



DOSSIER D'INSCRIPTION



VITALITY HIVE
DU 21 AU 31 DÉCEMBRE

VITALITY SCHOOL

STAGE D'UNE SEMAINE POUR LES 12-17 ANS
OUVERT À TOUS LES NIVEAUX

PROGRAMME

- Du lundi au jeudi
- 3h30 de stage par jour (hors lundi 7h)
- 1 partie learning et 1 partie gaming

ENCADREMENT

- 2 coaches Vitality
- 1 membre du staff V.Hive ou Discord
- 16 stagiaires maximum par session

LIEU

- Chez vous pour les online School
- Pour les V.Hive School au
102, Boulevard de Sébastopol
75003 PARIS

CRÉNEAUX

- Le lundi de 9h à 17h30
- Pause le lundi de 12h30 à 14h
- Du mardi au jeudi de 9h à 12h30

POUR CHAQUE STAGIAIRE

- Le maillot officiel Vitality School
- Des dotations Vitality
- 1 invité surprise par semaine

TARIF

- 180 € : online School
- 250 € : V.Hive School
- Tarif sans option & paiement en 1 fois

**LE DOSSIER D'INSCRIPTION COMPLÉTÉ ET SIGNÉ DOIT ÊTRE
RETOURNÉ PAR MAIL À VOTRE RÉFÉRENT SCHOOL.**



school@vitality.gg



102, Boulevard de Sébastopol
75003 PARIS

COCHEZ LA SESSION SOUHAITÉE POUR VOTRE INSCRIPTION

SESSION 1 Du lundi 21 au jeudi 24 décembre 2020

SESSION 2 Du lundi 28 au jeudi 31 décembre 2020

COCHEZ LE PACK SOUHAITÉ

PACK 1 180 € Online School

PACK 2 250 € V.Hive School

PACK 3 320 € V.Hive School + coaching

INFORMATIONS DU STAGIAIRE

Prénom* : Nom* : Genre (F/M) :

Date de naissance : Adresse* :

Code postal* : Ville* : Pays* :

Téléphone* : Email :

Flocage souhaité (dos du maillot) : Pseudo Discord :

Identifiant Epic Games :

Taille du maillot Vitality School (selon disponibilité / un seul choix possible) :

152 cm 164 cm 170 cm S M L XL

* Informations mentionnées pour la livraison du welcome pack à votre domicile (online School)

INFORMATIONS À COMPLÉTER UNIQUEMENT POUR LES V.HIVE SCHOOL

Type de set-up :

Joueur manette

(manette à rapporter obligatoirement)

Joueur clavier / souris

(possibilité de rapporter son set-up)

NB : pour tous les stagiaires mais encore plus pour les joueurs console, veillez à bien vous munir de vos identifiants de connexion (adresse mail, pseudo, mot de passe...) pour vous connecter aux ordinateurs V.Hive

INFORMATIONS À COMPLÉTER UNIQUEMENT POUR LES ONLINE SCHOOL

Ping exprimé en ms :

Débit descendant en Mbit/s (download) : Débit montant en Mbit/s (upload) :

NB : pour vous aider à compléter ces informations, rendez-vous sur <https://www.speedtest.net>

Processeur PC :

Carte graphique : Ram :

RESPONSABLE LÉGAL DU STAGIAIRE

Prénom : Nom :

Adresse :

Code postal : Ville :

Téléphone : Email :

- Le stagiaire a-t-il des antécédents médicaux lié à l'épilepsie ? Si oui, cocher la case et remettre à l'organisation un certificat médical de non contre-indication à la pratique de l'esport

- J'accepte que mes Données Personnelles soient utilisées par Team Vitality à des fins promotionnelles ou commerciales

- J'accepte que les Données Personnelles du mineur pour lequel je suis investi de l'autorité parentale soient utilisées par Team Vitality à des fins promotionnelles ou commerciales (si la case n'est pas cochée, votre enfant n'apparaîtra sur les photos officielles)

- J'accepte le règlement intérieur de la Vitality School*

- J'accepte les Conditions Générales de Vente de la Vitality School*

(* mentions obligatoires pour la confirmation de l'inscription)

Fait à :

Le :

Signature :

EXTRAITS DU RÈGLEMENT INTÉRIEUR

L'intégralité du règlement intérieur de V.HIVE est disponible sur demande faite à school@vitality.gg

Il est indispensable de participer au Stage dans un esprit ludique et de convivialité et ainsi respecter les valeurs de respect et de tolérance véhiculées par le Stage.

La participation du stagiaire aux activités sportives a un caractère obligatoire et doit s'opérer dans le respect des autres et dans un état d'esprit de fair-play. Le stagiaire s'oblige à respecter les horaires du Stage et les règles de vie en collectivité.

Le stagiaire s'engage à utiliser les matériels, notamment informatiques, qui seront mis à sa disposition avec soin et à ne pas les dégrader, sans quoi les personnes investies de l'autorité parentale pourront être obligés à supporter les frais de remplacement ou de réparation.

Le stagiaire s'engage à ne pas dégrader les lieux mis à disposition pour le Stage, et à se comporter de manière courtoise avec le personnel d'encadrement et les autres stagiaires.

Il est interdit de fumer ou de boire de l'alcool lors du Stage.

Le non-respect du règlement intérieur pourra entraîner une mise au point avec les personnes investies de l'autorité parentale et, selon le degré de gravité, en cas de faute rendant impossible la poursuite du Stage, le stagiaire pourra être renvoyé par VITALITY. Les frais éventuels causés par ce renvoi sont à la charge des personnes investies de l'autorité parentale et aucun remboursement ou avoir ne sera accordé.

En inscrivant un mineur, les personnes investies de l'autorité parentale acceptent la mise en œuvre éventuelle de leur responsabilité du fait du mineur. VITALITY n'est pas responsable des objets apportés par les mineurs qui n'auront pas été confiés à sa garde.

Les stagiaires sont informés que jouer à des jeux vidéo peut provoquer un risque d'addiction et d'isolement.

AVERTISSEMENT RELATIF À L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si un stagiaire a déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, il devra avoir consulté son médecin avant toute participation au stage.

En tout état de cause, les stagiaires doivent respecter les règles suivantes lors de l'utilisation d'un jeu vidéo :

- Éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil ;
- Jouer dans une pièce bien éclairée ;
- En cours d'utilisation, faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Les stagiaires sont informés de l'intérêt de souscrire une assurance individuelle accident couvrant les dommages corporels.

DESCRIPTION DU STAGE

La Vitality School est un stage d'une semaine du lundi au jeudi. Il a lieu en principe à V.Hive au 102, Boulevard de Sébastopol 75003 PARIS mais peut également être organisé en ligne sur Discord depuis chez vous. Des sessions sont organisées soit le matin, soit l'après-midi. Une session correspond à 5 demi-journées de 3h30. Le stage est encadré par 1 à 2 coachs avec une partie learning (apprentissage autour de l'esport et Vitality) et une partie gaming. Un welcome pack Vitality School est donné à chaque participant au début du stage avec notamment un maillot. Il y a 16 places maximum par session. L'inscription par stagiaire est de 180 € pour les online School et de 250 € pour les V.Hive School. Ces tarifs sont sans option pour la semaine et il n'y a pas de restauration quotidienne. La Vitality School n'est pas un stage de détection pour devenir joueur professionnel. Elle est destinée à tous les niveaux avec pour objectif de progresser et de partager sa passion entre fans de Vitality.

Pour tenir compte du PEGI des jeux, le Stage est interdit aux mineurs de moins de 12 ans. L'organisateur se réserve le droit d'annuler un stage si le nombre minimum de stagiaire (10 par session) n'est pas atteint. Dans ce cas, l'organisateur vous en informera par écrit au plus tard 7 jours avant le début du stage.

CONDITIONS GÉNÉRALES DE VENTE

Les présentes conditions générales de vente (ci-après les « **CGV** ») sont conclues entre, d'une part, TEAM VITALITY, société par actions simplifiée au capital social de 31 390 euros, dont le siège social est situé au 48, rue Meslay - 75003 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 794 387 498, dont le numéro de TVA est FR 61 794387498 (ci-après le « **Vendeur** »), et, d'autre part, tout client, consommateur ou professionnel, telles que ces notions sont définies par la loi, souscrivant à une prestation de participation à un Tournoi, à un Championnat ou à un Stage organisé par TEAM VITALITY (ci-après le « **Client** »).

PRÉAMBULE

Le Vendeur est une équipe d'esport réputée en France et à l'étranger. En parallèle de son activité principale de participation à des compétitions d'esport, le Vendeur organise des Tournois, des Championnats et des Stages d'esport sur différents jeux vidéo à destination des amateurs ou des entreprises, notamment au sein du local V.HIVE situé 102, boulevard de Sébastopol - 75003 Paris. La liste et le descriptif des Tournois, Championnats et Stages organisés par le Vendeur peuvent être consultés sur le site Internet accessible à l'adresse <https://www.vitality.gg/fr/> (le « **Site** »).

ARTICLE 1 - DÉFINITIONS

Championnat : une compétition d'esport entre plusieurs équipes organisée dans la durée à plusieurs dates distincts (format ligue), et donnant lieu à un classement général entre les équipes participantes.

Commande : tout achat de Services réalisé par le Client.

Hôtel partenaire : Hôtel dans lequel le Stagiaire et son accompagnant résideront pendant la durée du Stage, dans le cas de la souscription à l'option Hébergement.

Prix : selon les cas, la valeur unitaire d'un match par personne ou la valeur de l'inscription d'une équipe ou d'une personne pour un Tournoi, un Championnat ou un Stage déterminé.

Services : l'ensemble des services d'organisation de Tournois, Championnats et Stages esport offerts par le Vendeur.

Stage : une formation esport encadrée par des personnes qualifiées pouvant comprendre des entraînements et des compétitions organisés sur un ou plusieurs jours, en demi-pension ou en pension complète avec hébergement.

Stagiaire : la personne physique qui effectue le Stage.

Tournoi : une compétition d'esport entre plusieurs équipes organisée sur une journée ou à un moment ponctuel (format coupe), et donnant lieu à un classement général entre les équipes participantes.

ARTICLE 2 - OBJET

Les CGV ont pour objet de définir les droits et obligations du Vendeur et du Client à l'occasion de la vente des Services.

ARTICLE 3 - CHAMP D'APPLICATION ET ACCEPTATION

Les CGV sont applicables à tout Service vendu au Client par le Vendeur, quel que soit le canal d'achat utilisé (site ou plateforme Internet, renvoi du dossier d'inscription par email ou par la Poste). Le Client déclare avoir la capacité et le pouvoir juridique de contracter avec le Vendeur. Avant la validation définitive de toute Commande, le Client devra avoir pris connaissance et accepté les CGV dans leur intégralité, la preuve de cette acceptation étant matérialisée par le coche de la case prévue à cet effet. À défaut d'acceptation des CGV, la vente ne sera pas conclue et l'équipe ou la personne concernée ne sera pas inscrite au Tournoi, Stage ou Championnat concerné.

Les CGV ainsi acceptées prévaudront sur toutes autres conditions générales ou particulières non expressément acceptées par le Vendeur. La nullité d'une clause des CGV n'entraîne pas la nullité du reste des CGV. L'inapplication temporaire ou permanente d'une ou plusieurs clauses des CGV par le Vendeur ne saurait valoir renonciation de sa part à ladite clause ni aux autres clauses des CGV qui continuent à produire leurs effets.

Le Vendeur se réserve le droit de modifier les CGV à tout moment, sans préavis, en publiant une nouvelle version sur le Site.

Pour l'inscription de mineurs non émancipés aux Tournois, Championnats et Stages, il est précisé que les CGV devront être obligatoirement acceptées par au moins une personne titulaire de l'autorité parentale. En inscrivant un mineur, la personne titulaire de l'autorité parentale :

- Autorise le mineur à participer au Tournoi, Championnat, Stage concerné ;
- Autorise le Vendeur, si la personne titulaire de l'autorité parentale n'est pas joignable aux coordonnées renseignées dans le dossier d'inscription, à donner en son lieu et place toute autorisation nécessaire pour tout acte opératoire ou dans le cas où le mineur serait victime d'un accident ou d'une maladie aiguë à évolution rapide ;
- Autorise le Vendeur à utiliser l'image du mineur participant dans les conditions prévues à l'article 14 des présentes.

Dans l'hypothèse où l'une des personnes investies de l'autorité parentale est seule acceptante des CGV, elle déclare sous sa seule responsabilité avoir l'autorisation des autres personnes investies de l'autorité parentale pour donner la présente autorisation ou être titulaire de l'autorité parentale au sens de l'article 373-2-1 du code civil.

ARTICLE 4 - FORMATION DU CONTRAT DE VENTE

Le contrat de vente de Services est formé à condition que les conditions essentielles suivantes soient réunies :

- Renseignement du dossier d'inscription ou du bon de commande et acceptation des CGV ;
- Encaissement du complet paiement avant le premier match du Tournoi ou du Championnat ou le premier jour du Stage ;
- Présentation d'une ordonnance médicale de non contre-indication à la pratique de l'esport pour les personnes ayant déclaré sur le formulaire d'inscription des antécédents médicaux d'épilepsie ;
- Pour les Championnats uniquement, participation optionnelle à un match test.

À défaut de réalisation de ces conditions, le contrat de vente de Services sera caduc et, le cas échéant, le Prix encaissé par le Vendeur sera restitué au Client.

ARTICLE 5 - INFORMATION DU CLIENT

Préalablement à l'acceptation de la Commande, le Client déclare avoir été informé des caractéristiques essentielles des Services, de leur Prix, des dates/calendriers et modalités d'exécution des prestations, des modalités de paiement et de traitement des réclamations, ces informations étant accessibles sur les fiches de présentation des Tournois, Championnats et Stages concernés et dans les présentes CGV. Le Client est informé que les Services sont proposés dans la limite des places disponibles. Le Client déclare également que le Vendeur a mis à sa disposition préalablement à la Commande les informations relatives à son identité, à ses coordonnées postales et électroniques, lesquelles figurent dans la rubrique des mentions légales du site Internet vitality.gg et dans les présentes CGV. Par l'intermédiaire des CGV, le Client déclare enfin avoir été informé, préalablement à la validation de la Commande, des autres conditions contractuelles applicables à la vente et, en particulier, de l'absence de droit de rétractation.

Avertissement spécifique concernant les risques d'épilepsie et d'addiction

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que la personne n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si le Client ou la ou les personnes qu'il inscrit ont déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, ils sont invités à consulter leur médecin avant toute inscription aux Stages, Tournois et Championnats. La pratique des jeux vidéo peut entraîner un risque d'addiction et d'isolement. Les Clients sont informés de l'intérêt de souscrire pour eux-mêmes ou pour les personnes qu'ils inscrivent une assurance individuelle accident couvrant les dommages corporels des participants.

ARTICLE 6 - COMMANDE

6.1 Commande en ligne

En cas de commande en ligne, le Client devra créer un compte client en renseignant ses prénom, nom, adresse postale, numéro de téléphone et adresse électronique, ainsi que les mêmes renseignements concernant les personnes participantes qu'il inscrit, le cas échéant, ces informations étant ci-après désignées les « Données Personnelles », dont les règles de collecte, de traitement et de conservation sont prévues dans la charte de protection des données personnelles du Vendeur accessible sur demande à l'adresse suivante : jerome@vitality.gg. Le Vendeur ne pourra être tenu pour responsable du mauvais traitement d'une Commande si le Client a commis une erreur, volontaire ou non, dans le renseignement de ses Données Personnelles sur son compte Client. Pour terminer la création de son compte client, le Client renseigne un mot de passe qu'il crée et qu'il doit garder secret et ne pas divulguer. Le Client devra notamment vérifier que son mot de passe est suffisamment sécurisé (comportant un nombre de caractères suffisant, des caractères alphanumériques variés, etc.), et veiller à déconnecter sa session lorsqu'il quittera les moyens de connexion au site. Le Client est seul responsable de l'accès à son compte client. Si le Client pense que quelqu'un utilise son compte client à son insu, il lui appartient de contacter sans délai le service client du Vendeur, lequel pourra réinitialiser le mot de passe et prendre à sa convenance toute mesure qu'il jugera appropriée.

6.2 Commande avec dossier d'inscription

La Commande peut être passée par téléchargement, impression et renseignement du dossier d'inscription sur lequel figure le détail et le total du Prix des Services proposés, ledit dossier devant ensuite être renvoyé selon la procédure indiquée.

6.3 Stipulations générales relatives à la Commande

Pour passer une Commande, le Client devra obligatoirement suivre les étapes suivantes :

- Consulter les informations relatives aux caractéristiques essentielles et aux Prix des Services sur le site Internet concerné ou sur les fiches promotionnelles et/ou d'inscription aux Services ;
- En cas d'achat en ligne, suivre les instructions du site nécessaires à l'ouverture d'un compte client, lesquelles sont rappelées à l'article 5, et/ou se connecter à son compte à l'aide de son identifiant et de son mot de passe ;
- Remplir le bon de commande électronique ou papier en sélectionnant les Services souhaités ;
- En cas d'achat en ligne, vérifier les éléments de la Commande sur le récapitulatif fourni par le Vendeur et qui contient les Services choisis, le Prix Total, les coordonnées du Client, les frais éventuels, l'adresse de facturation et le mode de règlement choisi et, le cas échéant, identifier et corriger les erreurs ;
- Valider définitivement la Commande et le Prix Total des Services commandés, sous réserve d'avoir préalablement consulté et accepté les CGV ;
- Suivre les instructions du serveur de paiement en ligne pour le paiement du Prix Total ou adresser le règlement selon la procédure prévue par le dossier d'inscription.

Le Vendeur se réserve le droit de refuser la Commande si elle est anormale, passée de mauvaise foi ou pour tout autre motif légitime et, en particulier, lorsqu'il existe un litige avec le Client concernant le paiement d'une Commande antérieure.

ARTICLE 7 - PAIEMENT

7.1 Paiement en ligne

Pour toute Commande passée en ligne, le Client doit régler sa Commande comptant à la date de la Commande au moyen d'une carte bancaire, via un compte Paypal ou via Apple Pay. Les cartes bancaires acceptées sont celles des réseaux Carte Bleue, Visa, MasterCard / EuroCard, American Express. Le Client garantit au Vendeur qu'il dispose des autorisations nécessaires pour utiliser ces modes de paiement et reconnaît que les informations données à cet effet valent preuve de son consentement à la vente comme à l'exigibilité des sommes dues au titre de la Commande. La transaction est débitée sur la carte bancaire du Client après vérification des données de celle-ci, à réception de l'autorisation de débit de la part de la société émettrice de la carte bancaire utilisée par le Client.

À cette fin, le Client confirme qu'il est titulaire de la carte bancaire à débiter et que le nom y figurant est effectivement le sien. Le Client communique les seize chiffres et la date d'expiration de sa carte bancaire, ainsi que, le cas échéant, les numéros du cryptogramme visuel. Le Vendeur met en œuvre tous les moyens pour assurer la confidentialité et la sécurité des données de paiement transmises sur le site. Le paiement sécurisé en ligne est réalisé par un prestataire de service de paiement.

7.2 Paiement hors ligne

Le Vendeur accepte les règlements par virement bancaire en euros. Le virement doit impérativement être confirmé par la banque émettrice pour que le règlement soit considéré comme réalisé. En toute hypothèse, les frais relatifs au virement restent à la charge du Client. Le Vendeur accepte les règlements par carte bleue ou en espèces dans son enceinte au 102, Boulevard de Sébastopol 75003 PARIS. La devise pour ce mode de paiement doit impérativement être l'euro. Tout paiement du Client doit se faire en une seule fois.

7.3 Stipulations générales relatives au paiement

Dans le cas où le paiement se révélerait être irrégulier, incomplet ou inexistant, pour quelque motif que ce soit, le Vendeur ne sera pas tenu à l'exécution de ses Services et la Commande sera annulée. Le Vendeur se réserve le droit de refuser d'honorer une commande d'un Client qui n'aurait pas réglé totalement ou partiellement une commande précédente ou avec lequel un litige de paiement serait en cours.

ARTICLE 8 - CONFIRMATION DE COMMANDE

Une fois la Commande réglée, le Vendeur adressera sans délai au Client un courriel de confirmation de la Commande et de son paiement ; ce courriel récapitule l'ensemble des éléments de la Commande (Services commandés, Prix Total), donne un numéro de commande et comporte un lien renvoyant vers les CGV. En imprimant et/ou en conservant ce courriel, le Client disposera d'un moyen de preuve attestant la passation de sa Commande. La facture électronique sera disponible dans un espace dédié sur le compte du Client ou adressée par email au Client. Elle sera libellée au nom et à l'adresse indiquée par le Client au moment de la Commande. Si toutes les places pour participer à un Tournoi, un Championnat ou à un Stage sont déjà réservées au moment de la Commande, le Vendeur tiendra le Client informé par courrier électronique dans les meilleurs délais afin d'annuler la Commande et de rembourser au Client le Prix afférent. Pour toute question relative au suivi d'une Commande, le Client pourra contacter le service client à l'adresse suivante (jerome@vitality.gg) en précisant l'objet de la demande. Le service est disponible du lundi au vendredi de 9h à 18h.

ARTICLE 9 - PRIX

Les Prix des Services vendus sont ceux figurant sur le site Internet et sur les formulaires d'inscription au jour de la passation de la Commande. Ces Prix sont, à cette date, fermes et définitifs. Ils sont exprimés en euros toutes taxes comprises. Les Prix tiennent compte des taxes applicables au jour de la Commande et tout changement du taux de ces taxes sera automatiquement répercuté sur le Prix des Services. Le Vendeur se réserve le droit de modifier ses Prix à tout moment, tout en garantissant au Client l'application du Prix en vigueur au jour de la Commande. Les frais de télécommunication inhérents à l'accès au site restent à la charge exclusive du Client. La durée de validité des offres et des Prix est déterminée par l'actualisation du site et des formulaires d'inscription. Les prix de l'option Hébergement englobent à la fois le Stage et l'hébergement dans l'Hôtel partenaire de VITALITY. VITALITY s'engage à payer directement l'Hôtel, afin de faciliter les rapports entre l'Hôtel partenaire et les Stagiaires. Il est précisé que le prix de l'option Hébergement ne comprend que les 5 (cinq) nuits d'Hôtel et petit-déjeuners, à l'exclusion de tous autres frais.

Dans le cadre des online School, les prix englobent à la fois la formation en elle-même, ainsi que le welcome pack et les frais de livraison de ce dernier, dans la mesure où l'adresse de livraison se situe en France métropolitaine. Pour toute livraison du Welcome Pack en dehors de France métropolitaine, le Client s'engage à couvrir les frais de port du Welcome Pack. L'accès à la plateforme en ligne dans le cadre des online School s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que notamment connexion par câble, ADSL ou liaison spécialisée), cette dernière ne pourra donner lieu à aucun remboursement dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est contracté pour le compte de l'internaute et pour son usage de l'Internet en général.

ARTICLE 10 - REPORT ET ANNULATION

Le Vendeur est libre de modifier la date ou le calendrier d'exécution des Services à condition de prévenir le Client dans un délai raisonnable. Dans ce cas, le Vendeur proposera une ou plusieurs dates de report au Client, sans qu'aucune indemnité ne puisse être demandée de ce fait par le Client.

En cas de fermeture du lieu d'accueil des Tournois, Championnats et Stages imposée par une décision gouvernementale ou en cas de restrictions aux libertés d'aller et venir et/ou de réunion rendant impossible ou très difficile l'organisation des Tournois, Championnats et Stages, l'événement organisé sera annulé de plein droit, sans frais ni pénalité pour l'une ou l'autre des parties, et ce, quelle que soit la date à laquelle les décisions gouvernementales seront prises ou entreront en vigueur, et ce, qu'elles s'appliquent en tout ou partie à la période des Tournois, Championnats et Stages.

Dans ces cas, le Vendeur s'engage à informer immédiatement les personnes ou sociétés inscrites, à proposer un report ou à rembourser les sommes qui lui ont été versées dans un délai de 60 jours à compter de la décision d'annulation adressée par mail au Client. Les Clients ne pourront prétendre à aucune autre forme d'indemnisation.

Si des mesures de sécurité sanitaire (distanciation physique, limitation du nombre de personnes pouvant être admises dans un ERP) sont prises par les autorités ou le Vendeur, et ce, quelle que soit la date de prise de ces mesures dès lors qu'elles sont applicables à la période des Tournois, Championnats et Stages, la réservation des Services sera maintenue, et le Vendeur disposera de la faculté, uniquement pour des raisons de sécurité sanitaire, de réduire unilatéralement le nombre de participants autorisés à participer aux Tournois, Championnats et Stages. Dans ce cas, le Vendeur s'engage à informer immédiatement les personnes ou sociétés inscrites concernées, à proposer un report aux personnes pour lesquelles les Services sont annulés ou à leur rembourser les sommes qui lui ont été versées dans un délai de 60 jours à compter de la décision d'annulation adressée par mail au Client. Les Clients ne pourront prétendre à aucune autre forme d'indemnisation.

En cas d'annulation de la part du Client plus d'un mois avant le Tournoi, Championnat ou Stage, le Vendeur lui remboursera la totalité du Prix. En cas d'annulation de la part du Client moins d'un mois mais plus de dix jours avant le Tournoi, Championnat ou Stage, il ne sera pas remboursé mais bénéficiera d'un avoir à hauteur de 50 % du Prix sur un prochain Tournoi, Championnat ou Stage à utiliser dans un délai de 4 mois. En cas d'annulation de la part du Client moins de dix jours avant le Tournoi, Championnat ou Stage, il ne sera pas remboursé et ne bénéficiera d'aucun avoir.

ARTICLE 11 - INFORMATIONS SUR LES CONDITIONS SANITAIRES

Si le Vendeur ou les autorités compétentes venaient à prendre des mesures de sécurité sanitaire applicables aux Tournois, Championnats et Stages (distance entre les participants, respect des gestes barrière, organisation de la circulation dans les différents espaces, port du masque, etc.), le Vendeur vous adressera, en amont de l'événement concerné, une fiche d'information afin que les participants puissent en prendre connaissance, et ainsi participer aux Tournois, Championnats et Stages en toute sécurité.

ARTICLE 12 - ARCHIVAGE - PREUVE

Le Client est expressément informé que, sauf erreur manifeste dont il apporterait la preuve, les données conservées dans les bases de données du Vendeur ont force probante quant aux Commandes passées. Les données sur supports informatique ou électronique conservées régulièrement constituent des preuves recevables et opposables, notamment pour la nature, le contenu et la date des Commandes, dans les mêmes termes et avec la même force probante que les dossiers d'inscription, les factures et devis qui sont reçus et conservés par écrit.

ARTICLE 13 - TRAITEMENT DE DONNÉES PERSONNELLES

Le Client est informé que les Données Personnelles pourront être utilisées par le Vendeur pour la bonne exécution du contrat de vente des Services, l'organisation des Tournois, Championnats et Stages ainsi que, le cas échéant, dans le cas de l'option Hébergement ou online School. Les destinataires du traitement relatif aux Données Personnelles des Clients sont indiqués dans la Charte des données personnelles, de même que la durée de conservation des données, les droits dont sont titulaires les Clients personnes physiques et leurs conditions d'exercice. La Charte est jointe au dossier d'inscription et consultable sur demande à l'adresse jerome@vitality.gg.

ARTICLE 14 - IMAGE DES PARTICIPANTS

Le Vendeur ou toute autre personne désignée par lui est autorisé à capter ou faire capter l'image et/ou la voix et/ou le pseudonyme des participants aux Stages, Tournois et Championnats par le biais de tout procédé, existant ou non à la date des présentes, à toute fin et notamment à des fins promotionnelles, commerciales, illustratives, professionnelles et historiques en relation avec les Stages, Tournois et Championnats, et plus généralement les activités du Vendeur.

L'image des participants pourra être exploitée sur tout support et notamment sur les supports suivants :

- Supports papiers : livres, albums, bandes dessinées, affiches, posters, etc. ;
- Supports digitaux : sites Internet, réseaux sociaux (Facebook, Instagram, Twitter, etc.), applications mobiles, etc. ;
- Supports audiovisuels : télévision, cinéma, DVD, vidéo à la demande (VOD), web documentaire, etc.

Cette autorisation est consentie à titre gratuit pour une durée de dix (10) ans à compter de la date de sa signature et pour le territoire du monde entier.

ARTICLE 15 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le Vendeur est titulaire des droits de propriété intellectuelle sur l'ensemble des éléments, notamment les marques déposées par le Vendeur, les illustrations, images, logotypes, photographies, vidéos, sons, textes composant ou reproduits sur le site ou à l'occasion de la fourniture Services. Par conséquent, toute reproduction, représentation, adaptation, traduction et/ou transformation partielle ou intégrale et/ou transfert sur un autre site Internet ou sur tout autre support de tout élément ou donnée composant ou reproduit sur le site ou à l'occasion de la fourniture des Services, par quelque moyen, pour quelque motif et sur quelque support que ce soit, sans autorisation préalable et écrite du Vendeur, est strictement interdite. Il en est de même pour tout droit d'auteur, dessin et modèle qui sont la propriété du Vendeur. Le non-respect de cette interdiction est susceptible de constituer un acte de contrefaçon engageant la responsabilité civile et/ou pénale de son auteur. Le Vendeur se réserve le droit d'engager des poursuites judiciaires à l'encontre de toute personne qui ne respecterait pas cette interdiction.

ARTICLE 16 - RESPONSABILITÉ ET ASSURANCE

Le Vendeur ne peut être en aucun cas tenu pour responsable d'un problème de connexion Internet, d'absence de réseau, de la non-réception de la newsletter, de la suppression d'un compte client, d'une maintenance ou de toute autre restriction d'accès au site. Les photos, illustrations et/ou visuels ne sont publiés sur le site qu'à titre d'illustration et ne peuvent être considérés comme représentant fidèlement l'offre en question. Les photos, illustrations et/ou visuels n'ont en aucun cas une valeur contractuelle. En cas d'erreurs, la responsabilité du Vendeur ne pourra être engagée à ce titre. Le Vendeur ne peut être tenu pour responsable des dommages de toute nature, tant matériels qu'immatériels ou corporels, qui pourraient résulter de la mauvaise utilisation des Services par le Client ou du non-respect des règles d'hygiène et de sécurité par le Client, du règlement intérieur du V.HIVE ou de la charte applicable aux personnes participant aux Tournois, Championnats et Stages. Le Vendeur a souscrit auprès de son assureur une assurance de responsabilité civile professionnelle couvrant son activité en France auprès de Aviva Assurances : TOURS CENTRE 73, bis Avenue Grammont 37000 TOURS.

Dans l'hypothèse où la personne titulaire de l'autorité parentale souscrit à l'option Hébergement, elle s'engage sous sa seule responsabilité à accompagner ou à faire accompagner par une personne majeure qu'elle aura autorisée, le mineur lors de sa participation au Stage et lors de son séjour à l'Hôtel partenaire ; le Vendeur décline toute responsabilité quant à la prise en charge du mineur en dehors de V.Hive. A ce titre, le Vendeur ne peut être tenu pour responsable des dommages de toute nature, tant matériels qu'immatériels ou corporels, subis en dehors de l'enceinte de V.Hive, et notamment lors des déplacements entre V.Hive et l'Hôtel partenaire dans le cas où l'option Hébergement a été choisie.

En cas de souscription à l'option Hébergement, le Vendeur sera seulement responsable vis-à-vis du Client du complet paiement des 5 (nuits) nuits à l'Hôtel partenaire pour le Stagiaire et son ou ses accompagnants. Tous frais supplémentaires tels que par exemple le mini bar ou autres prestations de l'Hôtel ne sont pas pris en charge par le Vendeur et devront être réglés directement auprès de l'Hôtel.

Dans l'hypothèse où la personne titulaire de l'autorité parentale souscrit à la online School, elle s'engage sous sa seule responsabilité à assurer une connexion internet de suffisamment bonne qualité pour pouvoir assurer la formation en ligne. Le Vendeur ne peut être en aucun cas tenu pour responsable d'un problème de connexion Internet, d'absence de réseau, de la suppression d'un compte client, d'une maintenance ou de toute autre restriction d'accès à la plateforme utilisée pour le Stage online.

ARTICLE 17 - FORCE MAJEURE

Les obligations contenues aux présentes ne seront pas applicables ou seront suspendues de plein droit si leur exécution est devenue impossible en raison d'un cas de force majeure. Le Vendeur avisera le Client de la survenance d'un cas de force majeure dans les 7 jours à compter de la survenance de cet événement. Lorsque la suspension de l'exécution des obligations du Vendeur se poursuit pendant une période supérieure à 21 jours, le Client a la possibilité de résilier la Commande en cours et le Vendeur devra alors procéder au remboursement de la Commande.

ARTICLE 18 - RÉCLAMATIONS

Toute réclamation doit s'effectuer par courriel à jerome@vitality.gg ou par voie postale à l'adresse suivante : TEAM VITALITY, 102, boulevard de Sebastopol - 75003 PARIS. Les réclamations ainsi adressées feront prioritairement l'objet d'une tentative de règlement amiable et, dans tous les cas, d'une réponse écrite du Vendeur. L'année qui suivra la réclamation du Client auprès des services du Vendeur, le Client pourra, en application des dispositions de l'article R. 616-1 du code de la consommation, faire examiner sa demande par un médiateur, chaque litige ne pouvant être examiné que par un seul médiateur. Le médiateur compétent est le médiateur du commerce coopératif et associé : <http://www.mcca-mediation.fr>. Vous pouvez contacter le médiateur par mail (servicemediation@mcca-mediation.fr) ou par courrier à l'adresse suivante : FCA, 77 rue de Lourmel, 75015 Paris. Pour les litiges transfrontaliers, le Client pourra contacter le Centre européen des consommateurs France : www.europe-consommateurs.eu. Le Client peut à ses frais se faire assister d'un conseil.

ARTICLE 19 - LOI APPLICABLE ET JURIDICTION COMPÉTENTE

La loi applicable est la loi française.

Tout litige relatif à la Commande, aux présentes CGV, à leur interprétation ou à leur suite sera soumis à la compétence exclusive des tribunaux français territorialement compétents.

Fait à Paris, le 03/12/2020