constituent des éléments de propriété intellectuelle appartenant à La Fabrique d'Aventuriers ou utilisés avec l'autorisation de leurs titulaires.

Sauf autorisation préalable, toute reproduction, représentation, modification, distribution ou exploitation commerciale de ces contenus est interdite.

Les droits des auteurs, illustrateurs, créateurs et partenaires restent réservés.

Les contenus produits par des tiers dans le cadre d'une activité restent la propriété de leurs auteurs selon les conditions applicables.



22. Droit à l'image

Dans le cadre de ses activités, La Fabrique d'Aventuriers peut être amenée à réaliser des photographies ou vidéos destinées notamment à illustrer ses activités, communiquer sur ses événements ou promouvoir l'association.

Lorsque le consentement est nécessaire, celui-ci sera recueilli selon les modalités appropriées.

Pour les participants mineurs, les autorisations nécessaires seront demandées au représentant légal lorsque cela est requis.

Les modalités relatives au droit à l'image sont précisées dans les documents ou autorisations communiqués aux participants.

23. Données personnelles

La Fabrique d'Aventuriers traite les données personnelles conformément au Règlement général sur la protection des données (RGPD) et à la législation belge applicable.

Les informations relatives aux données collectées, à leur utilisation, à leur durée de conservation et aux droits des personnes concernées sont détaillées dans la **Politique de confidentialité** disponible sur le Site.

24. Réclamations

Toute réclamation concernant une commande ou une prestation doit être adressée à La Fabrique d'Aventuriers dans les meilleurs délais.

Les réclamations peuvent être envoyées à :

La Fabrique d'Aventuriers ASBL
3 Avenue Louise
5530 Spontin
Belgique

E-mail : fabr.aventure@gmail.com

La Fabrique d'Aventuriers s'efforcera de rechercher une solution amiable à toute difficulté rencontrée.



25. Modification des Conditions Générales

La Fabrique d'Aventuriers peut modifier les présentes Conditions Générales afin de tenir compte de l'évolution de ses activités, de son fonctionnement ou de la réglementation applicable.

La version applicable à une commande est celle acceptée par l'Usager au moment de la commande, sous réserve des dispositions légales impératives.

Les nouvelles Conditions Générales s'appliquent aux commandes effectuées après leur mise en ligne.

26. Autonomie des clauses

Si l'une des dispositions des présentes Conditions Générales devait être déclarée nulle, illégale ou inapplicable par une juridiction compétente, les autres dispositions conserveront leur pleine validité dans la mesure permise par la loi.

La disposition concernée sera, dans la mesure du possible, interprétée ou remplacée de manière à respecter l'objectif initial recherché.

27. Droit applicable et juridiction compétente

Les présentes Conditions Générales sont soumises au **droit belge**.

La langue contractuelle est le français.

En cas de litige, La Fabrique d'Aventuriers et l'Usager s'efforceront de rechercher prioritairement une solution amiable.

À défaut d'accord amiable, le litige sera soumis aux juridictions compétentes conformément aux règles impératives de compétence applicables.

Aucune disposition des présentes Conditions Générales ne prive un consommateur des droits qui lui sont accordés par les dispositions légales impératives applicables.





28. Service clientèle

Pour toute question concernant une commande, une activité, un stage ou un événement :

La Fabrique d'Aventuriers ASBL

3 Avenue Louise

5530 Spontin

Belgique

E-mail : fabr.aventure@gmail.com

Site : www.lafabriquedaventuriers.com

La Fabrique d'Aventuriers ASBL

BCE : 0799.927.920

Version en vigueur depuis le 8 août 2026