

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE DES OFFRES VERYGAMES

Dernière version en date du 17/01/2018

ENTRE :

Le Client, ci-après dénommé le « Client »

ET:

VeryGames, SARL, au capital de 1000 euros, dont le siège social est 21 avenue d'Alfortville, 94600 Choisy-le-Roi, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Créteil, sous le numéro 478 104 037, joignable sur son site Internet : <https://www.verygames.net/>, représentée par son gérant, ci-après dénommé « VeryGames ».

N° de TVA : FR89478104037

N° tél : 0768996343

PRÉAMBULE

Le Contrat comprend les présentes Conditions Générales de Vente, le formulaire d'inscription sur le site VeryGames et les caractéristiques de l'offre choisie par le Client. L'ensemble est donc ci-après dénommé le « Contrat ».

ARTICLE 1 - OBJET

Le Contrat a pour objet de définir les modalités de fourniture des services proposés par VeryGames aux Clients. Toute utilisation des services est subordonnée au respect du Contrat par le Client.

Le service rendu par VeryGames est soumis aux présentes conditions générales telles qu'elles apparaissent sur son site http://v1.verygames.net/files/cgv_v2.pdf

Ces conditions constituent l'ensemble du cadre contractuel liant les parties. Le simple fait de réserver en ligne vaudra acceptation pleine et entière des présentes Conditions Contractuelles.

Le Client s'engage à disposer du pouvoir, de l'autorité et de la capacité nécessaires à la conclusion et à l'exécution des obligations prévues aux présentes.

ARTICLE 2 – SERVICES FOURNIS PAR VERYGAMES

VeryGames est un fournisseur de services, qui héberge et loue des serveurs de jeux, des serveurs vocaux, des sites Internet et des noms de domaines sur Internet.

Selon l'offre choisie, un service peut être fourni avec des services annexes, dont notamment: un serveur vocal et un hébergement de site Internet.

ARTICLE 3 – MOYENS

La plate-forme d'hébergement de VeryGames est accessible pour le grand public par le réseau Internet au moyen de stations connectées au réseau Internet.

VeryGames fournit la puissance informatique, les équipements de sécurité et les logiciels nécessaires au fonctionnement des services.

ARTICLE 4 – ASSISTANCE TECHNIQUE

VeryGames met à la disposition du Client une assistance technique sur le site Internet <https://www.verygames.net/>, dans la section « AIDE-SUPPORT » (Le Client doit être enregistré sur le site pour y avoir accès).

Le support technique a vocation à fournir une aide ponctuelle au Client. Il n'a pas finalité à fournir une intervention sur le service loué par le Client. Toute intervention sur un service, à distance, pourra faire l'objet de prestations spécifiques.

ARTICLE 5 - CONDITIONS DE RÉALISATION ET DE FACTURATION DES PRESTATIONS

VeryGames procède à l'hébergement du service du Client sur sa plate-forme serveur suite à l'enregistrement de la commande remplie en ligne par le Client à l'adresse <https://www.verygames.net/> et au paiement correspondant.

VeryGames accusera réception au Client du paiement, par email.

Au moment de valider la commande en ligne, le Contrat régissant les relations entre le Client et VeryGames est formé, sous réserve de l'envoi par VeryGames d'un e-mail de confirmation d'installation, informant le Client des codes et adresses Internet lui permettant de prendre possession du dit service.

La date d'envoi des codes et adresses Internet détermine la date initiale à laquelle la facturation prendra effet. Le contrat est réputé définitif au jour de l'envoi de la confirmation d'installation de service par VeryGames. Les parties conviennent que cette confirmation émanant de VeryGames servira de preuve entre les parties en cas de conflit.

Cet accusé de réception sera archivé par VeryGames sur ses propres serveurs et conservé en lieu sûr. La date et l'heure de réception seront celles relevées par le serveur de la société VeryGames, qui feront foi entre les parties jusqu'à preuve contraire. En l'absence de l'envoi de cet accusé de réception ou de sa non-réception, le contrat ne pourra être réputé conclu. Il appartient alors au Client de contacter VeryGames pour l'en informer.

ARTICLE 6 - CONDITIONS D'EXPLOITATION

VeryGames s'engage à tout mettre en œuvre pour assurer la permanence, la continuité et la qualité des services qu'elle propose et souscrit à ce titre une obligation de moyens. En conséquence, VeryGames s'efforcera d'offrir un accès à son site Internet ainsi qu'aux services hébergés 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 sans qu'elle puisse le garantir pour autant, compte tenu de la nature du réseau Internet. Un service stoppé volontairement (ou en 'pause') étant considéré comme accessible, le Client ayant la possibilité de le démarrer à tout moment.

Le Client reconnaît par les présentes que des fluctuations de la bande passante et les aléas émanant de son fournisseur d'accès Internet sont des éléments pouvant entraîner une discontinuité et/ou une dégradation dans l'accès au service, indépendante de la volonté de VeryGames et extérieure à ses moyens techniques, tels que définis à l'article 10.

ARTICLE 7 - INFORMATION DU CLIENT ET CONFORMITÉ DU SERVICE

Le Client reconnaît avoir vérifié l'adéquation du service à ses besoins et avoir reçu de VeryGames toutes les informations et conseils qui lui étaient nécessaires pour souscrire au présent engagement en connaissance de cause.

ARTICLE 8 - OBLIGATIONS DE VERYGAMES

VeryGames s'engage à apporter tout le soin et la diligence nécessaires à la fourniture d'un service de qualité conformément aux usages de la profession et à l'état de l'art. Il ne répond que d'une obligation de moyens.

VeryGames s'engage à :

- Assurer l'accès au service 24 h/24 tous les jours de l'année. En cas d'absolue nécessité, VeryGames se réserve la possibilité d'interrompre le service pour procéder à une intervention technique afin d'en améliorer son fonctionnement ou pour toute opération de maintenance. VeryGames informera alors auparavant, dans la mesure du possible, le Client dans un délai raisonnable en l'informant de la nature et de la durée de l'intervention, afin que le Client prenne ses dispositions. Dans le cas où le service ne serait pas utilisé pendant plus d'une semaine, VeryGames se réserve la possibilité de le mettre en pause. Le Client pourra alors le relancer quand il le souhaite via son panel de gestion. Afin de garantir une stabilité de service et afin de préserver son infrastructure, VeryGames pourra dans certains cas limiter la capacité de calcul disponible, pour les services sur lesquels aucun utilisateur n'est connecté. Les offres VXP ne sont pas concernées par cette mesure.
- Intervenir rapidement en cas d'incident.
- Assurer le maintien au meilleur niveau de la qualité de ses outils.
- Mettre à disposition du Client la possibilité de gérer les accès à son serveur et aux services annexes fournis dans la mesure du possible, par le biais d'un accès FTP et/ou de consoles d'administrations accessibles sur <https://www.verygames.net/> (après authentification du Client).

ARTICLE 9 - OBLIGATIONS ET RESPONSABILITÉ DU CLIENT

Le Client n'a physiquement pas accès au matériel (serveurs physiques, équipements réseaux...) de VeryGames.

Le Client est administrateur du service loué à VeryGames. À ce titre, il est responsable de toutes modifications effectuées par ses soins ou par son intermédiaire sur ce service. Il est responsable de toute utilisation de ses accès à nos services.

Afin de maintenir le niveau de sécurité du service du Client et de l'ensemble des services présents sur sa plate-forme d'hébergement, VeryGames s'engage à annoncer au Client, par courrier électronique, la disponibilité des mises à jour d'applications pour lesquelles un défaut de sécurité a été relevé. Si la mise à jour de ces applications n'est pas effectuée suite aux demandes de VeryGames, celle-ci se réserve le droit d'interrompre la connexion du service au réseau Internet, tant que la mise à jour n'aura pas été réalisée.

Le Client est le responsable entier et exclusif des mots de passe nécessaires à l'utilisation de son service et de son compte sur le site <https://www.verygames.net/>. VeryGames dégage toute responsabilité pour toute utilisation illicite ou frauduleuse des mots de passe mis à la disposition du Client. La fourniture des mots de passe est considérée comme confidentielle.

Toute suspicion d'une divulgation, intentionnelle ou non, des mots de passe fournis, engage la responsabilité unique du Client à l'exclusion de celle de VeryGames.

En cas d'une demande de récupération d'accès perdu par le Client, VeryGames pourra facturer ce service au temps passé sur cette opération. Il sera également demandé un justificatif d'identité.

Le Client supportera seul les conséquences du défaut de fonctionnement du service consécutif à toute utilisation, par toute personne auquel le Client aura fourni son (ou ses) mot(s) de passe. De même, le Client supporte seul les conséquences de la perte du ou des mots de passe précités.

Le Client agit en tant qu'entité indépendante et assume en conséquence seul les risques et périls de son activité. Le Client est seul responsable des services et des sites Internet hébergés sur son compte VeryGames, du contenu des informations transmises, diffusées ou collectées, de leur exploitation et de leur mise à jour, ainsi que de tous fichiers, notamment fichiers d'adresses. Le Client s'engage notamment à respecter les droits des tiers, notamment les droits de la personnalité, les droits de propriété intellectuelle des tiers tels que droits d'auteur, droits sur les brevets ou sur les marques. En conséquence, VeryGames ne saurait être tenue pour responsable du contenu des informations transmises, diffusées ou collectées, de leur exploitation et de leur mise à jour, ainsi que de tous fichiers, notamment fichiers d'adresses et ce, à quelque titre que ce soit.

VeryGames ne peut que mettre en garde le Client sur les conséquences juridiques qui pourraient découler d'activités illicites sur le site et dégager toute responsabilité solidaire sur l'utilisation des données mises à la disposition des internautes par le Client.

Le Client déclare en conséquence accepter pleinement toutes les obligations légales découlant de la propriété de ses services, VeryGames ne pouvant être recherché ni inquiété à cet égard pour quelque cause que ce soit, notamment en cas de violation de lois ou règlements applicables aux services du Client. Le non- respect par le Client des points visés ci-dessus et notamment toute activité susceptible d'engendrer une responsabilité civile et/ou pénale

entraînera le droit pour VeryGames d'interrompre sans délai et sans mise en demeure préalable les services du Client et de résilier immédiatement et de plein droit le contrat.

Il en est de même si le Client utilise de manière avérée la technique du spamming sur le réseau Internet, lequel comportement entraînant sans préavis l'interruption du service et la résiliation des présentes.

Dans ces hypothèses, le Client ne pourra prétendre au remboursement par VeryGames des sommes déjà versées.

Le Client s'engage à respecter l'ensemble des prescriptions légales et réglementaires en vigueur et en particulier celles relatives à la loi Informatique, aux fichiers et aux libertés et notamment à faire toute déclaration des traitements auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (C.N.I.L.).

Le Client s'engage par ailleurs à prendre toutes les assurances nécessaires auprès d'un organisme notoirement solvable afin de couvrir tous les dommages qui lui seraient imputables dans le cadre du présent contrat ou de son exécution.

Le Client garantit VeryGames de toute action en revendication de tiers liée au contenu des informations transmises, diffusées, reproduites notamment celles résultant d'une atteinte aux droits de la personnalité, à un droit de propriété lié à un brevet, à une marque, à des dessins et modèles, à des droits d'auteur ou celles résultant d'un acte de concurrence déloyale ou parasitaire ou d'une atteinte à l'ordre public, aux règles déontologiques régissant Internet, aux bonnes mœurs, au respect de la vie privée (droit à l'image, secret de la correspondance...) ou aux dispositions du Code Pénal. À ce titre, le Client indemniserà VeryGames de tous frais, charges et dépenses que celle-ci aurait à supporter de ce fait, en ce compris les honoraires et frais raisonnables des conseils de VeryGames, même par une décision de justice non définitive.

Le Client s'engage à régler directement à l'auteur de la réclamation toute somme que celui-ci exigerait de VeryGames. En outre, le Client s'engage à intervenir sur demande de VeryGames à toute instance engagée contre cette dernière ainsi qu'à garantir VeryGames de toutes les condamnations qui seraient prononcées contre elle à cette occasion. En conséquence, le Client s'engage à faire son affaire personnelle de toute réclamation et/ou procédure, quelle qu'en soit la forme, l'objet ou la nature qui serait formé contre VeryGames et qui se rattacherait aux obligations mises à la charge du Client au titre du présent contrat.

L'utilisation du SPAM et du PHISHING est totalement interdite. Le Client s'engage à ne pas se servir des fonctionnalités de son hébergement pour envoyer massivement des messages en grand nombre (SPAM) ou à des personnes qui ne désirent pas en recevoir, dont certaines personnes peuvent être inscrites sur des fichiers privés mais ne désirent pas recevoir de messages, VeryGames prendra en compte leurs avis aussi.

En cas de non-respect de cet engagement, le Client reconnaît que VeryGames est en droit de limiter, de restreindre, d'interrompre ou de suspendre définitivement tout ou partie du service mis en cause pendant une durée de cinq jours minimum voire rompre définitivement le contrat en cas de non-respect des avertissements pour spamming ou phishing envoyés par e-mail au Client.

Le Client s'engage à informer VeryGames dans les 48 heures de toute modification concernant sa situation et dans les 24 heures de toute perte éventuelle des mots de passe.

ARTICLE 10 - RESPONSABILITÉ DE VERYGAMES

En aucun cas, la responsabilité de VeryGames ne pourra être recherchée en cas de :

- Faute, négligence, omission ou défaillance du Client
- Non-respect des conseils donnés
- Faute, négligence ou omission d'un tiers sur lequel VeryGames n'a aucun pouvoir de contrôle de surveillance
- Force majeure, événement ou incident indépendant de la volonté de VeryGames
- Arrêt de l'hébergement pour toute cause visée à l'article 10.1
- Divulcation ou utilisation illicite du mot de passe remis confidentiellement au Client

VeryGames est responsable, selon les règles du droit civil, des services fournis au Client.

VeryGames s'engage à mettre tous ses moyens en œuvre pour assurer dans des conditions optimales les services aux Clients, sauf dans l'hypothèse où une interruption du service est expressément demandée par une autorité administrative ou juridictionnelle compétente.

En outre, la responsabilité de VeryGames ne sera pas engagée pour tout cas de force majeure habituellement reconnu par les tribunaux et notamment :

1. Si l'exécution du contrat, ou de toute obligation incombant à VeryGames au titre des présentes, est empêchée, limitée ou perturbée du fait d'incendie, explosion, défaillance des réseaux de transmission, effondrement des installations, épidémie, tremblement de terre, inondation, panne d'électricité, guerre, embargo, loi, injonction, demande ou exigence de tout gouvernement, grève, boycott, ou autre circonstance hors du contrôle raisonnable de VeryGames (« Cas de Force Majeure »), alors VeryGames, sous réserve d'une prompt notification au Client, devra être dispensée de l'exécution de ses obligations dans la limite de cet empêchement, limitation ou perturbation et le Client sera de la même manière dispensée de l'exécution de ses obligations dans la mesure où les obligations de cette partie sont relatives à l'exécution ainsi empêchée, limitée ou dérangée, sous réserve que la partie ainsi affectée fasse ses meilleurs efforts pour éviter ou pallier de telles causes d'inexécution et que les deux parties procèdent avec promptitude dès lors que de telles causes auront cessé ou été supprimées.

2. La partie affectée par un Cas de Force Majeure devra tenir l'autre partie régulièrement informée par courrier électronique des pronostics de suppression ou de rétablissement de ce Cas de Force Majeure. Si les effets d'un Cas de Force Majeure devaient avoir une durée supérieure à 30 jours, le contrat pourra être résilié de plein droit à la demande de l'une ou l'autre partie, sans droit à indemnité de part et d'autre.

3. Soit encore du fait du Client, notamment dans les cas ci-après :

- Détérioration de l'application
- Mauvaise utilisation des services
- Destruction partielle ou totale des informations transmises ou stockées à la suite d'erreurs imputables directement ou indirectement au Client

VeryGames ne pourra être tenu responsable envers le Client de l'introduction d'un virus informatique dans les services ayant un effet sur son bon fonctionnement, de la migration des services dans un environnement matériel ou logiciel différent, des modifications apportées

aux composants logiciels par une personne autre que le prestataire, d'une baisse du chiffre d'affaires consécutive au fonctionnement ou à l'absence de fonctionnement, ou à l'utilisation ou à l'absence d'utilisation des services ou des informations s'y trouvant ou devant s'y trouver, d'intrusion illégale ou non autorisée de tout tiers dans les services, d'un encombrement temporaire de la bande passante d'une interruption du service de connexion à Internet pour une cause hors de contrôle du concepteur.

VeryGames ne pourra être tenu responsable du contenu des informations, du son, du texte, des images, éléments de forme, données accessibles via les services fournis, transmises ou mises en ligne par le Client et ce à quelque titre que ce soit.

VeryGames ne saurait être tenu pour responsable du non-respect total ou partiel d'une obligation et/ou défaillance des opérateurs des réseaux de transport vers le monde Internet et en particulier de son ou ses fournisseurs d'accès. À ce titre, VeryGames informe le Client que ses prestations sont indépendantes d'autres opérateurs techniques et que sa responsabilité ne peut être engagée par leur défaillance.

Les réparations dues par VeryGames en cas de défaillance du service qui résulterait d'une faute établie à son encontre correspondront au préjudice direct, personnel et certain lié à la défaillance en cause, à l'exclusion expresse de tout dommage indirect.

En aucun cas, VeryGames ne pourra être tenu responsable des préjudices indirects, c'est à dire tous ceux qui ne résultent pas directement et exclusivement de la défaillance partielle ou totale du service fourni par VeryGames, tel que préjudice commercial, perte de commandes, atteinte à l'image de marque, trouble commercial quelconque, perte de bénéfices ou de Clients (par exemple, divulgation inopportune d'informations confidentielles les concernant par suite de défectuosité ou de piratage du système), pour lesquels le Client sera son propre assureur ou pourra contracter les assurances appropriées.

Toute action dirigée contre le Client par un tiers constitue un préjudice indirect et par conséquent, n'ouvre pas droit à réparation. En tout état de cause, le montant des dommages-intérêts qui pourraient être mis à la charge de VeryGames, si sa responsabilité était engagée, sera limité au montant des sommes effectivement versées par le Client à VeryGames pour la période considérée ou facturée au Client par VeryGames ou au montant des sommes correspondant au prix de la prestation, pour la part du service pour laquelle la responsabilité de VeryGames a été retenue. Sera pris en considération le montant le plus faible de ces sommes.

VeryGames n'effectue aucune sauvegarde spécifique des données hébergées. Il appartient en conséquence au Client de prendre toutes mesures nécessaires à la sauvegarde de ses données en cas de perte, ou de détérioration des données confiées, quelle qu'en soit la cause, y compris celle non expressément visée par les présentes. Par le présent contrat, le Client dispense expressément VeryGames de prendre des mesures de sécurité spécifiques, notamment de conserver les logs de connexion antérieurs au mois en cours.

En conséquence, VeryGames recommande au Client de mettre en œuvre une mesure de sauvegarde mensuelle effectuée par ses soins. Il conservera lui-même toutes les données que VeryGames lui aura éventuellement transmises, quant aux logs de connexion, notamment.

Il en est de même pour la collecte temporaire des adresses « IP » (Internet Protocol) considérée comme une mesure de sécurité interne, lesquelles adresses ne sont pas conservées par VeryGames au-delà d'un délai d'un mois. Toute réclamation ultérieure même sur injonction judiciaire ou administrative ne pourra donc aboutir, VeryGames n'étant plus en

possession de ces données non archivées.

La responsabilité de VeryGames ne pourra donc être recherchée en cas d'éventuelle carence dans la mise en œuvre des mesures de sécurité, notamment de sauvegarde.

Cependant, si la responsabilité de VeryGames devait être relevée par une autorité judiciaire, elle ne pourrait être supérieure à un montant égal au montant des prestations facturées au Client pour la période des 12 derniers mois.

Le Client reconnaît qu'aucune stipulation des présentes ne le dégagera des obligations de payer tous les montants dus à VeryGames au titre des présentes.

ARTICLE 11 - DURÉE DU CONTRAT, TARIFS et MOYENS DE PAIEMENTS, RENOUELEMENT et RÉSILIATION

1. Durée du contrat

Le contrat est conclu pour une durée choisie par le Client lors de la création de son bon de commande qui commence à courir à compter de la date de mise à disposition du service au Client.

Un compte VeryGames inactif, c'est à dire sans service installé et dont le propriétaire ne s'est pas authentifié depuis plus de 12 mois, pourra être supprimé de la base de données. Les éventuels Tokens, points bonus et historiques présents seront alors perdus. VeryGames ne pourra être tenu responsable de la destruction du compte inactif.

2. Tarifs et moyens de paiements

Les prix des services fournis par VeryGames au titre du contrat de prestations de services de VeryGames font l'objet de plusieurs tarifs établis en fonction de la nature des prestations fournies. Les tarifs en vigueur sont ceux disponibles en consultation en ligne sur le site <https://www.verygames.net/fr/boutique> et sur demande au support clientèle VeryGames. Les prix des loyers et prestations proposés sont mentionnés dans le bon de commande ; ils s'entendent toutes taxes comprises et sont payables en euros, d'avance, pour une période allant de 1 à 24 mois selon l'option de facturation retenue par le Client dans le bon de commande.

Les prix des loyers payés d'avance sont garantis pour la période concernée. Tout incident et/ou retard de paiement à l'échéance entraînera la suspension des services.

Lors de la création du bon de commande, le Client a la possibilité d'insérer un code promotionnel, s'il en dispose. Il est impossible de prendre en compte un code promotionnel si celui-ci n'a pas été inséré correctement dans le bon de commande. Un code promotionnel ne pourra en aucun cas être validé/appliqué après le paiement d'un bon de commande. Le Client doit toujours vérifier que celui-ci est bien inséré lors du récapitulatif de la commande.

3. Les oppositions aux paiements

Au regard de l'article 17, aucune opposition à un paiement ne sera tolérée. En faisant un litige Paypal ou une opposition à un paiement par carte bancaire ou Internet + ou tout autre solution de paiement, le client prend le risque d'être banni de l'ensemble les services. VeryGames se réserve la possibilité de poursuivre le Client en justice afin d'obtenir réparation.

- À réception d'une opposition :

À réception d'un litige Paypal ou une opposition à un paiement par carte bancaire ou Internet +, les services sont automatiquement suspendus, les Tokens et les points bonus sont confisqués.

Un ticket de support est envoyé au client pour l'en informer.

De plus, le client n'est alors plus autorisé à faire de paiement sur le site VeryGames jusqu'à ce que l'opposition soit étudiée.

- Les frais dus à une opposition d'un paiement :

Le client devra à VeryGames l'équivalent du service utilisé mais non payé car ayant fait l'objet d'une opposition.

En outre, des frais supplémentaires seront appliqués selon le moyen de paiement utilisé :

Lors d'un litige Paypal, des frais de 16 euros imposés par Paypal seront dus par le client. Lors d'une opposition sur toute autre solution de paiement, des frais de 10 euros seront dus par le client.

- Les conséquences d'une opposition :

➤ Si après la suspension des services et la confiscation des Tokens, le client a remboursé la totalité des sommes dues à VeryGames via tout autre moyen de paiement que Paypal et carte bancaire, le client en sera informé par ticket.

Si le Client souhaite, après ce remboursement, faire à nouveau un paiement sur notre site via Paypal ou carte bancaire, le Client devra fournir des informations complémentaires pour valider ses futurs paiements (numéro de téléphone et/ou justificatif d'identité et de domicile).

➤ Si le client n'a pas remboursé VeryGames des sommes dues pour service utilisé ainsi que pour les frais d'opposition, le client en sera informé par ticket. Le Client ne sera plus autorisé à effectuer de paiement via Paypal ou carte bancaire sur le site VeryGames, tant qu'il n'aura pas remboursé les sommes dues en achetant des Tokens en utilisant les solutions de paiement qui lui sont autorisées dans la boutique. En attendant, le client sera banni de l'ensemble des services VeryGames.

4. Renouvellement

a) Renouvellement manuel

VeryGames notifiera au Client (qui a souscrit pour une période supérieure ou égale à un mois) par le biais de cinq e-mails successifs de rappel de l'obligation d'acquitter le prix du renouvellement du ou des services concerné(s), excepté pour les Clients en abonnement ou

prélèvement automatique.

Cette notification sera faite par e-mail et sera adressée au contact de facturation (adresse e-mail à tenir à jour, sous la responsabilité du Client).

Ces e-mails seront envoyés au Client selon le calendrier suivant :

1er rappel - 14 jours avant expiration

2ème rappel - 7 jours avant expiration

3ème rappel - 3 jours avant expiration

4ème rappel - 24 heures avant expiration

Expiration du service - jour J

Ensuite, le service sera mis en suspend et le Client aura alors la possibilité de le renouveler, sans perte de données, en cliquant sur le lien **RENOUVELER** sur son panel de gestion, qui restera affiché dans son compte pendant 10 jours, la date de réception du paiement faisant foi.

Si le paiement est reçu après 10 jours, le renouvellement ne sera pas pris en compte et vous devrez contacter notre support.

Après les 10 jours, si le Client n'a pas effectué de renouvellement, alors son service sera expiré et les données supprimées définitivement.

Le Client recevra une facture « acquittée » après validation du paiement par notre service facturation.

b) Renouvellement automatique

- Lorsque le Client utilise comme moyen de paiement Paypal ou Carte Bancaire pour louer un service, il souscrit à un abonnement.

Lorsque le Client paie avec Paypal ou via une carte bancaire, il donne son accord et son acceptation sans réserve de l'utilisation de son compte PayPal ou de sa carte bancaire pour les futurs paiements programmés par VeryGames. Le Client autorise VeryGames à débiter directement son compte PayPal ou sa carte bancaire du montant approprié. Dans le cas de Paypal, ces paiements seront effectués conformément à l'article relatif aux paiements pré-approuvés des Conditions d'utilisation de Paypal.

Les paiements seront effectués en utilisant le mode de paiement par défaut du Client, sauf si le Client sélectionne un mode de paiement préféré en accédant à sa page Préférences sur le site de PayPal.

Le Client peut accéder à la section « Mes paiements pré-approuvés » de son compte PayPal pour annuler cette autorisation de prélèvement.

Deux essais de prélèvement du renouvellement automatique par carte bancaire ou Paypal sont effectués avant chaque date d'échéance :

Jour J - 10 jours

Jour J - 1 jour

Aucun email ne sera envoyé au Client pour lui spécifier qu'il a souscrit à un abonnement.

Il est clairement précisé sur le site, avant le premier paiement et la création d'abonnement, qu'un abonnement va être créé. D'ailleurs, le Client se voit dans l'obligation de cocher une case à cet effet.

Le Client peut voir également sur son panel de gestion dans « Mon compte » s'il a un abonnement actif ou non.

Aucun email ne sera envoyé au Client pour lui notifier du prélèvement automatique.

Le Client devra vérifier qu'il a les fonds nécessaires pour valider le paiement sur son compte bancaire ou Paypal.

Cet abonnement est annulable, gratuitement, à tout moment depuis le compte du Client (<https://www.verygames.net/profile/user/paymentMethods/mySubscriptions>).

Si le Client n'arrive pas à annuler son abonnement, il lui suffit de faire une demande à notre support officiel : <https://www.verygames.net/ticket> et un technicien lui expliquera alors la marche à suivre.

En aucun cas, il n'est nécessaire de lancer une procédure de litige ou de contestation bancaire. D'autant plus que des frais pourront être imputés au client, ainsi qu'un bannissement de nos services. *Se reporter à la section 3, de l'article 11.*

- Le Client a également la possibilité d'activer ou de désactiver le renouvellement automatique par Tokens (Auto-Tokens) : <https://www.verygames.net/profile/user/paymentMethods/mySubscriptions>.

Le Client devra vérifier au préalable qu'il a suffisamment de Tokens sur son compte. Si le solde de Tokens n'est pas suffisant pour procéder au renouvellement du service, un email sera envoyé au Client dans les 24 heures précédant l'expiration du service.

Ce service est un renouvellement automatique activé ou désactivé par le Client lui-même.

Trois essais de prélèvement du renouvellement automatique en Tokens sont effectués avant chaque date d'échéance :

Jour J - 10 jours

Jour J - 3 jours

Jour J - 1 jour

5. Résiliation

Les services loués par VeryGames ne sont pas soumis à engagement de durée autre que la période déjà payée par le Client. Pour mettre fin au service, le Client doit simplement ne pas le renouveler ou annuler son abonnement Paypal, carte bancaire ou Auto-Tokens.

En cas de force majeure, chaque partie peut résilier de plein droit et sans indemnité par lettre recommandée avec demande d'avis de réception le contrat dans les conditions prévues à l'article intitulé « Responsabilités » du présent contrat.

En cas de manquement par l'une des parties, à l'une ou l'autre de ses obligations au titre du contrat, non réparé dans un délai de 7 jours à compter de la réception d'une lettre recommandée avec demande d'avis de réception adressée par la partie plaignante notifiant les manquements en cause, le contrat sera résilié de plein droit, sans préjudice de tous dommages et intérêts éventuels qui pourraient être réclamés à la partie défaillante.

Si VeryGames résilie le contrat dans les conditions prévues à l'article 10, le Client ne pourra prétendre remboursement par VeryGames des sommes déjà versées.

À défaut de l'entier paiement du prix du renouvellement fixé dans le tarif, VeryGames ne pourra effectuer le renouvellement demandé par le Client. Le Client prendra toutes ses dispositions pour sauvegarder ses données avant la fermeture de son service.

Tout défaut de paiement ou paiement irrégulier, c'est à dire, notamment, d'un montant erroné, ou incomplet, ou ne comportant pas les références requises, ou effectué par un moyen ou une procédure non acceptés par VeryGames, sera purement et simplement ignoré et provoquera le rejet par VeryGames de la demande de location ou de renouvellement.

Dans cette hypothèse, par dérogation à l'article nommé « Obligations du Client », le Client disposera à compter de cette information d'un délai d'un mois pour résilier le présent contrat sans pénalité. À défaut, le Client sera réputé avoir accepté les nouveaux tarifs.

Les modifications de tarifs seront applicables à tous les contrats et notamment à ceux en cours d'exécution.

VeryGames se réserve le droit de répercuter, sans délai, toute nouvelle taxe ou toute augmentation de taux des taxes existantes.

Les prestations fournies par VeryGames sont payables à la commande. Le Client est seul responsable du paiement de l'ensemble des sommes dues au titre du contrat de prestations de services VeryGames. De convention expresse et sauf report sollicité à temps et accordé par VeryGames de manière particulière et écrite, le défaut total ou partiel de paiement à l'échéance de toute somme due au titre du contrat entraînera de plein droit et sans mise en demeure préalable:

- L'exigibilité immédiate de toutes les sommes restant dues par le Client au titre du contrat, quel que soit le mode de règlement prévu.
- La suspension de toutes les prestations en cours, quelle que soit leur nature, sans préjudice pour VeryGames d'user de la faculté de résiliation du contrat.
- Dans le cas où le Client n'aurait pas réglé les sommes dues dans un délai de 2 jours suivant la date d'échéance, VeryGames se réserve le droit d'effacer l'ensemble des fichiers présents sur le serveur précédemment loué au Client.

ARTICLE 12 – BILLETERIE

Les codes sont valables 6 mois à compter de la date de réception du mail vous communiquant le code.

Si ce code n'est pas utilisé pendant ces 6 mois, il sera annulé.

Aucun remboursement ne pourra être demandé à ce titre. Les codes ne sont pas remboursables.

ARTICLE 13 – CREATION et DESIGN

VeryGames propose un service de création de logo et bannière via un prestataire : www.pinterac.net

Se référer au CGV et mentions légales de ce site : <https://pinterac.net/cgu>

ARTICLE 14 – CARTE DE FIDÉLITÉ ET TOKENS

1. La carte de fidélité

La carte de fidélité VeryGames est virtuelle et gratuite et est obtenue immédiatement dès la première commande. Cette carte, valable à vie et strictement personnelle, n'engage à aucun minimum de montant ou de commandes. La remise est applicable sur tous les produits présentés sur le site, sauf indication contraire ou dans le cadre d'opérations spéciales (promotions) et dans les conditions définies à l'adresse suivante : <https://www.verygames.net/profile/user/fidelity/myCard/>

2. Les Tokens

Les Tokens sont une monnaie virtuelle propre à VeryGames.

Les achats des Tokens ne sont pas remboursables. Les Tokens ne sont pas convertibles en euros ou en une quelconque monnaie réelle, ils servent exclusivement au paiement d'un service VeryGames.

Les Tokens peuvent être transférés gratuitement entre les Clients, mais ne pourront en aucun cas être réclamés suite au transfert. Le Client doit être certain de vouloir transférer ses Tokens avant de le valider. Toutefois, VeryGames se réserve le droit d'annuler ce transfert, notamment en cas de fraude ou d'escroquerie avérées.

Les Tokens représentent une monnaie virtuelle utilisable lors du paiement d'une commande. Il est possible également d'acheter des Tokens via les moyens de paiement acceptés par VeryGames. 1 Token est égal à 1 euro.

La vente de Tokens n'est pas autorisée. Si le Client vend ses Tokens, il en prend la responsabilité. Si le Client achète des Tokens ailleurs que sur le site VeryGames, notamment auprès d'un autre Client VeryGames, il en prend la responsabilité. VeryGames ne pourra être tenu responsable d'une vente de Tokens entre Client ou toute personne extérieure.

En cas de fraude avérée de la part du Client, les Tokens de son compte pourront être supprimés.

ARTICLE 15 – CHANGEMENT D'OFFRE

Le changement d'offre est une fonctionnalité du panel VeryGames qui permet au Client de passer d'une offre à une autre gratuitement et immédiatement. Tous les produits et services VeryGames ne disposent pas de cette fonctionnalité.

Le Client n'a rien à payer en complément, seule la date d'expiration de son offre est modifiée en fonction de la nouvelle offre choisie, via un calcul du prorata entre l'ancien prix et le nouveau prix.

Un changement d'offre ne pourra donner lieu à aucun remboursement, même en Tokens. Pour certaines offres, cette action est irréversible et ne pourra donner lieu ni à aucun remboursement, même en Tokens.

Un changement d'offre n'est pas annulable.

Le Client peut procéder à un changement d'offre tous les 30 jours au maximum, sous réserve que votre nombre de jours restants actuel soit suffisant.

Si le Client a l'option Flexi+, il pourra alors faire un changement d'offre tous les 7 jours, sous réserve que votre nombre de jours restants actuel soit suffisant.

Il est également possible d'acheter un Pass changement d'offre dans la boutique : <https://www.verygames.net/fr/boutique/achat-de-pass-verygames> ²². Cela permet au Client de faire un changement d'offre immédiat, sous réserve que votre nombre de jours restants actuel soit suffisant.

Lorsque le Client a un abonnement par Carte Bancaire, Paypal ou Tokens, il n'a pas besoin d'annuler son renouvellement automatique. L'abonnement se mettra automatiquement à jour avec la nouvelle offre choisie.

Pour les clients ayant souscrit à un abonnement Paypal avant le 2 mars 2015, le Client devra d'abord annuler son renouvellement automatique avant de faire le changement d'offre.

ARTICLE 16 - MODIFICATION

Les conditions générales en ligne prévalent sur les conditions générales imprimées. Les parties conviennent que VeryGames peut, de plein droit, modifier son service sans autre formalité que d'en informer le Client par un avertissement en ligne et/ou de porter ses modifications dans les conditions générales en ligne.

Toute modification ou introduction de nouvelles options d'abonnement fera l'objet d'une information en ligne sur le site localisé à l'adresse URL <https://www.verygames.net/> ou l'envoi d'un courrier électronique au Client. Dans cette hypothèse, le Client peut, en dérogation à l'article « RÉSILIATION » des conditions générales, résilier le contrat dans un délai de trente jours à compter de l'entrée en vigueur de ces modifications.

ARTICLE 17 - LUTTE CONTRE LA FRAUDE

1. Vérification anti-fraude

Une personne physique ne peut posséder qu'un seul et unique Compte VeryGames. La création de comptes sous de fausses identités dans le but de porter atteinte aux dispositions des C.G.V. est prohibée. L'utilisation d'un Compte VeryGames afin d'accomplir des actions interdites sera de la même manière considérée comme de la fraude. Toute fraude entraîne une résiliation du Compte. Toute utilisation de script informatique afin de tenter de créer de multiples Comptes ou de porter atteinte au Site est interdite.

En cas de suspicion ou de fraude, VeryGames, procède à l'avertissement, à la suspension et à l'exclusion (temporaire ou définitive) du ou des Clients concernés. En tout état de cause, en cas de fermeture d'un compte par VeryGames en raison d'une violation des présentes Conditions Générales, le Client perdra ses droits sur les points bonus et sur toute autre offre promotionnelle qui aurait pu être consentie. VeryGames se réserve également le droit de réclamer les sommes qui ont été obtenues frauduleusement, par tout moyen légal.

En cas de fraude ou de tentative de fraude, les données personnelles concernant l'Usager peuvent être communiquées à la justice ou à d'autres sociétés et organismes impliqués dans la lutte contre la fraude bancaire.

La vérification anti-fraude a été mise en place suite au nombre croissant de transactions frauduleuses.

2. Dispositifs de lutte contre la fraude

a) Le courrier électronique d'activation.

Chaque Usager doit fournir lors de son inscription une adresse électronique valide. Afin de vérifier l'existence de cette adresse électronique, un courrier électronique d'activation est envoyé à l'adresse renseignée. Si aucune activation du compte n'est réalisée au bout de 7 (sept) jours, le compte est automatiquement supprimé.

b) Les validations de commandes et de paiements.

Conscient que le simple dispositif de courrier électronique de validation ne suffit pas à lutter contre les fraudes et souhaitant fournir un service fiable et de qualité, VeryGames pourra réaliser, en plus de la validation par courrier électronique, des validations de commandes et de paiements par téléphone, non systématique et de manière ciblée.

En plus - ou en remplacement - de la validation téléphonique, VeryGames se réserve le droit de demander des pièces justificatives d'identité (par exemple : copie recto de pièce d'identité, justificatif de domicile). VeryGames dispose d'une autorisation de la CNIL à cette fin.

En cas de demande, le Client qui a effectué le paiement devra faire parvenir à VeryGames, dans un délai de 24 heures, le justificatif demandé dans le ticket de support créé à cet effet. À défaut de réception du justificatif dans le délai de 24 heures susvisé, le service sera provisoirement suspendu jusqu'à la validation du ou des paiements.

Tant que le Client ne valide pas son ou ses paiements, il ne sera plus autorisé à faire de paiements Payal ou carte bancaire sur notre site.

Le service de vérification des paiements est ouvert 7 jours sur 7.

Pour plus d'informations sur les vérifications de paiement :

https://faq.verygames.net/?page_id=269

c) La régulation par adresse IP.

Des moyens techniques pourront être mis en place afin de réguler le nombre de création de compte provenant d'une même adresse IP, dans le but de limiter les dérives. La limite actuelle est la suivante : trois créations de comptes Client par adresse IP.

ARTICLE 18 - OBLIGATIONS ET RESPONSABILITÉS DU CLIENT POUR L'HÉBERGEMENT DES SERVICES ET LA LOCATION DE NOM DE DOMAINE

1. Hébergement de données

Le Client s'engage à ne pas héberger de sites et données de charme ou à caractère pornographique, raciste ou illégal et ceux ayant des liens hypertextes vers ce type de sites sont interdits sur les services de VeryGames.

De même, il s'interdit à tout hébergement de site et données sur des pages ayant trait à tout prosélytisme relatif à des mouvements sectaires tels que dénoncés sur le rapport parlementaire « Les sectes en France », ou considérés comme représentant un risque sectaire pour les services de l'État, ou reconnus comme tels par une décision de Justice ayant autorité de la chose jugée. Il s'engage également à ne pas faire de redirection de son domaine vers ce type de sites.

Le Client s'engage à ne pas mettre à disposition du public, à partir de ses services hébergés sur les serveurs de VeryGames, de fichiers musicaux ou vidéos non libres de droits encodés sous le format MP3, DIVX ou autre. Il s'engage également à ne pas inclure sur ses services de liens hypertextes et à ne pas faire de redirection de son domaine vers des sites diffusant ce type de service.

Le Client est responsable du respect du volume de trafic et de l'espace de stockage autorisé par la formule d'hébergement et options auxquelles il a souscrit. Le Client est informé que les publications constituent notamment des œuvres de l'esprit protégées par les droits d'auteurs au sens de l'article L 112-2 1er et 2° du Code de la Propriété Intellectuelle.

Il assure VeryGames qu'il est titulaire de tous les droits de propriété intellectuelle sur l'intégralité des pages qu'il fait héberger, c'est-à-dire des droits de reproduction, de représentation et de diffusion relatifs au support Internet, pour une durée préalablement déterminée.

Le Client agit en tant qu'entité indépendante et assume en conséquence seul les risques et périls de son activité. Le Client est seul responsable des services et de son site Internet, du contenu des informations transmises, diffusées ou collectées, de leur exploitation et de leur mise à jour, ainsi que de tous fichiers, notamment fichiers d'adresses. Le Client s'engage à respecter les droits des tiers, les droits de la personnalité, les droits de propriété intellectuelle

des tiers tels que droits d'auteur, droits sur les brevets ou sur les marques. En conséquence, VeryGames ne saurait être tenue pour responsable du contenu des informations transmises, diffusées ou collectées, de leur exploitation et de leur mise à jour, ainsi que de tous fichiers, notamment fichiers d'adresses et ce, à quelque titre que ce soit.

Le Client déclare en conséquence accepter pleinement toutes les obligations légales découlant de la propriété de ses services, VeryGames ne pouvant être recherchée ni inquiétée à cet égard pour quelque cause que ce soit, notamment en cas de violation de lois ou règlements applicables aux services du Client.

Le Client déclare avoir obtenu toutes les autorisations nécessaires en matière de droits d'auteur, notamment auprès des sociétés de répartition de droits d'auteur qui seraient requises. Le Client s'engage à faire figurer sur les divers supports de diffusion l'identité et l'adresse du propriétaire ou de l'auteur des données diffusées et à effectuer toutes les demandes nécessaires à leur utilisation sur nos services d'hébergement, conformément à la loi française en vigueur.

Le non-respect par le Client des points visés ci-dessus - que ce soit pour les services hébergés sur la plate-forme services de VeryGames ou que cela concerne une redirection de son domaine vers ce type de sites – et notamment toute activité spécifiquement interdite à partir des services de VeryGames et/ou tout contenu diffusé spécifiquement interdits sur les services de VeryGames et/ou susceptible d'engendrer une responsabilité civile et/ou pénale et/ou susceptible de porter atteinte aux droits d'un tiers entraînera le droit pour VeryGames d'interrompre sans délai et sans mise en demeure préalable les services du Client et de résilier immédiatement et de plein droit le contrat, sans préjudice du droit à tous dommages-intérêts auxquels VeryGames pourrait prétendre. Dans ces hypothèses, le Client ne pourra prétendre au remboursement par VeryGames des sommes déjà versées.

Le Client s'engage à respecter l'ensemble des prescriptions légales et réglementaires en vigueur et en particulier celles relatives à l'informatique, aux fichiers et aux libertés et notamment à faire toute déclaration des traitements auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (C.N.I.L.).

Le Client s'engage par ailleurs à prendre toutes les assurances nécessaires auprès d'un organisme notoirement solvable afin de couvrir tous les dommages qui lui seraient imputables dans le cadre du présent contrat ou de son exécution.

Le Client garantit relever indemne VeryGames de toute action en revendication de tiers liée au contenu des informations transmises, diffusées, reproduites notamment celles résultant d'une atteinte aux droits de la personnalité, à un droit de propriété lié à un brevet, à une marque, à des dessins et modèles, à des droits d'auteur ou celles résultant d'un acte de concurrence déloyale ou parasitaire ou d'une atteinte à l'ordre public, aux règles déontologiques régissant Internet, aux bonnes mœurs, au respect de la vie privée (droit à l'image, secret de la correspondance...) ou aux dispositions du Code Pénal : à ce titre, le Client indemniserà VeryGames de tous frais, charges et dépenses que celle-ci aurait à supporter de ce fait, en ce compris les honoraires et frais raisonnables des conseils de VeryGames, même par une décision de justice non définitive.

Le Client s'engage à régler directement à l'auteur de la réclamation toute somme que celui-ci exigerait de VeryGames. En outre, le Client s'engage à intervenir sur demande de VeryGames à toute instance engagée contre cette dernière ainsi qu'à garantir à VeryGames de toutes les condamnations qui seraient prononcées contre elle à cette occasion. En conséquence, le Client s'engage à faire son affaire personnelle de toute réclamation et/ou

procédure quelle qu'en soit la forme, l'objet ou la nature qui serait formée contre VeryGames et qui se rattacherait aux obligations mises à la charge du Client au titre du présent contrat.

Le Client, seul responsable du contenu du site, s'engage à assurer à ses frais la défense de VeryGames dans le cas où cette dernière ferait l'objet d'une action en revendication, relative aux données, informations, messages, etc., qu'elle diffuse et à prendre à sa charge l'indemnité due en réparation du préjudice éventuellement subi, à condition d'avoir toute liberté pour transiger et conduire la procédure.

ARTICLE 19 - DROIT DE RÉTRACTATION ET REMBOURSEMENT

1. Le droit de rétractation

Par dérogation à l'article L.121-20-2 du Code français de la Consommation, le Client n'a plus de droit de rétractation à compter de la date et heure de fourniture de service. Il est important de noter que le service VeryGames.net est mis en place instantanément après paiement, sauf en cas de paiement par virement ou par chèque.

Par dérogation à l'article L.121-20-1 du Code Français de la Consommation, le Client a un droit de rétractation de 14 (quatorze) jours, si le service n'a pas encore été mis en place (notamment lors d'un problème d'installation du service, d'une précommande, ou d'un paiement par chèque ou virement bancaire).

Ce droit de rétractation s'effectue par message sur le service support qui se trouve à l'adresse suivante : <https://www.verygames.net/ticket> et donne droit pour le Client au remboursement des sommes déjà versées par lui dans un délai de trente (30) jours à compter de la réception de l'avis.

Toute demande de rétractation qui ne respecterait pas le délai légal ou les formalités de l'alinéa précédent ne sera pas prise en considération.

2. Remboursement

a) Conditions de forme d'une demande de remboursement

Une demande de remboursement se fait par ticket au support dans le compte du Client où se trouve le paiement à rembourser.

b) Conditions de fond d'une demande de remboursement

Une demande de remboursement doit être techniquement justifiée.

Nous rappelons ici les termes de la section 5. de l'article 11 :

« Les services loués par VeryGames ne sont pas soumis à engagement de durée autre que la période déjà payée par le Client. Pour mettre fin à une location, le Client doit simplement

ne pas le renouveler », à mettre en relation avec la section 1. de ce présent article.

Dès lors, si le Client mentionne simplement qu'il a changé d'avis et qu'il ne veut plus du service, la demande de remboursement sera refusée, même au prorata du service utilisé. Le Client s'est engagé et a payé pour une période donnée, le service ne pourra donc pas faire l'objet d'un remboursement.

En revanche, pour ce cas et à titre très exceptionnel, nous pourrions rembourser la location en Tokens au prorata du nombre de jours écoulés depuis la mise en place du service. Pour cette opération, des frais de gestion de 1 € seront imputés au Client et déduits du montant du remboursement, quel que soit le montant.

c) Les cas de refus catégorique de remboursement

- La mise en place du service :

Le service a été mis en place pour toute la durée de la location et le Client demande un remboursement après la date d'expiration. Même si le Client n'a pas utilisé le service, celui-ci a été installé et des ressources y ont été affectées. La location ne pourra donc pas faire l'objet d'un remboursement.

- Le changement d'offre :

Aucun remboursement ne sera possible, même en Tokens, dès lors qu'un ou plusieurs changements d'offre ont eu lieu sur une location après le paiement, dont fait l'objet de la demande.

- Les noms de domaine, les Tokens, les créations/design et les produits de la billetterie ne sont pas remboursables.

d) La prise en compte du remboursement

Si toutes les conditions sont réunies, nous pouvons accorder à titre exceptionnel un remboursement, en totalité si le service n'a pas été mis en place ou au prorata du service mis en place.

Le remboursement en monnaie réelle n'est pas possible pour les moyens de paiement autres que Paypal et carte bancaire.

Le paiement sera alors remboursé en Tokens en totalité si le service n'a pas été mis en place ou au prorata du service mis en place.

Des frais de gestion de 1 € seront imputés au Client et déduits du montant du remboursement.

Le remboursement en monnaie réelle sera possible, sous certaines conditions, (pour les moyens de paiement Paypal et carte bancaire). Voici les conditions :

Conditions :

- Le remboursement des paiements par carte bancaire et Paypal ne sera possible qu'une fois les abonnements aux renouvellements automatiques annulés.

- Le remboursement par Paypal n'est pas possible au-delà de 2 mois après le paiement.
- Des frais de gestion de 1 € seront imputés au Client et déduits du montant du remboursement.

ARTICLE 20 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Les intitulés des articles des Conditions contractuelles ont pour seul but de faciliter les références et n'ont pas par eux-mêmes, une valeur contractuelle ou une signification particulière.

ARTICLE 21 - LOI APPLICABLE ET RÉCLAMATIONS

Le contrat de prestations d'hébergement d'un système d'informations en ligne est soumis à la loi française.

Tout litige relatif à l'interprétation ou à l'exécution du présent contrat sera de la compétence du Tribunal de Commerce de Créteil ou du Tribunal de Commerce du ressort du domicile du Client.

Conformément à l'article L. 612-1 du code de la consommation, vous pouvez recourir gratuitement au service de médiation MEDICYS dont nous relevons par voie électronique : <https://app.medicys.fr/?proId=142803bc-2587-4a1f-a259-4205c4193744> ou par voie postale: MEDICYS – 73 Boulevard de Clichy – 75009 PARIS

ARTICLE 22 – DÉFINITIONS

Bande passante : Désigne la capacité de transmission d'une liaison du réseau. Elle détermine la quantité d'informations (en bits par seconde) qui peut être transmise.

Client : Toute personne physique ou morale, signataire des présentes conditions générales de vente.

Console de gestion de compte ou Panel d'administration de compte :

Désigne l'espace de gestion en ligne accessible par le Client via une rubrique dédiée sur le Site Internet de VeryGames à l'adresse suivante <https://www.verygames.net/user/login>, après authentification et depuis lequel le Client a notamment la possibilité de gérer les Services, consulter ses factures.

Formulaire d'inscription : Formulaire complété par le Client depuis le site Internet de VeryGames et enregistré par VeryGames. Le remplissage du formulaire d'inscription est obligatoire pour le Client qui souhaite souscrire à une offre VeryGames.

Hébergement :	Ressources techniques matérielles et moyens mis en œuvre afin de faire fonctionner les divers services fournis par VeryGames.
Hébergement mutualisé :	Des ressources et de l'espace disponible sur un serveur physique, entre plusieurs clients.
Internet :	Réseau informatique mondial d'échange de données, constitué de serveurs reliés entre eux par le biais de réseaux de télécommunications, accessible à tout utilisateur pourvu du matériel informatique nécessaire.
IP ou Adresse IP :	Série de numéros permettant d'identifier de façon unique un ordinateur sur le réseau Internet.
Nom de domaine :	Nom désignant de manière unique l'emplacement sur Internet des sites d'une entreprise.
Plateforme d'hébergement :	Ensemble de matériels et logiciels utilisés pour la mise en œuvre des fonctions nécessaires à la mise en ligne et à la maintenance des services du Client.
Serveur :	Désigne un serveur vocal ou un serveur de jeux.
Serveur de jeux :	Ensemble de logiciels permettant l'interconnexion de personnes physiques (des joueurs), afin qu'elles puissent jouer à un jeu, sur un réseau Informatique (réseau local, ou Internet par exemple), ensemble et simultanément. Par la suite, nous considérerons que l'expression « serveur de jeux » concerne uniquement les serveurs de jeux sur Internet.
Serveur Physique :	Ordinateur maître contrôlant certains accès et certaines ressources (CPU, stockage...) sur le réseau.
Serveur Vocal :	Serveur permettant de discuter simultanément à plusieurs.
Services annexes :	Désigne l'ensemble des services fournis par VeryGames aux Clients en dehors du serveur et qui font partie de l'offre souscrite par le Client. Par exemple, les services annexes peuvent englober l'hébergement de site Internet, le serveur vocal et l'accès FTP
Site Internet :	Ensemble de données nécessaires à la publication et à l'échange d'informations sur Internet associées à un ou plusieurs noms de domaine.
Usager :	Désigne toute personne physique majeure, disposant de la capacité juridique, ou personne morale, ayant souscrit à une offre VeryGames

