

CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION ET DE VENTE GAMERS

GamersRoom inclut sans limitation le site internet, l'application mobile et autres services qui lui sont liés et est défini ci-après par Gamers Room. GamersRoom est édité par la société GamersRoom 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 GamersRoom, 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. GamersRoom 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.

GamersRoom peut à sa 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 GamersRoom, 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

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

Pour accéder aux services proposés par GamersRoom, 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 GamersRoom

GamersRoom (ci-après le Prestataire) met à disposition, via son site, une plateforme destinée à fournir un service de mise en relation 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) qui proposent des prestations d'enseignement, sous forme de cours individuels ou collectifs en ligne.

Tous les coachs référencés sur la plateforme sont évalués préalablement par nos sélectionneurs sur leurs compétences techniques et pédagogiques, ainsi que sur leur palmarès sur la scène sportive. A l'issue de l'évaluation, si celle-ci est concluante, le coach est agréé pour dispenser des cours.

Les cours sont proposés toutes les devices (console, mobile ou PC). Les Gamers jouant sur console doivent posséder un abonnement permettant de jouer en ligne en mode multijoueurs.

2/ Statut des Coachs

GamersRoom n'est pas l'employeur des Coachs. Le Coach est un utilisateur des services proposés par Gamers Room.

A ce titre, GamersRoom 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 du cours. 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 son cours, de sa réalisation et de la qualité de sa prestation. GamersRoom n'exerce qu'un contrôle à posteriori sur la réalisation de la prestation, à partir des évaluations publiques laissées après chaque séance par le Gamer. Dans l'hypothèse où GamersRoom aurait connaissance qu'un Coach a eu un comportement inapproprié pendant une séance, GamersRoom s'engage à agir en conséquence, allant jusqu'à supprimer son compte.

3/ Les offres

Les cours durent 1h et sont commercialisés à l'unité, en pack 3,5,10 ou 20h ou sous la forme de Cartes Cadeaux d'une valeur de 20, 50, 100 et 200 euros.

4/ Réserver un cours

Pour réserver une séance, le Gamer doit avoir préalablement créé gratuitement un compte sur la plateforme 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, et sous forme de notifications.

5/ Annuler un cours

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 déterminée.

6/ Reporter une séance

Le Gamer peut reporter sans condition une séance réservée jusqu'à 48 h avant le démarrage de celle-ci via le formulaire de contact. 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, le Coach peut reporter un cours réservé jusqu'à 48h avant le démarrage de celui-ci. Celui-ci s'engage à proposer à Gamers Room une solution au désagrément qu'il aura créé avec le Gamer. Cette solution prendra la forme de compensation éventuelle à caler en fonction des retours et des disponibilités du Gamer.

7/ La politique tarifaire

Le montant de la prestation de service proposée est fixé librement par le Coach et indiqué sur sa fiche de présentation figurant dans la rubrique « les coachs » et sur la page « affichage de la recherche » du site internet constituant le service GamersRoom. Le tarif horaire affiché (prix public ttc) comprend le montant de la prestation du Coach et les frais de fonctionnement de la plateforme GamersRoom (commission et frais bancaires.)

8/ Paiement et Facturation

Le paiement de la séance s'effectue en ligne sur la plateforme GamersRoom. 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. GamersRoom n'étant pas employeur des Coachs, ceux-ci émettent directement à tout Gamer qui le demandera, une facture correspondant à la prestation achetée.

9/ Evaluation

Après chaque cours, l'utilisateur est tenu d'évaluer la prestation du Coach. Cette évaluation se fait sous la forme d'attribution d'étoiles (note de 1 à 5). Les évaluations permettent de donner des indications relatives à la qualité de la prestation effectuée, aux compétences du Coach et à la satisfaction finale du Gamer. Les évaluations laissées par les Clients ne peuvent être modifiées ou supprimées du profil du Coach, sauf demande exceptionnelle du Coach auprès de GamersRoom en justifiant le contexte et après informations prises auprès du Gamer.

Le nombre d'évaluations permet au Coach de bénéficier d'un meilleur référencement sur le Site et de faire ainsi remonter son profil dans les résultats de recherche.

10/ Offres, durée de validité

Carte Cadeau : La carte est valable pendant une durée d'un an à compter de sa date d'achat.

Elle est utilisable pour réserver des cours avec n'importe quel Coach référencé sur la plateforme GamersRoom.

La Carte Cadeau est matérialisée par un mail de confirmation de commande indiquant le montant crédité sur la Carte (20,50, 100 et 200 euros) et contenant un code personnel utilisable sur la plateforme au moment du paiement des cours.

Les Packs : Les packs 3, 5, 10 ou 20 heures sont valables pendant six mois à compter de leur date d'achat.

Chaque Pack est obligatoirement rattaché au coach sélectionné par le Gamer au moment de l'achat. Il ne peut pas être utilisé pour réserver un cours avec un autre coach que le coach sélectionné au préalable.

Le Pack est confirmé par un mail de confirmation de commande indiquant le nombre d'heures achetées et le coach sélectionné. Le compte du Gamer sur la plateforme est crédité du nombre d'heures achetées.

11/ Tarif

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 GamersRoom.

12/ Responsabilité

La responsabilité de GamersRoom se limite à une obligation de moyens.

GamersRoom 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. GamersRoom 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.

13/ Droits d'utilisation / Licence

GamersRoom s'engage à mentionner sur sa plateforme digitale les ayants droits de la licence concernée pour toute

utilisation sur son site d'un élément visuel faisant référence à leur jeu.

En acceptant les CGUV, chaque Utilisateur certifie avoir acquis légalement la licence du jeu sur lequel il prend ses cours. En aucun cas, GamersRoom se saura être tenu pour responsable de l'utilisation frauduleuse de la licence d'un jeu par un tiers.

14/ Exclusivité

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

15/ 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. GamersRoom 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 de rappel, aucune réclamation ne saurait être prise en compte et la somme payée restera due à la plateforme. En cas de litige opposant Gamer et Coach, Gamers Room est seul habilité à trouver une solution.

16/ 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, GamersRoom peut à tout moment, sans notification préalable, interrompre ou suspendre, de manière temporaire ou définitive l'accès au compte Utilisateur concerné. Dans ce cadre, GamersRoom pourra s'autoriser à résilier à tout moment l'inscription du Gamer.

17/ Propriété intellectuelle

La plateforme digitale 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.

18/ Données personnelles

Dans le cadre de l'utilisation de la plateforme digitale, GamersRoom collecte et traite les données personnelles fournies par les Gamers. En acceptant les CGUV, chaque Utilisateur accepte le traitement de ses données personnelles. GamersRoom, conformément aux stipulations de la Politique de Confidentialité. GamersRoom prend les mesures propres à assurer la protection et la confidentialité des informations nominatives qu'il détient ou qu'il traite dans le respect des dispositions de la LIL et du RGPD.

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 : lana@gamersroom.fr.

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

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