



Le présent règlement intérieur s'applique entre SO JUMP et toute personne physique majeure ou mineure de moins de 15 ans accompagnée d'un majeur, qui a, après avoir consulté attentivement le présent règlement intérieur, décidé d'entrer dans l'établissement, le cas échéant pour pratiquer les activités proposées par SO JUMP (ladite personne concernée étant désignée ci-après par « l'Usager »). Ci-après individuellement la « Partie » ou collectivement les « Parties »

I. OBJET – PORTEE

a. Objet

L'objet du présent Règlement Intérieur est de définir les conditions et modalités dans le cadre desquelles SO JUMP s'engage à mettre les activités à la disposition de l'Usager et que ce dernier s'engage à respecter lorsqu'il participe auxdites activités.

Les Parties conviennent d'appliquer et d'interpréter le présent Règlement Intérieur de bonne foi et de résoudre toute difficulté d'application ou tout litige de manière amiable et dans un esprit de conciliation. Le présent Règlement Intérieur s'appliquera en fonction des activités effectivement pratiquées par l'Usager auprès de SO JUMP.

b. Champ d'application

Le présent Règlement Intérieur est applicable à toutes participations de l'Usager aux activités proposées par SO JUMP dans son établissement. En effet, les stipulations contenues au présent Règlement Intérieur sont applicables, en fonction des activités effectivement pratiquées par l'Usager, à toute pratique d'une activité proposée par SO JUMP au sein de son établissement. Le présent Règlement Intérieur prévaut sur tout autre document émanant de l'Usager, sauf dérogation formelle et expresse de SO JUMP.

Le fait d'entrer dans l'établissement SO JUMP implique l'adhésion entière et sans réserve de l'Usager au présent Règlement Intérieur.

c. Acceptation

L'acceptation du présent Règlement Intérieur par l'Usager, matérialisée par son entrée au sein de l'établissement SO JUMP (ci-après « l'Acceptation ») implique également de sa part celle de l'intégralité

des règles stipulées dans tout document disponible sur le site web SO JUMP, intégré aux présentes par référence et qui régissent sa relation avec les tiers et SO JUMP et ce, pour toute la durée des activités dispensées.

d. Evolutions

SO JUMP se réserve le droit de modifier le présent Règlement Intérieur à sa seule discrétion, en tant que nécessaire, selon l'évolution de ses activités ou de ses offres, ou en raison de l'évolution de la législation. La pratique des activités par l'Usager est toujours soumise à la version la plus récente du Règlement Intérieur, affiché dans l'établissement SO JUMP et postée sur son Site web, et accessible à l'Usager avant ou pendant sa participation aux activités. Il appartient à l'Usager de consulter aussi souvent que nécessaire le présent Règlement Intérieur.

e. Violation

Toute violation du présent Règlement Intérieur autorise SO JUMP à refuser pour l'avenir de permettre à l'Usager auteur de la violation considérée de bénéficier des activités délivrées au sein de l'établissement sous la responsabilité de SO JUMP, sans préjudice des indemnités qui pourraient être dues à SO JUMP.

II. OBLIGATIONS DE L'USAGER

a. Règles générales de comportement dans l'établissement

A compter de son entrée dans l'établissement et de son Acceptation du présent Règlement Intérieur, l'Usager s'engage à expressément à respecter l'ensemble des obligations suivantes :

Présenter une pièce d'identité en cours de validité avant tout entrée dans l'établissement

A ce titre, SO JUMP précise à l'Usager qu'elle ne procède à aucun enregistrement ni aucun traitement des données personnelles de l'Usager. La pièce d'identité remise par ce dernier lui sera restituée par SO JUMP à la sortie de l'Usager de l'établissement, après que ce dernier se soit acquitté du prix en vigueur au moment de sa pratique des activités.

Porter une tenue correcte

A ce titre, SO JUMP recommande à l'Usager de :

Porter des habits couvrants afin de limiter le plus possible les risques de brûlures liés à la pratique des activités qu'elle propose sur les parties du corps laissées nues ;

Porter des chaussettes antidérapantes : SO JUMP interdit formellement à l'Usager d'être en chaussures ou pieds-nus lorsqu'il pratique une activité, y compris lorsqu'il se trouve sur une plateforme ;

Oter l'ensemble des bijoux que l'Usager pourrait porter, en particulier tout collier, chaîne, sautoir, etc. dont le port est strictement interdit lors de la pratique par l'Usager des activités ;

Retirer tout vêtement, accessoire ou chaussure comportant des sangles, lacets, cordons, ceintures, capuches, etc.

Se comporter de manière correcte, courtoise et polie : tout comportement agressif, violent, déplacé (y compris un état d'ébriété ou sous l'emprise de stupéfiant) et/ou dangereux est strictement interdit au sein de l'établissement

Ne pas apporter ni ne faire entrer de boisson (en particulier alcoolisée) ou de nourriture autre que celles vendues par SO JUMP dans l'établissement et au cours de la pratique des activités

Ne consommer la nourriture et les boissons vendues par SO JUMP que sur la partie snack, à l'exclusion formelle de tout autre lieu, notamment les zones sur lesquelles se pratiquent les activités

Ne pas pratiquer les activités si l'Usager est mineur, sauf à ce qu'il soit accompagné d'une personne majeure

Ne pas pratiquer les activités avec son téléphone portable ou tout autre objet électronique (appareil photo, tablette, caméra, etc.), fragile, tranchant, précieux, en raison des risques de blessure, casse et/ou de perte

Utiliser les casiers pour tout objet personnel apporté par l'Usager au sein de l'établissement

A ce titre, SO JUMP recommande à l'Usager d'utiliser les casiers gratuits mis à sa disposition à cet effet. Ces casiers sont laissés en libre accès à l'Usager et ferment à l'aide d'un code numérique, strictement personnel à chaque Usager. Dès lors, l'Usager reconnaît et accepte que la responsabilité de SO JUMP ne pourra pas être engagée en cas de vol, casse, détérioration ou perte de tout objet ou effet personnel de l'Usager, ce quelle qu'en soit sa valeur pécuniaire ;

En cas de dégradation d'un ou plusieurs casiers par l'Usager, ce dernier sera automatiquement redevable envers SO JUMP d'une somme forfaitaire fixée à la somme de cent (100) euros.

L'Usager reconnaît qu'il est le seul et unique responsable du maintien de la confidentialité du code numérique personnel qu'il aura lui-même choisi pour fermer le casier mis à sa disposition. Dès lors, SO JUMP ne sera en aucun responsable en cas de vol, casse, détérioration ou perte de tout objet ou effet personnel de l'Usager, ce qu'elle qu'en soit sa valeur pécuniaire, intervenu suite à l'ouverture du casier choisi par l'Usager à l'aide de son code numérique personnel, celle-ci étant matérialisée par l'absence de toute fracture ou tentative de fracture dudit casier.

Dans l'hypothèse où l'Usager viendrait à oublier le code numérique personnel qu'il avait choisi pour fermer le casier mis à sa disposition par SO JUMP, cette dernière ne lui restituera le contenu dudit casier que si l'Usager est en mesure de le lui décrire précisément et de la manière la plus exhaustive possible. En pareil cas, la restitution de contenu est laissée à l'entière discrétion de SO JUMP, qui aura toute liberté pour y procéder ou non en fonction des éléments d'information donnés par l'Usager.

Tout Usager ne souhaitant pas participer aux activités doit rester dans la partie snack de l'établissement, ce afin de ne pas encombrer l'accès aux activités et/ou aux plateformes

Respecter l'ensemble des directives et consignes de sécurité données par SO JUMP avant et pendant la pratique des activités et notamment :

Ne pas pousser l'autre, ne pas courir ;

Entrer et sortir de chaque zone à l'endroit approprié indiqué par SO JUMP ;

Ne pas sauter ou ne pas s'asseoir sur les tapis de sécurité ; Ne pas tenter un saut que l'on ne maîtrise pas et d'une manière générale ne réaliser de salto ou saut acrobatique que sous la supervision d'un animateur ;

Toujours suivre les instructions de l'animateur ;

Respecter les zones de saut et les zones de repos ;

Faire des enchainements de sauts uniquement sur les trampolines en ligne ;

Ne pas s'accrocher aux équipements, accessoires et mobiliers permettant la pratique de l'activité (anneaux ou filet de basket-ball, etc.). En cas de dégradation d'un ou plusieurs équipements, accessoires ou mobiliers par l'Usager, ce dernier sera automatiquement redevable envers SO JUMP d'une somme forfaitaire pouvant aller jusqu'à la somme de sept-cent-cinquante (750) euros ;

Au dodgeball : ne pas tirer dans la tête d'autrui, ne pas tirer avec le pied ;

Utiliser le réseau Wifi mis à la disposition de l'Usager par SO JUMP conformément aux prescriptions légales et réglementaires ;

b. Règles spécifiques à l'organisation d'évènement privé au sein de l'établissement

Lorsque l'Usager souhaite organiser un évènement privé au sein de l'établissement SO JUMP, notamment un anniversaire, il devra impérativement prendre contact avec l'un des représentants de SO JUMP, au moins sept (7) jours avant la survenue dudit évènement, et lui indiquer l'ensemble des informations suivantes :

Nombre de personnes présentes (majeures et mineures) ;

Si un gâteau d'anniversaire devra être prévu par SO JUMP.

Si l'Usager souhaite décorer le mobilier et les équipements mis à sa disposition par SO JUMP dans le cadre de l'évènement. Dans ce cas, une telle décoration sera soumise à l'autorisation préalable de SO JUMP et les Parties s'accorderont sur les modalités de sa mise en œuvre.

Outre le respect des règles générales énoncées au 3.1 ci-dessus, l'Usager devra également :

N'apporter ni boisson (a fortiori alcoolisées), ni nourriture de l'extérieur ; Ne pas consommer de nourriture ou de boisson dans une autre partie de l'établissement que celle réservée par SO JUMP à l'évènement, qui correspond, en général, uniquement à la partie snack de l'établissement ;

Obtenir l'accord exprès préalable de SO JUMP si l'Usager souhaite apporter du matériel personnel ;

A la fin de l'évènement, replacer les équipements, accessoires ou mobiliers mis à la disposition de l'Usager par SO JUMP à leur emplacement d'origine ;

En cas de dégradation d'un ou plusieurs équipements, accessoires ou mobiliers mis à la disposition de l'Usager par SO JUMP, ce dernier sera automatiquement redevable envers SO JUMP d'une somme forfaitaire fixée à la somme de sept-cent-cinquante (750)euros ;

c. Règles spécifiques par activité

Outre le respect des règles énoncées aux 3.1 et 3.2 ci-dessus, l'Usager devra également se soumettre aux règles spécifiques applicables à chaque zone d'activité :

- **Zone Free Jump**

Faire des enchainements de sauts uniquement sur les trampolines en ligne ;

Etre toujours une seule personne par trampoline et ne jamais traverser les trampolines.

- **Zone Multisports**

Basketball/Freestyle

Viser uniquement le panier de basketball ;

Le dunk est autorisé, mais il est interdit de s'accrocher ou de grimper au panier de basketball ;

Ne pas sauter depuis le trampoline sur les structures.

Dodgeball

Sortir du terrain de dodgeball dès que l'on est hors-jeu ;

Ne jamais jeter la balle sur un joueur hors-jeu, ou qui ne s'attend pas à la recevoir ;

Ne jamais viser la tête d'un autre joueur ;

Ne pas sauter depuis le trampoline sur les structures ;

Tirer uniquement avec la main.

- **Zone Battle Beam (Poutre)**

Ne pas jouer avec un ballon ;

Ne pas faire de saut acrobatique sur la poutre.

- **Zone Bac a Mousse**

Toujours atterrir sur les fesses, le dos ou les pieds ;

Sauter uniquement si le bac a mousse est libre ;

Quitter le bac a mousse le plus rapidement possible après avoir sauté ;

Ne jamais plonger ;

Ne jamais se cacher dans le bac a mousse ;

Ne jamais sortir les cubes de mousse ;

Ne pas jouer avec un ballon.

- **Zone Parcours Ninja**

Ne pas s'accrocher a l'armature ;

Etre toujours une seule personne par atelier :

Ne jamais plonger ;

Ne jamais se cacher dans le bac a mousse ;

Ne jamais sortir les cubes de mousses ;

Ne pas jouer avec un ballon.

III. REFUS D'ENTREE DANS L'ETABLISSEMENT

SO JUMP pourra, à sa discrétion, interdire l'accès de toute personne à ses activités et/ou à son établissement pour des raisons de sécurité et/ou de sûreté pour la personne elle-même ou pour celles des autres, notamment dans les cas suivants : Personne présentant un comportement faisant supposer qu'elle en état d'ébriété ou qu'elle a consommé un produit stupéfiant ; Personne présentant un comportement agressif et/ou violent et/ou irrespectueux ; Personne présentant un handicap incompatible avec la pratique d'une ou plusieurs activités ; Atteinte de la capacité maximale d'accueil de l'établissement.

IV. EXCLUSION DE L'ETABLISSEMENT

L'Usager reconnaît et accepte qu'il pourra être exclu temporairement de l'établissement par SO JUMP après que cette dernière lui ait infligé trois avertissements successifs en raison d'une violation au présent Règlement Intérieur. SO JUMP se réserve également le droit d'exclure définitivement de l'établissement tout Usager dont le comportement se révèle incompatible avec la pratique des activités, sa sécurité et/ou celles des autres ou encore la sûreté de l'établissement. Sont notamment considérés comme des comportements graves justifiant l'exclusion définitive de l'Usager de l'établissement : Tout comportement violent et/ou dangereux et/ou irrespectueux ; Tout manquement de l'Usager à son obligation de paiement ; Toute violation répétée du présent Règlement Intérieur malgré les avertissements donnés par SO JUMP.

V. CAPTATION DE L'IMAGE DE L'USAGER

L'Usager accepte que son image soit captée lorsqu'il se trouve à l'intérieur de l'établissement, dans le cadre du dispositif de vidéosurveillance installé par SO JUMP. A cette fin, l'Usager reconnaît et autorise expressément SO JUMP à utiliser son image ainsi captée dans l'unique but de la surveillance, de la protection et de la sécurisation de son établissement, à l'exclusion de toute autre finalité.

VI. OBJETS TROUVES

Les objets qui auront été trouvés au sein de l'établissement sont conservés par SO JUMP pendant une durée de 12 mois à compter du jour où ils ont été trouvés. Au-delà de cette période, SO JUMP pourra en disposer librement, à sa convenance.

#