

CONDITIONS GENERALES DE VENTE VHIVE

Version du 14/11/2019

ARTICLE 1. Objet

1.1 Les présentes conditions générales de vente (« CGV ») ont pour objet de définir les conditions dans lesquelles un particulier (le « Client ») pourra utiliser les postes de jeu (Ordinateurs) depuis le lieu VHIVE géré par la société TEAM VITALITY, SAS au capital de 27 998€ immatriculée au RCS de PARIS sous le numéro 794387498, dont le siège social est situé 48, rue Meslay, 75003 Paris

ARTICLE 2. Domaine d'application des CGV et de la politique de confidentialité des données

2.1 Les CGV et la politique de confidentialité des données régissent exclusivement l'achat de forfait d'heure de jeu pour les Ordinateurs de VHIVE situées 100-102 boulevard Sébastopol 75003 Paris, par le Client et constitue, avec la confirmation d'achat, le contrat formé entre les parties.

ARTICLE 3. Modification des CGV

3.1. VHIVE se réserve le droit de modifier en son entière discrétion à tout moment les présentes CGV.

3.2. Par conséquent, le Client doit consulter avant chaque confirmation d'achat (entraînant l'acceptation des CGV) les CGV et les modifications effectuées, le cas échéant.

ARTICLE 4. Clauses des CGV

4.1. La nullité d'une clause contractuelle n'entraîne pas la nullité des présentes CGV.

4.2. L'inapplication temporaire ou permanente d'une ou plusieurs clauses des CGV par VHIVE ne saurait valoir renonciation de la part de VHIVE aux autres clauses des CGV qui continuent à produire leurs effets.

ARTICLE 5. Description des Ordinateurs

5.1 Le Client aura la possibilité d'utiliser les Ordinateurs suivants :

- 20 Ordinateurs accompagnés chacun de son écran, souris, clavier, tapis de souris et casque audio

ARTICLE 6. Prix des forfaits de jeu

6.1. Les prix des forfaits de jeu des Ordinateurs sont de 1H à 10H. Les prix des forfaits sont compris entre 3.50€ TTC et 27,50€ TTC.

6.2. Lors de la procédure d'achat d'un forfait d'heure de jeu, la disponibilité des Ordinateurs est indiquée au Client par les employés de VHive, lors de la validation de son paiement.

6.3. La confirmation de l'achat entraîne l'acceptation des CGV par le Client et et du Règlement Intérieur de VHive disponible auprès des employés de VHive.

ARTICLE 7. Espace client

7.1. Lorsque le Client effectue un achat pour la première fois, un espace client doit être créé auprès des employés de VHIVE en fournissant les éléments suivants : prénom, nom, pseudonyme, adresse de messagerie électronique, sexe et date de naissance.

7.2. A la première connexion le client est invité à entrer un mot de passe qui sera lié à son compte et lui permettra de se connecter lors de ses prochaines connexions.

ARTICLE 8. ARCHIVAGE / PREUVE

8.1. L'archivage des Confirmations d'achat est effectué sur un support fiable et durable de manière constituer une copie fidèle et durable conformément à l'article 1348 du Code civil.

8.2. Les Confirmations d'achat peuvent être produites à titre de preuve du contrat.

ARTICLE 9. Paiement

9.1. Le paiement des forfaits d'heure de jeu s'effectue au moyen de cartes bancaires de paiement ou d'espèce.

9.2. Les cartes bancaires de paiement acceptées à ce jour sont : CB, Visa, MasterCard.

9.3. Le Client garantit sa capacité à utiliser sa carte bancaire de paiement pour le paiement des forfaits d'heure de jeu.

9.4. VHIVE a le droit de transmettre les coordonnées bancaires en toute confidentialité et de manière sécurisée par le biais de la plateforme sécurisée de paiement IZETTLE mise en place par VHIVE.

ARTICLE 10. Accès aux Ordinateurs

10.1. Le Client pourra accéder aux Ordinateurs libres dès le début du forfait d'heure de jeu acheté.

10.2. Le décompte du forfait d'heure acheté ne commencera qu'une fois le Client connecté avec son compte utilisateur à l'Ordinateur. Le décompte s'arrêtera une fois le Client déconnecté de son compte utilisateur de l'Ordinateur. Le solde de temps du forfait d'heure de jeu acheté par le Client est réutilisable jusqu'à épuisement sans limite dans le temps.

10.3 Le Client est propriétaire de son compte utilisateur. Il est strictement interdit d'échanger ou prêter son compte utilisateur.

ARTICLE 11. Modalités de remboursement

11.1. Pour remboursement :

Le client ne bénéficie d'aucun droit de remboursement, conformément aux dispositions de l'article L 121-20-4 du code de la consommation.

ARTICLE 12. Protection des données personnelles

12.1. VHIVE s'engage à respecter la confidentialité des données personnelles communiquées par le Client dans le cadre de l'achat de forfait d'heure de jeu, et à les traiter dans le respect de la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978.

12.2. VHIVE informe que les données personnelles communiquées par le Client seront utilisées par ses services internes dans le but du traitement d'achat de forfait d'heure de jeu.

12.3. Conformément à la Loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, le Client peut à tout moment exercer son droit d'accès au fichier, son droit d'opposition et son droit de rectification ou de suppression pour les renseignements le concernant en adressant sa demande (en mentionnant ses nom, prénom, adresse de messagerie électronique) à l'adresse suivante vhive@vitality.gg

ARTICLE 13. Restitution de l'Ordinateur et son équipement

13.1 L'Ordinateur et l'équipement mis à la disposition devront être restitués dans un état correct d'utilisation. En cas de dégradations commises par le client sur l'Ordinateur ou les équipements, voire les parties communes, les réparations seront évaluées, notifiées par courriel dans un délai de trente (30) et suivies d'une indemnisation par le client, sans délai de recours aux assurances, et ce, dans un délai de quinze (15) jours à compter de ladite notification.

ARTICLE 14. Droit applicable – Litiges

14.1. Les présentes CGV sont soumises au droit français.

14.2. Pour toute réclamation, le Client s'adressera au service client de VHIVE à l'adresse suivante vhive@vitality.gg, afin d'obtenir une solution à l'amiable. A défaut, les tribunaux français seront compétents.