



CGU

Gamers Room inclut sans limitation le site internet, l'application mobile et autres services qui lui sont liés et est défini ci-après par Gamers Room. Gamers Room est édité par la société Gamers Room SAS, au capital de 3 000 euros, immatriculée 821 620 903 enregistrée au RCS de Paris et dont le siège social se trouve 60 rue la Boetie, 75008 Paris. Le site est hébergé par OVH, 2 rue Kellermann-59100 Roubaix.

Les présentes Conditions Générales d'Utilisation sont soumises à l'application du droit Français et de la compétence exclusive des juridictions françaises. La langue du contrat est le français. Sauf dispositions d'ordre public, tous les litiges qui pourraient survenir dans le cadre de l'exécution des présentes Conditions Générales d'Utilisation pourront avant toute action judiciaire être soumis à l'appréciation des éditeurs du site en vue d'un règlement amiable. Il est expressément rappelé que les demandes de règlement amiable ne suspendent pas les délais ouverts pour intenter les actions judiciaires.

Toute personne physique agissant en son nom ou pour le compte d'une personne morale, accédant au service Gamers Room est un utilisateur. En accédant au service Gamers Room, même sans s'y être identifié, l'utilisateur accepte sans condition ni réserve la totalité des présentes Conditions Générales d'Utilisation ci-après nommées CGU. L'utilisateur reconnaît du même fait avoir pris pleinement connaissance des présentes CGU. Gamers Room se réserve le droit d'interdire l'accès à tout Utilisateur qui ne respecte pas les présentes CGU, sans justification, sans préavis et à tout moment.

Gamers Room peut à leur seule discrétion et à n'importe quel moment, décider de changer ou modifier les présentes CGU sans avoir à en informer ses Utilisateurs. En accédant au service Gamers Room, tout utilisateur accepte les modifications éventuelles apportées. Les CGU applicables à l'utilisateur sont celles en vigueur au jour de sa dernière connexion sur le présent support.

Préambule

Gamers Room propose une offre de services en ligne pour aider les gamers de tous niveaux à progresser dans la pratique de leurs jeux favoris sur console, ordinateur ou mobile.

Les prestations d'enseignement et de perfectionnement proposées par la plateforme Gamers Room s'effectuent en ligne ou dans des lieux dédiés Gamers Room.

Pour accéder aux services proposés par Gamers Room, l'utilisateur doit avoir plus de 18 ans. Si l'utilisateur est mineur, il doit être accompagné depuis l'administration de son compte jusqu'à l'utilisation des services proposés par son représentant légal.

1/ Le service Gamers Room

Gamers Room (ci-après le Prestataire) met à disposition, via son site et son application mobile, une plateforme en ligne destinée à fournir un service de mise en

relation en ligne entre personnes physiques ou morale souhaitant perfectionner leur niveau de jeu (ci-après les Gamers) et des personnes physiques ou morales (ci-après les Coachs) souhaitant proposer des prestations d'enseignement, sous forme de séance d'entraînement en ligne.

Les séances individuelles se déroulent via les plateformes Xbox Live et Playstation Plus. Pour prendre une séance vous devez posséder un compte. Si vous ne possédez pas encore de compte, les deux plateformes proposent des offres d'essai gratuit.

2/ Le contrat de prestation de service

Gamers Room n'est pas l'employeur des Coachs. Il n'existe aucun lien de subordination entre un coach et Gamers Room.

Le Coach est un utilisateur des services proposés par Gamers Room. Gamers Room exerce une activité de mandataire au nom et pour les comptes des Coachs, qui sont des prestataires tiers indépendants.

A ce titre, Gamers Room n'intervient pas au contrat conclu entre le Coach et le Gamer et ne peut donc être considérée comme une partie à cet accord.

Le contrat de prestation de service est conclu directement entre le Coach et le Gamer au moment de la réservation de la séance d'entraînement. Il est définitivement entériné par les deux parties au moment du paiement de la prestation achetée sur la plateforme et confirmé par mail aux 2 parties.

Le coach est seul responsable du contenu de sa séance, de sa réalisation et de la qualité de sa prestation.

Gamers Room n'exerce qu'un contrôle à posteriori s'agissant de la réalisation de la prestation, à partir des évaluations publiques réalisées après séance par le Gamer. Dans l'hypothèse où Gamers Room aurait connaissance qu'un Coach a eu un comportement inapproprié pendant une séance, Gamers Room s'engage à agir en conséquence, allant jusqu'à supprimer son compte.

3/ Réserver une séance

Pour réserver une séance, le Gamer doit avoir préalablement créé gratuitement un compte sur Gamers Room. Chaque compte est personnel, non cessible, accessible via identifiant et mot de passe.

Une fois la réservation effectuée et payée, une confirmation de réservation est adressée conjointement au gamer et au coach par mail, le coach recevant en plus une notification.

4/ Reporter une séance

Le Gamer peut reporter sans condition une séance réservée jusqu'à 48 h avant le démarrage de celle-ci. Passé ce délai, la séance ne peut plus être reportée. La somme payée pour la prestation de service reste due au coach.

De la même façon, un Coach peut reporter une séance réservée jusqu'à 48h avant le démarrage de celle-ci. Par contre, en vertu de la prestation de service de mise en relation qui lui est fournie par Gamers Room, ce dernier reste redevable à Gamers Room d'une commission sur la prestation dispensée, ainsi que des frais bancaires liés aux flux financiers. Passé ce délai de 48h, si le coach demande de reporter une séance, celui-ci s'engage à proposer à Gamers Room une solution au litige qu'il aura créé avec le Gamer. Cette solution prendra la forme d'une ou plusieurs séances de coaching, à caler en fonction des disponibilités du Gamer.

Aucune annulation n'est possible conformément aux dispositions de l'article L.121-21-8, 12° du code de la consommation, « le droit de rétractation ne peut être exercé

pour les contrats de prestations de services d'activités de loisirs qui doivent être fournis à une date ou à une période déterminée ».

5/ La politique tarifaire

Le montant de la prestation de service proposée (coaching particulier ou collectif en masterclass.....) est fixé librement par le coach en fonction de son niveau (bronze, silver ou gold) et indiqué sur la fiche de présentation figurant dans la rubrique « les coachs » des différents supports digitaux constituant les services Gamers Room. En fonction de l'évolution de son palmarès, le coach peut modifier le montant de sa prestation de service.

Le tarif horaire affiché (prix public) comprend le montant de la prestation du coach et les frais de fonctionnement de la plateforme Gamers Room (commission et frais bancaires.)

6/ Paiement et Facturation

Le paiement de la séance s'effectue en ligne vis les différents supports digitaux proposés par Gamers Room après avoir validé la séance choisie. L'utilisateur a le choix entre deux modes de paiement en ligne, via Paypal ou via le système de paiement bancaire sécurisé de Gamers Room.

Gamers Room n'étant pas employeur des coachs, ceux-ci émettent directement à tout Gamer qui le demande, une facture correspondant à la prestation réalisée.

7/ Règlement des prestataires

Au titre de mandataire agissant au nom et pour le compte des Coachs, Gamers Room gère l'ensemble des flux financiers liés aux prestations de services achetées via sa plateforme digitale et la reddition des comptes.

Avec l'accord des 2 parties prenantes au contrat, Gamers Room perçoit le paiement de la prestation achetée par le Gamer et reverse au Coach le montant payé, déduction faite de sa commission de mandataire et des frais bancaires y afférents, une fois la prestation réalisée et ce dans un délai de 30 jours maximum, à partir du jour où le coach concerné en aura fait la demande écrite.

8/ Commission Gamers Room

Chaque prix public proposé sur la plateforme Gamers Room correspond au prix réel payé par le Gamer. Il inclut tous les frais de fonctionnement de la plateforme Gamers Room.

Au titre de son activité de mandataire, Gamers Room percevra de la part du Coach une rémunération sous forme de commission forfaitaire de 20 % sur chacune des prestations achetées par un Gamer.

A cette commission forfaitaire viendront se rajouter les frais bancaires liés aux frais de transaction financière. La commission est acquise à Gamers Room dès que le Gamer a finalisé le règlement de sa prestation.

La commission de mandataire de Gamers Room fera l'objet d'une facture destinée au coach, incluant le montant de la TVA en vigueur. Cette facture tient lieu de contrat de mandat.

9/ Statut des coachs

Les coachs référencés sur les différents supports digitaux proposés par Gamers Room sont des prestataires tiers indépendants. Pour être référencé par Gamers Room, le coach doit avoir plus de 18 ans. S'il est mineur, il doit être accompagné depuis l'administration de son compte jusqu'au règlement des prestations proposées par son représentant légal.

Le coach est réputé satisfaire à toutes les obligations légales ou réglementaires. Il lui

appartient de choisir le statut qui lui semble le plus adapté à sa situation personnelle et qui lui permet d'être rémunéré pour la prestation de service qu'il fournit. En fonction du statut choisi, le coach peut être amené à s'acquitter d'un certain nombre de taxes, impôts ou charges. Il appartient au coach de se renseigner auprès de l'administration fiscale compétente.

10/ Responsabilité

La responsabilité de Gamers Room se limite à une obligation de moyens vis à vis des Gamers et des Coachs (accessibilité et fonctionnalité des outils digitaux).

Gamers Room s'efforce d'assurer la disponibilité du service 24 heures sur 24, et 7 jours sur 7. Cependant, il peut arriver que l'accès au service soit interrompu dans le cadre d'opérations de maintenance, de mises à niveau matérielle ou logicielle, de circonstances indépendantes de sa volonté. Gamers Room s'engage à prendre toutes les mesures raisonnables pour limiter ces perturbations, pour autant qu'elles lui soient imputables.

Gamers Room ne saurait être tenu pour responsable de l'utilisation qui est faite de sa plateforme digitale et de la bonne exécution des prestations proposées par les Coachs.

11/ Droits d'utilisation / Licence

Gamers Room s'engage à ne pas exploiter sur sa plateforme digitale d'élément visuel faisant référence à un jeu sans en avoir au préalable acquis l'autorisation par les ayants droits de la licence concernée.

En acceptant les CGU lors de son inscription sur la plateforme, chaque Utilisateur (Gamer / Coach) certifie avoir acquis légalement la licence du jeu sur lequel il prend / dispense ses séances.

En aucun cas, Gamers Room se saura être tenu pour responsable de l'utilisation frauduleuse de la licence d'un jeu par un tiers.

12/ Exclusivité

Le Coach s'engage à ne pas proposer ou vendre dans le territoire une prestation de service identique sur une plateforme concurrente ou directement au Gamer avec lequel il aurait été mis en contact via la plateforme Gamers Room.

S'il décide de proposer des séances d'entraînement directement à un Gamer avec lequel il aurait été mis en relation par Gamers Room. En cas de manquement du coach à son obligation d'exclusivité, celui-ci s'engage à des poursuites résultant du préjudice causé à l'entreprise.

Au même titre, le Gamer s'engage à ne pas solliciter en direct le Coach auprès duquel il a acheté une prestation, pendant ou après une séance.

13/ Réclamation / litige

Pour être prise en compte, toute réclamation devra porter sur des critères rationnels. Le Gamer a la possibilité de porter réclamation dans le cas où la prestation achetée n'a pas été réalisée. Toute réclamation devra être effectuée le jour même via le formulaire de contact. Gamers Room s'engage à y répondre dans les plus brefs délais et à proposer au gamer une solution de remplacement sous la forme d'un report (nouveau créneau horaire, autre coach du même niveau)

Dans le cas de figure où la prestation achetée n'aurait été réalisée du fait de la non présence du Gamer à l'heure de sa réservation et ce malgré les notifications envoyées par le Prestataire, aucune réclamation ne saurait être prise en compte et la somme payée reste due au Coach.

En cas de litige opposant Gamer et Coach, Gamers Room est seule habilitée à trouver une solution.

14/ Résiliation

En cas de manquement aux règles d'éthique, d'intégrité et de déontologie en vigueur dans les juridictions dans lesquelles l'activité s'exerce, Gamers Room peut à tout moment, sans notification préalable, interrompre ou suspendre, de manière temporaire ou définitive l'accès au compte Utilisateur concerné. Dans ce cadre, Gamers Room pourra s'autoriser de résilier à tout moment l'inscription du Gamer ou le contrat de mandat pour la prestation de service qu'il a signé avec le Coach.

15/ Propriété intellectuelle

La plateforme digitale (site internet GamersRoom.fr ainsi que l'application GamersRoom) est la propriété de Gamers Room, protégée par le copyright. Toute reproduction même partielle est subordonnée à l'autorisation préalable et écrite de GamersRoom. L'Utilisateur s'engage à ne reproduire aucun des éléments. Toute utilisation contraire de tout ou partie du site ou de l'application ou de l'un quelconque de ses éléments constituerait une contrefaçon susceptible d'entraîner des poursuites civiles et/ou pénales et d'exposer son utilisateur contrevenant aux peines rappelées.

16/ Données personnelles

Dans le cadre de l'utilisation de la plateforme digitale, Gamers Room collecte et traite les données personnelles fournies par les Gamers et les Coachs. En acceptant les CGU, chaque Utilisateur accepte le traitement de ses données personnelles par GamersRoom, conformément aux stipulations de la Politique de Confidentialité.

Gamers Room est susceptible de faire parvenir à l'Utilisateur des offres promotionnelles des partenaires de Gamers Room, sauf si celui-ci s'y oppose. En application de ces mêmes dispositions, l'Utilisateur dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données personnelles le concernant, qui peut être exercé à l'adresse suivante : lena@gamersroom.fr. Gamers Room ne transmet pas d'informations à ses partenaires qui leur permettraient d'identifier l'Utilisateur. En application des dispositions de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, Gamers Room s'engage à n'utiliser les données à caractère personnel de l'Utilisateur que pour les strictes finalités précisées ci-avant.

La collecte et le traitement des données personnelles par Gamers Room ont été déclarés à la CNIL.

Gamers Room ne conserve pas les coordonnées bancaires des utilisateurs après le paiement.