CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

LUDILOC

Location de matériel ludo-sportif

Version du 03/11/2026. Les CGV applicables sont celles en vigueur à la date de la réservation. Une réservation conclue ou un devis envoyé avant la mise en ligne de la présente version conserve les conditions applicables à cette date.

ARTICLE 1 – PRÉAMBULE ET IDENTIFICATION DES PARTIES

1.1. Objet

Les présentes Conditions Générales de Vente (ci-après « CGV ») définissent les modalités et conditions applicables à la location de matériel de jeux et d'animation proposée par Ludimouv sous la marque LudiLoc.

LudiLoc est une offre de location de matériel ludo-sportif sans animateur, ouverte à tous publics : associations, établissements scolaires, collectivités territoriales, entreprises et particuliers. Le matériel est retiré au dépôt par le Client, livré par Ludimouv, ou livré et installé par Ludimouv, selon la prise en charge choisie au devis (article 3.2).

Les présentes CGV régissent les locations conclues **en France** avec Ludimouv SARL, identifiée à l'article 1.2. Les locations de matériel **en Suisse** sont conclues avec **Ludimouv Sàrl**, société distincte de droit suisse, et relèvent des **Conditions Générales de Vente LudiMouv Suisse**, article 10.5. Le régime de caution prévu à l'article 6 des présentes ne s'y applique pas.

1.2. Identification du Prestataire

Ludimouv SARL au capital de 1 000,00 €

Siège social : 214 Route de la Touffière, 74370 Fillière, France

SIRET : 842 057 887 00031 – RCS Annecy B 842 057 887

Code APE : 93.29Z – N° TVA intracommunautaire : FR54842057887

Téléphone : +33 4 50 58 85 80 – Email : contact@ludimouv.fr

Ci-après dénommée « Ludimouv » ou « le Loueur ».

1.3. Éligibilité

L'offre LudiLoc est ouverte à tous : associations loi 1901 ou assimilées, établissements scolaires (écoles, collèges, lycées, universités), associations étudiantes, collectivités territoriales (mairies, communautés de communes, etc.), offices de tourisme, entreprises, agences événementielles, lieux réceptifs et particuliers.

Elle est particulièrement adaptée aux événements de longue durée (festivals multi-jours, kermesses). Pour une prestation clé en main avec animateurs, le Client est invité à se tourner vers les offres LudiMouv Animation ou LudiPlace.

1.4. Définitions

- « Client » ou « Locataire » : toute personne physique ou morale effectuant une réservation de matériel auprès de Ludimouv dans le cadre de l'offre LudiLoc.
- « Matériel » : ensemble des équipements de jeux et d'animation mis en location par Ludimouv.
- « Jeu » ou « Activité » : un ensemble de matériel constituant un jeu du catalogue LudiLoc (par exemple Bubble Foot, Archery Tag, Baby-foot humain), loué à l'unité ou par lot (lot de deux, dix joueurs, dix bulles), au prix de sa catégorie.
- « Prise en charge » : la manière dont le matériel parvient au Client et en revient : retrait au dépôt, livraison, ou livraison et installation (article 3.2).
- « Jeu standard » : un jeu que Ludimouv livre et installe au forfait, sans moyen logistique particulier ; la liste en est communiquée sur demande et précisée au devis.
- « Devis » : document contractuel précisant la nature, les conditions et le prix de la location.

ARTICLE 2 – ACCEPTATION DES CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

Toute réservation implique l'acceptation pleine et entière des présentes CGV par le Client. La signature du devis vaut contrat et reconnaissance expresse des obligations détaillées ci-après.

Les présentes CGV prévalent sur tout autre document émanant du Client, sauf accord écrit et préalable de Ludimouv.

Ludimouv se réserve le droit de modifier les présentes CGV à tout moment. Les CGV applicables sont celles en vigueur à la date de la réservation.

ARTICLE 3 – DESCRIPTION DE L'OFFRE

3.1. Nature de la prestation

LudiLoc est une offre de location de matériel sans animation ni accompagnement. Le Client assure lui-même l'encadrement des activités lors de son événement.

Le catalogue LudiLoc comprend des jeux répartis en trois catégories de prix (A, B et C). Il est consultable sur le site ludimouv.com et communiqué sur demande. Certains jeux ne sont proposés que sur devis. Les jeux proposés peuvent évoluer en fonction des disponibilités et de l'état du stock.

Les activités ne figurant pas à ce catalogue peuvent faire l'objet d'une mise à disposition sur devis, selon les modalités de l'article 3.2. Par exception, l'activité « Lancer de Haches » ne peut en aucun cas faire l'objet d'une location ou d'une mise à disposition sans encadrement par un animateur Ludimouv, pour des raisons de sécurité.

3.2. Prises en charge

La location s'effectue selon l'une des prises en charge suivantes, précisée au devis. Le prix de chaque jeu est le même quelle que soit la prise en charge.

a) Je retire les jeux. Le Client retire le matériel au dépôt Ludimouv de Fillière et l'y rapporte, par ses propres moyens et avec un véhicule adapté, aux dates convenues au devis : en principe la veille au soir de l'événement ou le jour même pour le retrait, le jour même ou le lendemain matin pour le retour (d'autres dates sont possibles dans les conditions de l'article 3.3). Le retrait et le retour se font aux horaires communiqués par Ludimouv ou par accès autonome au box. Le Client transporte, installe et démonte le matériel ; son équipe en assure la surveillance.

b) Vous me les livrez. Ludimouv livre le matériel sur le lieu de l'événement dans une fenêtre de passage de quatre heures ou la veille de l'événement, et le reprend dans une fenêtre de quatre heures ou le lendemain, selon un planning confirmé au Client au plus tard sept jours avant l'événement. Le Client installe et démonte le matériel ; son équipe en assure la surveillance.

c) Vous les installez. Ludimouv livre, installe, démonte et reprend le matériel, avec les aides de la structure du Client convenues au devis. L'équipe du Client assure la surveillance des participants pendant toute la durée de l'événement.

d) Mise à disposition de structures sur devis. Pour un jeu hors standard, des horaires imposés, un accès difficile ou un trajet de plus d'une heure depuis le dépôt, la livraison, l'installation et la reprise font l'objet d'un devis logistique dédié. La surveillance et l'encadrement des participants incombent au Client, sauf prestation d'encadrement expressément prévue au devis.

Les prises en charge b) et c) au forfait concernent les jeux standards, en France, à moins d'une heure de trajet du dépôt. Elles reposent sur une tournée : le devis ferme est établi une fois la tournée confirmée par Ludimouv, et l'annulation d'une autre commande de la même tournée ne modifie jamais un prix accepté. Le Client informe Ludimouv de tout retard ou empêchement à la livraison ou à la reprise ; Ludimouv l'informe de même de son heure de départ et de tout retard.

Dans les prises en charge b), c) et d), le Client demeure gardien du matériel au sens de l'article 7.4 à compter de la livraison (ou de la fin de l'installation) et jusqu'à la reprise (ou au début du démontage).

L'adresse du dépôt est : 214 Route de la Touffière, 74370 Fillière.

3.3. Durée de la location

La location porte sur la ou les dates d'utilisation indiquées au devis ; l'usage du matériel est garanti pendant les heures de l'événement. Une journée d'utilisation s'entend d'une date, et non d'une période de 24 heures.

Pour une journée d'utilisation, la mise à disposition va de la veille au soir (J-1) au lendemain matin (J+1), retrait ou livraison et retour ou reprise compris ; cette garde du matériel avant et après l'événement n'est pas facturée comme une journée d'utilisation.

Le nombre de jours facturés est le plus grand des deux nombres suivants : le nombre de jours d'utilisation, ou l'écart en jours entre la date de retour (ou de reprise) et la date de retrait (ou de livraison), diminué d'un jour. Exemples, pour un événement le samedi : retrait le vendredi et retour le dimanche, 1 jour facturé ; retrait le jeudi et retour le dimanche, 2 jours ; retrait le vendredi et retour le mardi, 3 jours.

Le prix de chaque jeu pour la durée de la location est son prix d'un jour multiplié par le coefficient correspondant au nombre de jours facturés :

- 1 jour : 1 ; 2 jours : 1,5 ; 3 jours : 2 ; 4 jours : 2,5 ; 5 jours : 3 ; 6 jours : 3,5 ; 7 jours : 4 ;
- de 8 à 10 jours : 5 ; de 11 à 14 jours : 6 ; de 15 à 21 jours : 7 ; de 22 à 31 jours : 8 ;
- au-delà de 31 jours, le coefficient de 8 augmente de 1 par semaine commencée au-delà du 31e jour ;
- au-delà de 62 jours facturés, la location fait l'objet d'un devis.

Les forfaits de livraison et d'installation (article 3.4) sont dus une fois par commande, quelle que soit la durée. Le Ventrigliss, proposé sur devis, suit le prix indiqué à son devis.

Les dates de retrait et de retour, ou de livraison et de reprise, sont celles convenues au devis. Le matériel est restitué à la date convenue, afin d'être disponible pour une nouvelle location ; tout retard non convenu relève de l'article 5.3.

3.4. Tarification

Les tarifs applicables sont ceux figurant dans le devis accepté par le Client. Le barème en vigueur est publié sur le site ludimouv.com et communiqué sur demande.

Le prix comprend, pour chaque jeu, le prix de sa catégorie pour la durée de la location (article 3.3), auquel s'ajoutent, selon la prise en charge, un forfait de livraison et de reprise par commande, et un forfait d'installation et de démontage. Le minimum de commande est d'un jeu, porté à deux jeux du 10 juin au 10 juillet.

Un tarif réservé aux associations et aux clubs (« À l'Asso »), accueils de loisirs, stages et séjours de vacances pour mineurs compris, s'applique aux conditions publiées sur le site et rappelées au devis : jeux standards des catégories A et B, trajet de trente minutes au plus depuis le dépôt, en dehors de la période du 10 juin au 10 juillet ; ses prix de livraison et d'installation ne valent que dans une tournée. Il ne s'applique ni aux écoles publiques, collectivités et autres débiteurs publics, ni aux hébergeurs touristiques, même associatifs.

Une réservation ne peut bénéficier que d'un seul avantage tarifaire (code promotionnel, tarif À l'Asso, remise partenaire ou commerciale) ; lorsque plusieurs sont présentés, seul le plus favorable au Client s'applique. Aucun code ne s'applique à une offre spéciale ou à un prix déjà remisé. Les jeux de la catégorie A ne bénéficient d'aucun code promotionnel ni d'aucune remise commerciale, sauf stipulation contraire d'une convention de partenariat ; dans une commande qui comprend plusieurs catégories, le code promotionnel ou la remise commerciale ne porte que sur les jeux des catégories B et C. Une remise exprimée par jeu s'applique une fois par jeu, quelle que soit la durée de la location.

Les prix s'entendent hors taxes. La TVA applicable est celle en vigueur au jour de la facturation selon la législation française (20 %). Les prix sont affichés hors taxes pour les professionnels et toutes taxes comprises pour les particuliers et les associations. Les locations en Suisse relèvent des Conditions Générales de Vente LudiMouv Suisse (article 1.1).

ARTICLE 4 – RÉSERVATION ET CONDITIONS DE PAIEMENT

4.1. Processus de réservation

La réservation est confirmée uniquement après réception du devis signé par le Client et, sous réserve de l'article 4.2, alinéa 3 (collectivités territoriales et établissements publics), du règlement intégral.

Les devis sont valables pour une durée limitée indiquée sur le document. Tant que le devis n'est pas signé, Ludimouv ne peut garantir la disponibilité du matériel.

Aucune réservation par téléphone ne sera acceptée. Seules les personnes majeures et habilitées à engager la structure peuvent effectuer une réservation.

4.2. Conditions de paiement

Sous réserve de l'alinéa 3 du présent article (collectivités territoriales et établissements publics), le règlement intégral du montant total TTC est dû à la réservation, et aucun matériel n'est remis au Client avant encaissement complet.

Les paiements s'effectuent exclusivement par virement bancaire aux coordonnées indiquées sur le devis, à l'exclusion de tout paiement par carte bancaire ou en espèces.

Pour les collectivités territoriales et établissements publics, le paiement peut s'effectuer sur facture via la plateforme Chorus Pro, selon les délais légaux de paiement applicables aux marchés publics.

4.3. Pénalités de retard

Conformément aux articles L.441-10 et suivants du Code de commerce, tout retard de paiement entraîne de plein droit des pénalités de retard calculées sur la base de trois fois le taux d'intérêt légal en vigueur, ainsi qu'une indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement de 40 euros.

ARTICLE 5 – REMISE ET RESTITUTION DU MATÉRIEL

5.1. Remise du matériel

Dans la prise en charge a), le Client retire le matériel au dépôt Ludimouv aux date et horaires convenus lors de la réservation. Dans les prises en charge b), c) et d), le matériel est remis au Client sur le lieu de l'événement, à la livraison ou à la fin de l'installation.

Lors de la remise du matériel (retrait, livraison ou fin de l'installation), un état des lieux contradictoire est réalisé. Le Client vérifie le bon état et la complétude du matériel avant de l'emporter ou de l'utiliser. Toute réserve doit être mentionnée sur le bon de retrait ou de livraison.

À défaut de réserve formulée au moment du retrait ou de la livraison, le matériel est réputé avoir été remis au Client en bon état de fonctionnement et complet.

En signant le bon de retrait ou de livraison, le Client devient gardien du matériel et en assume l'entière responsabilité.

5.2. Restitution du matériel

Le matériel est restitué au dépôt Ludimouv (prise en charge a)) ou remis à Ludimouv sur le lieu de l'événement (prises en charge b), c) et d)), aux date et horaires convenus.

Le matériel doit être restitué dans le même état qu'au moment de sa remise (retrait ou livraison), propre et, sauf lorsque Ludimouv assure le démontage (prise en charge c), ou d) si le devis le prévoit), correctement rangé et replié selon les instructions fournies.

Un état des lieux de restitution est réalisé par Ludimouv. En cas d'impossibilité de réaliser l'état des lieux au moment de la restitution (retour en dehors des heures d'ouverture), Ludimouv effectuera le contrôle dans un délai de 14 jours et notifiera au Client tout écart constaté.

5.3. Retard de restitution

Tout retard de restitution non signalé et non autorisé par Ludimouv entraînera une facturation supplémentaire correspondant au tarif journalier de l'activité concernée, par jour de retard entamé.

En cas de retard de restitution empêchant une autre location, le Client sera également redevable du préjudice subi par Ludimouv.

ARTICLE 6 – CAUTION ET PÉNALITÉS

6.1. Caution

Une caution est exigée au plus tard au moment du retrait ou de la livraison du matériel, en garantie des éventuels dommages, pertes d'accessoires, défaut de nettoyage ou mauvais reconditionnement. Elle est due par tout Client, sans distinction de statut.

Cette caution est propre aux locations conclues en France. **Aucune caution n'est demandée pour les locations en Suisse** (CGV LudiMouv Suisse, article 10.5).

Le montant de la caution est de 1 000 euros par location. Il peut être porté à un montant supérieur, indiqué dans le devis, pour le matériel de valeur élevée ou les locations de longue durée.

La caution prend la forme d'une empreinte bancaire non débitée, ou d'un chèque non encaissé. La caution est restituée, l'empreinte libérée ou le chèque détruit, dans un délai de 14 jours suivant la restitution du matériel, après déduction des éventuelles pénalités ou frais de remise en état.

Dans le cas où le Client n'aurait pas versé de caution, il s'engage à régler toute somme réclamée par Ludimouv suite au contrôle du matériel.

6.2. Pénalités applicables

Les pénalités suivantes sont applicables en cas de non-respect des conditions de restitution :

- Matériel restitué sale nécessitant un nettoyage : pénalité de nettoyage par activité.
- Matériel mal replié ou mal conditionné : pénalité de reconditionnement par activité.
- Accessoire manquant : facturation de la valeur de remplacement.
- Dégradation du matériel : facturation des frais de réparation ou de remplacement selon la gravité.

Le montant des pénalités est communiqué sur demande et peut figurer dans le devis ou les documents annexes remis au Client.

6.3. Dégradation grave, perte ou vol

La caution couvre les petits incidents. En cas de perte, de vol ou de dégradation irréparable du matériel, le Client s'engage au remboursement intégral de la valeur de remplacement du matériel concerné, indépendamment du montant de la caution éventuellement versée.

ARTICLE 7 – OBLIGATIONS DU CLIENT

7.1. Utilisation du matériel

Le Client s'engage à :

- Utiliser le matériel conformément à sa destination et aux consignes d'utilisation fournies par Ludimouv.
- Respecter strictement les consignes de sécurité communiquées avec le matériel.
- Désigner des encadrants majeurs et compétents pour superviser chaque activité.
- Garantir la sécurité des participants et du public pendant toute la durée de l'utilisation.
- Fournir une alimentation électrique conforme aux normes en vigueur si le matériel le nécessite.

Lorsque Ludimouv installe le matériel, le Client met à disposition les aides convenues au devis, un accès et une aire d'installation conformes aux indications de Ludimouv. L'installation par Ludimouv ne transfère pas à Ludimouv la surveillance des participants, qui demeure à la charge du Client. Ludimouv reste responsable de la conformité et du bon état du matériel qu'il fournit, ainsi que de l'installation qu'il réalise.

7.2. Autorisations administratives

Le Client est seul responsable de l'obtention de toutes les autorisations administratives nécessaires à l'organisation de son événement et à l'utilisation du matériel loué (autorisation de voirie, déclaration en préfecture, etc.).

7.3. Conditions météorologiques

Certains équipements ne peuvent être utilisés en cas de conditions météorologiques défavorables (vent supérieur à 38 km/h, orage, pluie intense). Le Client s'engage à respecter ces restrictions et à ne pas utiliser le matériel dans des conditions dangereuses.

En cas de doute sur les conditions d'utilisation, le Client doit contacter Ludimouv pour obtenir des conseils.

7.4. Responsabilité

Dès la mise à disposition du matériel, le Client en devient le gardien au sens de l'article 1242 du Code civil et assume l'entière responsabilité de son utilisation, de sa conservation et de sa surveillance.

Tout manquement aux présentes obligations engage la responsabilité exclusive du Client, sans recours contre Ludimouv.

ARTICLE 8 – ANNULATION

8.1. Annulation à l'initiative du Client

En cas d'annulation de la location par le Client :

- Annulation à 14 jours ou plus de la date de retrait ou de livraison prévue : facturation de 50% du montant total du devis.
- Annulation à moins de 14 jours de la date de retrait ou de livraison prévue : facturation de 100% du montant total du devis.

8.2. Report

Toute demande de report doit être formulée par écrit au moins 30 jours avant la date de retrait ou de livraison prévue. Le report est soumis à l'acceptation de Ludimouv et à la disponibilité du matériel. La nouvelle date doit être fixée dans un délai maximum de 12 mois à compter de la date initiale.

En deçà de ce délai, la demande sera considérée comme une annulation et les conditions de l'article 8.1 s'appliqueront.

8.3. Conditions météorologiques

Aucun remboursement ni report ne sera accordé en cas de conditions météorologiques défavorables le jour de l'événement du Client. Il appartient au Client d'anticiper ce risque et de prévoir des solutions alternatives.

ARTICLE 9 – RESPONSABILITÉ ET ASSURANCE

9.1. Assurance de Ludimouv

Ludimouv est titulaire d'une assurance Responsabilité Civile Professionnelle couvrant les dommages causés par un défaut du matériel loué. Une attestation peut être fournie sur demande.

Cette assurance ne couvre pas les accidents résultant d'une mauvaise utilisation du matériel par le Client ou les participants, ni les dommages causés au matériel lui-même.

9.2. Assurance du Client

Le Client doit obligatoirement disposer d'une assurance responsabilité civile couvrant l'événement, les participants et le matériel loué pendant toute la durée de la location (transport, stockage et utilisation).

Une attestation d'assurance pourra être demandée par Ludimouv préalablement à la remise du matériel.

9.3. Acceptation des risques

Le Client et les participants assument en toute connaissance de cause les risques inhérents aux activités proposées. Ils s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de Ludimouv en cas d'incident survenant lors de l'utilisation du matériel, sauf en cas de défaut avéré du matériel ou de faute de Ludimouv.

9.4. Limitation de responsabilité

La responsabilité de Ludimouv ne pourra être engagée qu'en cas de faute prouvée de sa part ou de défaut du matériel qu'il fournit (articles 7.1 et 9.3). Pour les Clients professionnels, la responsabilité de Ludimouv est limitée au montant de la location facturée.

Ludimouv ne pourra être tenue responsable des dommages indirects (perte d'exploitation, annulation d'événement, préjudice d'image, etc.).

ARTICLE 10 – PROPRIÉTÉ DU MATÉRIEL

Le matériel loué reste la propriété exclusive de Ludimouv. Le Client ne dispose d'aucun droit de propriété sur le matériel mis à sa disposition.

Le matériel est insaisissable et ne peut faire l'objet d'aucun gage, nantissement ou sûreté de la part du Client.

Ludimouv se réserve le droit de récupérer le matériel à tout moment en cas de manquement grave du Client à ses obligations.

ARTICLE 11 – DROIT À L'IMAGE

Sauf opposition écrite notifiée avant le retrait ou la livraison du matériel, Ludimouv se réserve le droit d'utiliser les photos et vidéos du matériel en situation, prises lors de l'événement du Client, à des fins promotionnelles.

Le Client s'engage à informer les participants de cette possibilité.

ARTICLE 12 – PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

Ludimouv, en qualité de responsable du traitement, collecte et traite les données personnelles du Client dans le respect du Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD) et de la loi Informatique et Libertés.

Les données collectées sont utilisées aux fins d'exécution du contrat, de gestion de la relation commerciale et de facturation.

Conformément à la réglementation, toute personne dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, de portabilité et d'opposition concernant ses données personnelles. Ces droits peuvent être exercés en adressant une demande à : contact@ludimouv.fr ou 214 Route de la Touffière, 74370 Fillière.

ARTICLE 13 – FORCE MAJEURE

Aucune des parties ne pourra être tenue responsable de l'inexécution de ses obligations si celle-ci résulte d'un cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil.

Sont notamment considérés comme cas de force majeure : les catastrophes naturelles, les épidémies ou pandémies, les guerres, les actes de terrorisme, les grèves générales, les décisions administratives ou gouvernementales empêchant l'exécution du contrat.

En cas de force majeure empêchant la mise à disposition du matériel, le Client sera remboursé de l'intégralité des sommes versées, sans pouvoir prétendre à aucune indemnité complémentaire.

ARTICLE 14 – DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE

Les présentes CGV sont soumises au droit français.

En cas de litige, les parties s'engagent à rechercher une solution amiable. À cet effet, la partie la plus diligente adressera à l'autre une réclamation écrite. Les parties disposeront d'un délai de 30 jours pour trouver un accord.

À défaut de règlement amiable, tout litige relatif à l'interprétation ou à l'exécution des présentes CGV sera de la compétence exclusive du Tribunal de Commerce d'Annecy, nonobstant pluralité de défendeurs ou appel en garantie.

ARTICLE 15 – DISPOSITIONS FINALES

15.1. Intégralité

Les présentes CGV et le devis signé constituent l'intégralité de l'accord entre les parties et annulent tout accord antérieur.

15.2. Divisibilité

Si l'une des stipulations des présentes CGV était déclarée nulle, elle serait réputée non écrite et les autres stipulations resteraient en vigueur.

15.3. Renonciation

Le fait pour l'une des parties de ne pas se prévaloir d'un manquement de l'autre partie ne saurait être interprété comme une renonciation à l'obligation en cause.

15.4. Cession

Le Client ne peut céder ses droits et obligations au titre du contrat de location sans l'accord préalable et écrit de Ludimouv.

15.5. Contact

Pour toute question ou réclamation, le Client peut contacter Ludimouv :

- Par email : contact@ludimouv.fr
- Par téléphone : +33 4 50 58 85 80
- Par courrier : 214 Route de la Touffière, 74370 Fillière

Version en vigueur au 03/11/2026

Ludimouv se réserve le droit de modifier les présentes CGV à tout moment.

Les CGV applicables sont celles en vigueur à la date de la réservation.