

Conditions générales

Personnalisation et délivrance des épisodes gamifiés
Civitime



Propriétés de l'acte

Titre	Conditions générales
Sous-titre	Personnalisation et délivrance d'un Jeu CIVITIME
Catégorie	Contrat
Objet	Conditions Générales portant sur la licence d'un serious game
Type	Déclinaison de modèle
Modèle parent	<i>Désignez le nom de fichier du modèle parent de cet acte</i>
Version	4
Date de création	17/12/2019
Date de mise à jour	21/01/2024
Auteur	Aurélien Defraire
Copyright	AROBASE AVOCATS

Plan du document

Section 1 : Stipulations communes applicables au Contrat	7
1.1 Définitions.....	7
1.1.1 « Contrat »	7
1.1.2 « Devis ».....	7
1.1.3 « Client »	7
1.1.4 « Jeu »	7
1.1.5 « Joueur »	8
1.1.6 « Tiers non autorisé ».....	8
1.1.7 « Politique de l'entreprise »	8
1.1.8 « Plateforme CIVITIME ».....	8
1.1.9 « Descriptif »	8
1.1.10 « Éléments personnalisés »	8
1.1.11 « Épisode ».....	8
1.1.12 « Abonnement »	8
1.1.13 « Compte »	9
1.1.14 « Option ».....	9
1.1.15 « Ressources Juridiques ».....	9
1.1.16 « Donnée ».....	9
1.1.17 « Données illicites »	9
1.1.18 « Cas de Force Majeure »	10
1.1.19 « Équipements Terminaux ».....	10
1.1.20 « Données à caractère Personnel ».....	10
1.1.21 « Traitement de Données à caractère Personnel »	11
1.1.22 « Droit des Données à caractère Personnel »	11
1.1.23 « Droit de propriété intellectuelle ».....	11
1.1.24 « Comité de Pilotage ».....	11
1.2 Objet du Contrat	12
1.3 Loyauté dans la conclusion et l'exécution du Contrat	12
1.3.1 Exactitude des informations communiquées par le Client.....	12

1.3.2	<i>Expression des besoins du Client</i>	12
1.3.3	<i>Licéité des épisodes gamifiés</i>	13
1.3.4	<i>Collaboration du Client</i>	13
1.4	Qualité du Client	13
1.5	Conclusion du Contrat	13
1.6	Entrée en vigueur du Contrat.....	14
1.7	Contenu et interprétation du Contrat.....	14
1.8	Modification du Contrat	14
1.9	Transmission du Contrat.....	15
1.10	Divisibilité du Contrat.....	15
1.11	Imprévision.....	15
1.11.1	<i>Révocation</i>	15
1.11.2	<i>Révision</i>	16
1.12	Indépendance de C-CAPYTCH.....	16
1.13	Exécution par un tiers.....	16
1.14	Obligations sociales de C-CAPYTCH.....	16
1.15	Prix.....	17
1.16	Retard des paiements.....	17
1.16.1	<i>Indemnités de retard</i>	17
1.16.2	<i>Déchéance du terme</i>	17
1.17	Compensation	18
1.18	Responsabilité de C-CAPYTCH envers le Client	18
1.19	Responsabilité de C-CAPYTCH envers les tiers.....	18
1.20	Exception d'inexécution	18
1.21	Résolution.....	19
1.22	Assurance	19
1.23	Confidentialité	19
1.24	Moyens de communication.....	20
1.25	Interlocuteurs désignés	20
1.26	Données à caractère Personnel traitées par C-CAPYTCH en tant que Responsable de Traitement	20

1.27 Données à caractère Personnel traitées par C-CAPYTCH en tant que sous-traitant	21
1.27.1 Délégué à la protection des données	21
1.27.2 Désignation des Traitements de Données à caractère Personnel concernés	22
1.27.3 Sous-traitance de second rang.....	22
1.27.4 Origine des Données à caractère Personnel traitées.....	22
1.27.5 Transfert des Données à caractère Personnel traitées.....	23
1.27.6 Confidentialité.....	23
1.27.7 Sécurité.....	23
1.27.8 Droits des personnes concernées.....	24
1.27.9 Registre.....	25
1.27.10 Sort des Données à caractère Personnel à la terminaison du Contrat.....	25
1.27.11 Assistance au Client.....	25
1.27.12 Information et audit	26
1.28 Référence	26
1.29 Absence d'exclusivité au profit du Client.....	26
1.30 Loi applicable - attribution de juridiction	26
Section 2 : Stipulations particulières applicables à la personnalisation des épisodes gamifiés	26
2.1 Objet de la présente Section.....	26
2.2 Détermination des Éléments personnalisés	26
2.2.1 Réception expresse	27
2.2.2 Réception tacite.....	27
2.3 Mise en œuvre des Éléments personnalisés.....	27
2.4 Prix.....	28
Section 3: Stipulations particulières applicables à la délivrance des épisodes gamifiés	28
3.1 Objet de la présente Section.....	28
3.2 Licence d'utilisation concédée au Client	28
3.3 Conformité des épisodes gamifiés aux besoins du Client	28

3.4	Mise en garde du Client.....	29
3.5	Délivrance et accessibilité des épisodes gamifiés.....	29
3.6	Transfert de garde.....	30
3.7	Évolutions et améliorations des épisodes gamifiés.....	31
3.8	Adaptation du Client au Jeu concédé.....	31
3.9	Fourniture d'un pack de communication.....	32
3.10	Prestations exclues.....	32
3.10.1	<i>Formation à l'utilisation des épisodes gamifiés.....</i>	<i>32</i>
3.10.2	<i>Évolutions spécifiques des épisodes gamifiés.....</i>	<i>32</i>
3.11	Utilisation des épisodes gamifiés.....	32
3.11.1	<i>Utilisation prudente.....</i>	<i>32</i>
3.11.2	<i>Utilisation licite.....</i>	<i>33</i>
3.11.3	<i>Porte-fort du Client.....</i>	<i>33</i>
3.11.4	<i>Sanctions.....</i>	<i>33</i>
3.12	Durée d'utilisation des épisodes gamifiés.....	34
3.12.1	<i>Renouvellement : Tacite reconduction.....</i>	<i>34</i>
3.12.2	<i>Dénonciation régulière à date d'anniversaire.....</i>	<i>34</i>
3.13	Prix.....	34

C-CAPYTCH, société par actions simplifiée au capital social de 43 708 euros ayant son siège social à TOURS (37000) 49 Bld Preuilly, immatriculé au RCS de Tours sous le numéro 833 918 337, représentée par Monsieur Anthony MOLLE en sa qualité de Président, ci-après-désigné comme « C-CAPYTCH », est une société spécialisée dans la création de « *jeux sérieux* » ou « *serious games* » permettant à ses clients de promouvoir leur politique d'entreprise auprès de leurs salariés et collaborateurs.

Le Client s'est rapproché de C-CAPYTCH afin de bénéficier des épisodes gamifiés et d'organiser la participation de ses salariés à ce jeu.

Le devis accepté par le Client, leurs Annexes, ainsi que les stipulations applicables des présentes Conditions Générales, constatent l'intégralité de l'accord en résultant entre les Parties, à l'exclusion de tout échange de correspondances, documents ou pourparlers antérieurs ayant trait à la même opération.

Section 1 : Stipulations communes applicables au Contrat

1.1 Définitions

1.1.1 « Contrat »

On désigne par « Contrat » le contrat conclu, par suite de la seule acceptation du Client aux devis, entre le Client et C-CAPYTCH.

1.1.2 « Devis »

On désigne par « Devis » le document contractuel, sur support matériel ou électronique, arrêtant les éléments essentiels (objet, prix, durée) du Contrat conclu entre C-CAPYTCH et le Client.

1.1.3 « Client »

On désigne par « Client » la personne ayant conclu le Contrat avec C-CAPYTCH, correspondant à la définition de « professionnel » au sens de l'article préliminaire du Code de la consommation et dont le nombre de salariés employés est supérieur à cinq.

Il est expressément indiqué que C-CAPYTCH n'entend conclure aucun Contrat avec une personne ne répondant pas à la définition de Client.

1.1.4 « Épisodes gamifiés »

On désigne par « Épisodes gamifiés » l'ensemble des modules informatiques créés par Civitime, mis à disposition du client, conçue de façon ludique par C-CAPYTCH afin de promouvoir la Politique de l'entreprise.

1.1.5 « Joueur »

On désigne par « Joueur » tout salarié du Client disposant de l'accès au Jeu au moyen d'un Compte dédié.

1.1.6 « Tiers non autorisé »

On désigne par « Tiers non autorisé » toute personne qui n'est pas Joueur.

1.1.7 « Politique de l'entreprise »

On désigne par « Politique de l'entreprise » l'ensemble des actions, projets et stratégies menés par une entreprise dans le cadre de ses activités (RSE, handicap...)

1.1.8 « Plateforme CIVITIME »

On désigne par « Plateforme CIVITIME » le service de communication au public en ligne édité et exploité par C-CAPYTCH, accessible par Internet à l'adresse définie entre les deux parties, à partir duquel les Joueurs auront accès au Jeu.

Le directeur de la publication de la plateforme CIVITIME est Monsieur Anthony MOLLE, en qualité de Président de C-CAPYTCH.

Les épisodes gamifiés est hébergée par GOOGLE IRELAND LIMITED, dont le siège social est Gordon House, Barrow Street, Dublin 4, Irlande : 0805-980345.

Les serveurs utilisés sont localisés à Francfort, Allemagne.

1.1.9 « Descriptif »

On désigne par « Descriptif » le document, accessible au Client avant la conclusion du Contrat, décrivant les caractéristiques et les fonctionnalités principales des épisodes gamifiés.

1.1.10 « Éléments personnalisés »

On désigne par « Éléments personnalisés » l'ensemble des personnalisations apportées aux fonctionnalités et caractéristiques des épisodes gamifiés, à la demande et sur instructions du Client, lors de la personnalisation des épisodes gamifiés.

1.1.11 « Épisode »

On désigne par « Épisode » une phase de Jeu caractérisée par des étapes et objectifs scénarisés, sur une période déterminée.

1.1.12 « Abonnement »

On désigne par « Abonnement » la durée pendant laquelle le client pourra rendre les épisodes gamifiés accessible à ses collaborateurs.

1.1.13 « Compte »

On désigne par « Compte » tout espace numérique accessible depuis les épisodes gamifiés CIVITIME au moyen d'un identifiant et d'un mot de passe, réservé à l'usage d'un Joueur.

1.1.14 « Option »

On désigne par « Option » toute fonctionnalité ou prestation accessoire au Jeu, expressément désignée dans le Devis.

1.1.15 « Ressources Juridiques »

On désigne par « Ressources Juridiques » les mesures, mentions, publicités, autorisations, clauses, contrats, actes, guides, mises en garde, et de manière générale tous les renseignements et documents requis pour l'utilisation des épisodes gamifiés par les lois et règlements ou les instances ordinales du Client, tels que ceux exigés en matière de Droit des Données à caractère Personnel, de protection des consommateurs ou de recours à des moyens ou services de communications électroniques.

1.1.16 « Donnée »

On désigne par « Donnée » tous signes, signaux, écrits, images, sons ou messages de toute nature.

1.1.17 « Données illicites »

On désigne par « Données illicites » les Données portant atteinte à un intérêt protégé par l'Ordre juridique français ou d'un autre État, susceptible par suite d'être prévenu, réparé ou réprimé au moyen de mesures ou sanctions de nature pénale, civile, administrative, ou d'autre nature.

Sont considérés notamment comme Données illicites :

- Les Données constitutives de délits de presse ou de violation du secret professionnel ;
- Les Données portant atteinte à la vie privée, à l'image, à la réputation d'une personne ;
- Les Données recueillies, conservées ou utilisées en infraction à la législation sur la transparence économique, les pratiques anticoncurrentielle ou restrictives de concurrence ;
- Les Données à Caractère Personnel collectées ou transmises en infraction au Droit des Données à caractère Personnel ;
- Les Données mettant en œuvre ou reproduisant sans autorisation une création immatérielle objet des Droit de propriété intellectuelle.

- Les Données dont la collecte, la conservation ou l'utilisation est constitutive de concurrence déloyale ou d'agissement parasitaire ;
- Les Données dont le contenu présente un caractère raciste, antisémite, homophobe ou autrement discriminatoire ;
- Les Données dont le contenu présente un caractère vulgaire, obscène ou diffamatoire.

1.1.18 « Cas de Force Majeure »

On désigne par « Cas de Force Majeure » tout évènement présentant un caractère irrésistible pour C-CAPYTCH.

Les Parties s'accordent à considérer comme tels, sans que cette liste ne soit exhaustive :

- La nécessité de prévenir, empêcher ou stopper la diffusion de Données illicites ;
- La défaillance ou le retard de toute entreprise tierce intervenant à tout ou partie de l'exécution des obligations de C-CAPYTCH, y compris ses propres sous-traitants ;
- Tout acte de malveillance ou de fraude de la part de tiers ;
- L'intervention d'un Tiers non autorisé dans l'utilisation des épisodes gamifiés CIVITIME ;
- Le dysfonctionnement de matériels informatiques ou Équipements Terminaux résultant d'un virus, une panne physique, une liaison Internet défectueuse, quelle qu'en soit la cause ;
- Les dérangements, encombrement, interruption ou panne des terminaux et réseaux de communications électroniques nécessaires à l'utilisation de tout ou partie des épisodes gamifiés CIVITIME.

1.1.19 « Équipements Terminaux »

On désigne par « Équipements Terminaux » tous les équipements destinés à être connectés directement ou indirectement à un point de terminaison d'un réseau de communications électroniques, au sens de l'article L32, 2° du Code des postes et communications électroniques, en vue de la transmission, du traitement ou de la réception de Données.

1.1.20 « Données à caractère Personnel »

Constituent des « Données à caractère Personnel », conformément au Règlement (UE) 2016/679 du Parlement et du Conseil du 27 avril 2016, toutes les Données se rapportant à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, notamment par référence à un identifiant, tel qu'un nom, un numéro d'identification, des Données de localisation, un identifiant en ligne, ou à un ou plusieurs

éléments spécifiques propres à son identité physique, physiologique, génétique, psychique, économique, culturelle ou sociale.

1.1.21 « Traitement de Données à caractère Personnel »

Constitue un « Traitement de Données à caractère Personnel », conformément au Règlement (UE) 2016/679 du Parlement et du Conseil du 27 avril 2016, toute opération ou tout ensemble d'opérations effectuées ou non à l'aide de procédés automatisés et appliqué à des Données à caractère Personnel ou des ensembles de Données à caractère Personnel, telles que la collecte, l'enregistrement, l'organisation, la structuration, la conservation, l'adaptation ou la modification, l'extraction, la consultation, l'utilisation, la communication par transmission, la diffusion ou toute autre forme de mise à disposition, le rapprochement ou l'interconnexion, la limitation, l'effacement ou la destruction.

1.1.22 « Droit des Données à caractère Personnel »

On désigne par « Droit des Données à caractère Personnel » l'ensemble des définitions, principes et règles résultant du Règlement (UE) 2016/679 du Parlement et du Conseil du 27 avril 2016 et de la Loi n° 78-17 du 6 janvier 1978.

1.1.23 « Droit de propriété intellectuelle »

On désigne par « Droit de propriété intellectuelle » :

- Tout droit patrimonial reconnu à une personne, par un Ordre juridique, d'user, de jouir ou de disposer d'une manière déterminée d'une création immatérielle, à titre exclusif,
- Ainsi que tout droit permettant de faire naître, conserver, renouveler, éteindre ou transférer le précédent, par suite notamment de l'accomplissement de procédures, formalités, publicités ou dépôts.

1.1.24 « Comité de Pilotage »

Le Comité de Pilotage est composé de personnels du Client et de C-CAPYTCH désignés par les Parties au jour de la conclusion du Contrat.

Sa composition pourra ultérieurement être modifiée par résolution.

Le Comité de Pilotage est compétent pour connaître, au cours de la personnalisation des épisodes gamifiés visée à la Section 2, de toutes les décisions se rapportant :

- Aux aspects de la Politique de l'entreprise qui seront implémentés dans les épisodes gamifiés ;
- À la détermination des Éléments personnalisés ;
- Le cas échéant, à la délivrance des Options stipulées au Devis ;

- Au calendrier, à la poursuite, à l'achèvement de la phase de la personnalisation des épisodes gamifiés en vue de passer à la délivrance des épisodes gamifiés visée à la Section 3.

Le Comité de Pilotage se réunit, au cours de la personnalisation des épisodes gamifiés.

Lors de la première réunion, le Comité de Pilotage déterminera par résolution le calendrier et la forme de ses réunions postérieures.

Ses résolutions sont adoptées à l'unanimité des membres, et constatées sous forme de procès-verbaux communiqués aux membres dans les plus brefs délais.

1.2 Objet du Contrat

Le Contrat a pour objet de concéder au Client, ainsi qu'aux Joueurs désignés par ce dernier, l'utilisation de Civitime désigné au Devis, dans les conditions exposées aux présentes Conditions Générales.

1.3 Loyauté dans la conclusion et l'exécution du Contrat

1.3.1 Exactitude des informations communiquées par le Client

Le Client s'engage à fournir à C-CAPYTCH, dans le cadre de la conclusion et de l'exécution du Contrat, des informations exactes, sincères et véritables relatives à son identité et ses coordonnées.

Il s'engage à informer sans délai C-CAPYTCH de toute modification relative à ces informations.

1.3.2 Expression des besoins du Client

Le sérieux et l'implication que C-CAPYTCH est en droit d'attendre du Client garantissent l'adéquation et la qualité des services qui lui seront délivrés.

Pour cette raison, il incombe au Client de pourvoir à la définition et au recensement complet de ses besoins réels, de ses contraintes et des objectifs à atteindre, en précisant clairement les finalités et caractéristiques de la Politique de l'entreprise qu'il souhaite voir mises en œuvre dans les épisodes gamifiés.

Le Client s'étant entouré de tous conseils utiles, il est entendu que ce dernier a mesuré et vérifié :

- L'opportunité économique,
- La compatibilité aux règles et exigences (juridiques et, le cas échéant, déontologiques) applicables à sa profession,
- La liste et le coût des ressources internes,
- Les conséquences sur son organisation et ses personnels, des épisodes gamifiés qui lui seront fournis par C-CAPYTCH, en ce compris ses Éléments personnalisés.

1.3.3 Licéité des épisodes gamifiés

Le Client ayant la charge de définir ses besoins et les finalités poursuivies par les épisodes gamifiés qu'il souhaite utiliser, il garantit que ces dernières ne présentent par principe aucune contrariété :

- Aux lois et règlements applicables dans l'Ordre juridique de tout État avec lequel son activité professionnelle aurait un lien direct ou indirect ;
- Aux règles juridiques et déontologiques de sa profession.
- Le Client se chargera seul de toutes les déclarations, autorisations et formalités, et communiquera en temps utiles à C-CAPYTCH l'ensemble des Ressources Juridiques requises pour l'utilisation des épisodes gamifiés par les lois et règlements ou ses instances ordinaires, notamment celles incombant au responsable d'un Traitement de Données à caractère Personnel, comme il est dit à l'article 1.27 et celles relatives à l'exploitation des Droits de propriété intellectuelle dont les Éléments personnalisés font faire l'objet.
- Pour ce faire, le Client s'entourera de tous conseils utiles auprès de professionnels du droit.
- C-CAPYTCH sera légitimement fondée, dans l'hypothèse où elle relèverait l'existence d'un manquement du Client à l'une des obligations qui précèdent :
- À s'abstenir de toute action qui aurait pour conséquence de l'en rendre complice, coauteur, ou responsable en quelque qualité que ce soit ;
- À suspendre ou résilier le Contrat, dans les conditions visées aux articles 1.20 et 1.21.

1.3.4 Collaboration du Client

En cours d'exécution du Contrat, il appartiendra au Client de collaborer activement à la mise en œuvre des épisodes gamifiés désignés au Devis, respecter tous les prérequis et mises en garde qui lui auront été communiqués, et ne contrarier en aucune manière le travail de C-CAPYTCH.

La présente clause s'applique sans préjudice des obligations particulières de collaboration stipulées par ailleurs dans les présentes Conditions générales.

1.4 Qualité du Client

Le Client déclare et reconnaît, dans ses rapports avec C-CAPYTCH, pour les besoins directs et exclusifs de son activité commerciale, industrielle, artisanale, libérale ou agricole.

1.5 Conclusion du Contrat

Le Contrat est conclu par l'échange du consentement des Parties sur le Devis et le cas échéant leurs Annexes, ce consentement étant réputé s'étendre, par un renvoi exprès stipulé au Devis, aux présentes Conditions Générales.

Il est convenu, par convention expresse sur la preuve, que cet échange de consentement pourra être constaté et rapporté par tous moyens, tels que des échanges de fax ou de courriers électroniques.

1.6 Entrée en vigueur du Contrat

A défaut de stipulation contraire du Devis, le Contrat entrera en vigueur au jour de sa conclusion.

1.7 Contenu et interprétation du Contrat

Le Contrat est constitué exclusivement :

- Du Devis accepté par le Client,
- De leurs annexes, le cas échéant,
- Du Descriptif,
- Des présentes Conditions Générales.

Ces documents contractuels constituent l'intégralité de l'accord en résultant entre les Parties, à l'exclusion de tout échange de correspondances, documents, négociation, discussions ou pourparlers antérieurs ayant trait à la même opération.

Ils sont réputés d'interprétation stricte. On ne saurait, sous couvert d'interprétation, même au regard de l'usage ou de l'équité, leur donner une portée qui ne résulterait par expressément et directement de leurs stipulations.

En cas de contradiction, les stipulations applicables des présentes Conditions Générales prévaudront sur tout autre document contractuel.

En cas de nullité de l'une ou l'autre des clauses des présentes Conditions Générales, il reviendra aux Parties, ou en cas de désaccord, au Juge saisi, de lui substituer une clause de même portée produisant, dans la commune intention des Parties, des effets de Droit identiques.

Si cette substitution s'avérait impossible, le Contrat conclu entre les Parties n'encourrait la nullité que si l'une des Parties démontrait que la clause litigieuse présentait un caractère impulsif et déterminant de son consentement.

La renonciation ponctuelle de l'une ou l'autre des Parties à invoquer le bénéfice d'une clause quelconque des présentes Conditions Générales ne saurait être interprétée comme constituant une renonciation générale à s'en prévaloir.

1.8 Modification du Contrat

Sans préjudice des compétences du Comité de Pilotage prévues à l'article 1.1.24, aucun acte juridique, manifestation de volonté, procédure ou formalité accompli par l'une ou l'autre des Parties postérieurement à la conclusion du Contrat ne pourra remplacer, amender, ajouter, enlever ou tout autrement altérer le contenu ou l'interprétation du Contrat, tels qu'ils résultent des documents contractuels strictement énumérés ci-

avant, sans que les Parties n'y manifestent leur volonté expresse et dépourvue d'ambiguïté par une convention écrite désignant précisément le Contrat et les modifications qu'elles entendent lui apporter.

1.9 Transmission du Contrat

Conformément au principe de Droit commun selon lequel les dettes ne sont pas cessibles, le Client ne pourra jamais, sans le consentement préalable et écrit de C-CAPYTCH, se substituer un tiers dans la qualité de partie au Contrat, et ce notamment sous forme de « cession » ou « apport » du Contrat.

Il est par ailleurs expressément convenu qu'aucun droit du Client né du Contrat ne pourra jamais être cédé ou autrement transféré à un tiers, sans le consentement préalable et écrit de C-CAPYTCH, peu important à cet égard qu'une telle opération soit notifiée dans les conditions visées à l'article 1324 du Code civil.

1.10 Divisibilité du Contrat

Les obligations résultant des Sections suivantes des présentes Conditions Générales, quoiqu'elles seraient visées ensemble dans un Devis unique, seront présumées résulter d'autant de contrats divisibles et indépendants les uns à l'égard des autres.

Par suite, à moins que l'une des Parties ne rapporte la preuve qu'ils ne se tiennent lieu mutuellement de cause ou d'objet :

- La nullité, la résiliation, la résolution ou la révocation d'un contrat, totale ou partielle, n'emportera aucune conséquence sur l'existence et l'exécution d'un autre contrat ;
- L'inexécution d'un contrat par C-CAPYTCH, totale ou partielle, ne permettra pas au Client de suspendre l'exécution d'une obligation résultant d'un autre contrat.

1.11 Imprévision

En cas d'évènement altérant fondamentalement l'équilibre du Contrat et rendant son exécution excessivement onéreuse, dont les Parties ne pouvaient raisonnablement anticiper la survenance lors de sa conclusion, C-CAPYTCH pourra prononcer unilatéralement la révocation ou la révision de plein droit du Contrat, dans les conditions exposées ci-après.

1.11.1 Révocation

C-CAPYTCH devra faire connaître au Client sa décision motivée de révoquer le Contrat par tout moyen de correspondance, moyennant un préavis de quinze jours calendaires.

Dans cette hypothèse, un compte sera amiablement établi entre les Parties, ou à défaut par le Juge saisi à l'initiative de la Partie la plus diligente, selon les principes et procédures suivantes :

- 1.12 C-CAPYTCH sera défrayée par le Client des loyaux frais, débours, redevances, rémunérations, émoluments ou honoraires par elles exposés pour les besoins de l'exécution du Contrat ;
- 1.13 C-CAPYTCH aura droit, le cas échéant, à une quote-part du prix à l'origine convenu entre les Parties, en considération des avantages effectivement procurés au Client par suite de l'exécution partielle du Contrat avant sa révocation.

1.11.2 Révision

C-CAPYTCH devra faire connaître au Client sa décision motivée de réviser le Contrat par tout moyen de correspondance, moyennant un préavis de quinze jours calendaires.

C-CAPYTCH n'aura pouvoir de réviser qu'une seule fois les seuls éléments du Contrat relatifs aux prix, frais et débours, dans la limite de cent vingt-cinq pourcents des montants convenus à l'origine entre les Parties.

1.12 Indépendance de C-CAPYTCH

C-CAPYTCH bénéficiera de la plus grande indépendance dans l'exécution de ses obligations contractuelles.

L'activité de C-CAPYTCH est exclusive de tout lien de subordination à l'égard au Client. Il en est ainsi notamment pour ce qui est du recrutement, de la rémunération de ses salariés, des dépenses et charges, notamment fiscales et sociales.

1.13 Exécution par un tiers

Il est convenu que C-CAPYTCH pourra, si bon lui semble, faire sous-traiter tout ou partie du Contrat à toute personne de son choix, le Client ne faisant pas de l'identité de C-CAPYTCH une condition déterminante de son engagement.

Toutefois, conformément à la Loi n° 75-1334 du 31 décembre 1975 relative à la sous-traitance, C-CAPYTCH devra faire agréer les conditions de paiement de chaque contrat de sous-traitance par le Client.

Ce dernier pourra, sur simple demande adressée à C-CAPYTCH, obtenir communication du ou des contrats de sous-traitance ainsi conclus.

1.14 Obligations sociales de C-CAPYTCH

C-CAPYTCH emploie et rémunère ses collaborateurs salariés sous sa responsabilité exclusive au regard des obligations fiscales et sociales, sans aucune immixtion de la part du Client.

C-CAPYTCH garantit la régularité de sa situation, et de celle de ses sous-traitants éventuels, au regard des articles L.8221-1 et suivants du Code du travail relatifs au travail dissimulé.

A cet effet, conformément aux règles énoncées aux articles L.8222-1 et suivants du Code du travail et sous réserve du dépassement du seuil fixé par l'article R8222-1 du Code du travail, C-CAPYTCH s'engage à remettre au Client, toutes les fois que ce dernier l'exigera, les attestations et documents suivants :

- Un extrait de son inscription au registre du commerce et des sociétés datant de moins de 3 mois ;
- Une attestation de fourniture de déclarations sociales et de paiement des cotisations et contributions de sécurité sociale prévue à l'article L.243-15 du Code de la sécurité sociale émanant de l'organisme de protection sociale chargé du recouvrement des cotisations et des contributions sociales incombant à C-CAPYTCH et datant de moins de six mois.

C-CAPYTCH devra veiller à ce que les membres de son personnel amenés le cas échéant à travailler dans les locaux du Client se conforment aux règles d'hygiène et de sécurité de ce dernier.

C-CAPYTCH garantit le Client de toute somme dont il pourrait être redevable et relèvera indemne le Client de toute condamnation qui serait prononcée contre ce dernier, en raison d'un manquement quelconque de C-CAPYTCH au droit du travail.

1.15 Prix

Sauf indication contraire, les prix figurant au Devis sont entendus Hors Taxes.

Ils sont payables en euros. La TVA et toutes autres taxes seront facturées en sus du prix au taux en vigueur à la date de paiement.

1.16 Retard des paiements

1.16.1 Indemnités de retard

Conformément à la Loi, tout retard de paiement fera courir de plein droit, sans qu'il soit besoin d'aucune formalité ni mise en demeure, une pénalité à la charge du Client calculée sur la base de trois fois le taux d'intérêt légal.

De plus, sans préjudice de ce qui précède, tout recouvrement par voie contentieuse entraînera de plein droit une pénalité de quinze pourcents des sommes impayées, avec un minimum de quarante euros, à la charge du Client.

1.16.2 Déchéance du terme

Tout prix échelonné en mensualités ou annuités selon le Devis sera cependant réputé forfaitaire et indivisible, quand bien même il constituerait la contrepartie d'une obligation d'exécuter plusieurs obligations échelonnées sur une période déterminée, au sens de l'article 1111-1, alinéa 2 du Code civil.

Par conséquent, tout retard de paiement d'une seule échéance d'un tel prix permettra à C-CAPYTCH, en suite d'une mise en demeure de payer restée infructueuse pendant

plus de quinze jours, aura pour conséquence de déchoir de plein droit le Client du bénéfice des termes stipulés, et d'exiger immédiatement le solde de la totalité du prix.

1.17 Compensation

En application de l'article 1348-2 du Code civil, C-CAPYTCH compensera toute dette monétaire certaine, liquide et exigible qu'elle aura envers le Client avec toute créance à l'encontre du Client, dès leur coexistence, sans qu'il soit nécessaire pour elle d'invoquer expressément ladite compensation.

1.18 Responsabilité de C-CAPYTCH envers le Client

La responsabilité de C-CAPYTCH ne pourra être engagée, en toutes matières, qu'à la condition de démontrer l'existence d'une faute imputable à cette dernière, dans l'exécution du Contrat.

Sans préjudices d'exclusions ou limitations spéciales figurant aux présentes Conditions Générales, la responsabilité de C-CAPYTCH ne pourra être engagée si le manquement ou le retard reproché résultait :

- D'un Cas de Force Majeure, ainsi qu'il a été défini précédemment par les Parties,
- D'un manquement du Client à l'une quelconque des obligations que le Contrat, la Loi, l'usage ou l'équité met à sa charge ;
- De la méconnaissance du Client à l'égard de toute mise en garde ou recommandation adressée par C-CAPYTCH.

Sauf en cas de faute lourde, C-CAPYTCH ne pourra être tenue que du préjudice résultant de manière directe de l'inexécution de ses obligations. Est en ce sens exclue, par conséquent, la réparation des préjudices résultant des pertes d'exploitation et manques à gagner subis par le Client.

1.19 Responsabilité de C-CAPYTCH envers les tiers

Le Client s'engage à garantir et relever indemne C-CAPYTCH de toute condamnation qui serait prononcée à son encontre au profit d'un tiers au Contrat, par suite d'un manquement du Client à une quelconque obligation que le Contrat, la Loi, l'usage ou l'équité met à sa charge.

1.20 Exception d'inexécution

Par exception à l'article 1.10, en cas de manquement du Client à l'une quelconque de ses obligations à l'égard de C-CAPYTCH, quelle qu'en soit la nature ou la gravité, cette dernière pourra suspendre l'exécution de tout ou partie de ses propres obligations, quand bien même elles résulteraient de contrats distincts, de plein droit et sans autre formalité qu'en informer préalablement le Client par tout moyen de correspondance.

C-CAPYTCH pourra invoquer l'exception d'inexécution dans les mêmes conditions, même si le Client se trouve sous le bénéfice d'une des procédures visées aux articles L610-1 et suivants du Code de commerce.

1.21 Résolution

Sans préjudice de clauses spéciales résultant des présentes Conditions Générales, les Parties disposeront de la faculté de solliciter la résolution judiciaire du Contrat, dans les conditions de Droit commun visées aux articles 1224 et 1227 à 1229 du Code civil.

En cas de résolution du Contrat, tout prix stipulé pour C-CAPYTCH en contrepartie de l'obligation d'exécuter plusieurs obligations échelonnées sur une période déterminée, au sens de l'article 1111-1, alinéa 2 du Code civil, lui restera acquis :

- En totalité, si la résolution a pour origine le manquement du Client, le fait d'un tiers, ou un Cas de Force Majeure,
- À proportion du temps écoulé entre la conclusion du Contrat et sa résolution, en toutes autres hypothèses.

1.22 Assurance

Pendant toute la durée de leurs relations contractuelles, C-CAPYTCH s'engage envers le Client à demeurer assurée contre le risque lié à l'inexécution de ses obligations contractuelles, sous réserve des exclusions de l'assureur.

1.23 Confidentialité

Les Parties s'engagent à considérer comme strictement confidentielles toutes les informations, de quelque nature que ce soit et sur quelque support que ce soit, transmises par l'une des Parties à l'autre Partie, à l'occasion et pour les besoins de l'exécution du Contrat, réserve étant cependant faite des informations à l'égard desquelles la Partie qui les reçoit pourrait apporter la preuve :

- Qu'elles étaient licitement en sa possession avant de les recevoir de l'autre Partie ;
- Ou qu'elles étaient, à la date de conclusion du Contrat ou ultérieurement, aisément accessibles au public ;
- Ou qu'elles lui auraient été communiquées par un tiers de bonne foi sans que ce tiers ait exigé d'engagement de confidentialité à leur égard.

Chacune des Parties s'engage à prendre toutes les mesures pour assurer le respect de cette obligation de confidentialité et chacune des Parties s'interdit de divulguer, à toute personne physique ou morale, soit directement, soit indirectement, les informations confidentielles dont elle aurait connaissance dans le cadre du Contrat et/ou de les reproduire et/ou de les utiliser, tant pour son propre compte que pour le compte de tiers, à d'autres fins que l'exécution du Contrat.

Chacune des Parties s'engage à ne transmettre les informations confidentielles reçues qu'aux seuls membres de son personnel, chargés de participer à l'exécution du Contrat, qui auront été informés de la nature confidentielle de ces informations.

Les engagements souscrits par les Parties dans le cadre du présent article survivront à la terminaison du Contrat pendant une durée de cinq années.

L'expiration, la résiliation ou l'annulation des engagements qui précèdent ne feront pas obstacle, le cas échéant, à l'application des règles de Droit destinées à la protection des secrets d'affaires, au sens de la Directive 2016/943 du Parlement européen et du Conseil du 8 juin 2016 et des articles L151-1 et suivants du Code de commerce.

1.24 Moyens de communication

Les Parties pourront satisfaire par voie électronique à toute transmission, correspondance, notification ou mise en demeure prévue ou exigée par le Contrat, et s'engagent à privilégier l'usage de ce moyen, à moins que le Contrat n'exige expressément un formalisme particulier.

Les Parties mettront en œuvre toutes mesures adéquates pour préserver la confidentialité de ces échanges et transmissions.

Toutes les fois que leurs relations contractuelles nécessiteront de communiquer ou faire rapport d'informations se rapportant au même objet, les Parties s'efforceront de procéder par reprises, ajouts et révisions successifs sur un seul document récapitulatif, dont elles archiveront les versions successives.

1.25 Interlocuteurs désignés

Dès la conclusion du Contrat, chacune des Parties désignera, parmi ses personnels ou mandataires sociaux, une ou plusieurs personnes chargées de recevoir et d'adresser à l'autre Partie tous documents, informations et correspondances nécessaires à son exécution, dans les cas ne relevant pas des compétences du Comité de Pilotage.

Chacune des Parties pourra à tout moment remplacer son ou ses interlocuteurs désignés, à condition de le faire savoir à l'autre Partie en respectant, sauf en cas d'urgence, un préavis minimum de cinq jours calendaires.

1.26 Données à caractère Personnel traitées par C-CAPYTCH en tant que Responsable de Traitement

Dans la mesure nécessaire à la conduite, au suivi et à l'exécution du Contrat, C-CAPYTCH devra collecter, traiter et conserver, aux moyens d'outils informatiques, des Données à caractère Personnel concernant directement ou indirectement le Client et ses Joueurs.

Conformément aux dispositions du Règlement Général à la Protection des Données (RGPD), le Client et ses Joueurs disposeront d'un droit d'opposition et de limitation aux traitements des données à caractère personnel les concernant, pour des motifs légitimes, et ils disposeront également d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des Données à caractère Personnel qu'ils auront communiquées.

Ces informations seront principalement destinées aux services techniques, commerciaux et administratifs de C-CAPYTCH et conservées :

- Jusqu'à l'extinction du Contrat et de tous les droits et actions nés de son chef,

- Et pendant toute la durée exigée par la Loi en matière de conservation des pièces comptables.

Toutefois, pour la poursuite des mêmes finalités, le Client et ses éventuels représentants acceptent que C-CAPYTCH partage ses données et leurs mises à jour avec ses fournisseurs, prescripteurs et/ou sous-traitants, ce y compris en dehors de l'Union Européenne.

Le Client accepte expressément que les Données à caractère Personnel le concernant soient utilisées par C-CAPYTCH à des fins de prospection, par quelque moyen que ce soit, afin de lui faire parvenir ses offres ou celles de ses partenaires. Cependant, le Client pourra s'opposer à cette utilisation lors de la collecte desdites données.

Le Client est informé qu'il pourra retirer son consentement à tout moment, sans porter atteinte à la licéité du traitement fondé sur ledit consentement préalablement donné.

La mise en œuvre de ces droits sera possible par simple courrier envoyé à C-CAPYTCH, à l'adresse indiquée au Devis.

Le Client est informé qu'il pourra introduire toute réclamation concernant l'utilisation de ses données auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) sise 3 Place de Fontenoy - TSA 80715 - 75334 Paris cedex 07.

Le Client informera ses Joueurs du contenu du présent article et se porte fort de leur consentement à ce dernier.

1.27 Données à caractère Personnel traitées par C-CAPYTCH en tant que sous-traitant

Le Client est tenu pour seul responsable, au sens du Droit des Données à caractère Personnel, de l'ensemble des Traitements de Données à caractère Personnel qui résulteront de l'utilisation des épisodes gamifiés, pour en avoir déterminé les finalités.

C-CAPYTCH est dès lors tenu pour sous-traitant, au sens du Droit des Données à caractère Personnel, de l'ensemble des Traitements de Données à caractère Personnel qui résulteront de l'utilisation des épisodes gamifiés.

Le Client a sélectionné C-CAPYTCH de cette fonction en considération des garanties qu'elle lui a fournies quant à la mise en œuvre de mesures techniques et organisationnelles appropriées aux exigences du présent article et du Droit des Données à caractère Personnel.

1.27.1 Délégué à la protection des données

C-CAPYTCH communiquera au Client, dès la conclusion du Contrat, le nom et les coordonnées complètes de son Délégué à la Protection des Données.

1.27.2 Désignation des Traitements de Données à caractère Personnel concernés

Les finalités, la nature, le lieu et la durée de ces Traitements, ainsi que le type de Données à caractère Personnel traitées et les catégories de personnes concernées, sont désignés au Descriptif.

C-CAPYTCH ne pourra apporter aucune modification aux Traitements de Données à caractère Personnel ainsi désignés sans nouvel accord des Parties constaté par avenant écrit au Contrat et, en toutes hypothèses, que sur instruction documentée du Client.

Si C-CAPYTCH considère qu'une instruction du Client constitue une violation du Droit des Données à caractère Personnel, il devra en informer immédiatement ce dernier, sans préjudice de son droit :

- À s'abstenir de toute action qui aurait pour conséquence de l'en rendre complice, coauteur, ou responsable en quelque qualité que ce soit ;
- À suspendre le Contrat, dans les conditions visées à l'article 1.20.

1.27.3 Sous-traitance de second rang

C-CAPYTCH pourra elle-même sous-traiter tout ou partie des Traitements de Données à caractère Personnel qui résulteront de l'utilisation des épisodes gamifiés.

Le recrutement de tout sous-traitant de second rang, en vue de réaliser des Traitements de Données à caractère Personnel, exigera le consentement exprès et préalable du Client.

En toutes hypothèses, C-CAPYTCH s'engage à :

- Ne recourir qu'à des sous-traitants de second rang qui, comme elle, présentent des garanties suffisantes quant à la mise en œuvre de mesures techniques et organisationnelles appropriées, afin que les Traitements de Données à caractère Personnel qui résulteront de l'utilisation des épisodes gamifiés satisfassent au Droit des Données à caractère Personnel ;
- Recueillir l'engagement de tout sous-traitant de second rang à l'ensemble des obligations résultant du présent article, de sorte que le Client dispose, en sus de recours contre C-CAPYTCH elle-même, d'actions directes en responsabilité contractuelle ou délictuelle contre le sous-traitant de second rang.

1.27.4 Origine des Données à caractère Personnel traitées

En sa qualité de responsable des Traitements de Données à caractère Personnel sous-traités à C-CAPYTCH, le Client s'engage, conformément au Droit des Données à caractère Personnel, à ne transférer à C-CAPYTCH aux fins de traitement que des Données à caractère Personnel collectées de manière transparente, loyale et licite.

Dans la mesure où C-CAPYTCH réalisera elle-même des opérations de collecte de Données à caractère Personnel, il appartiendra au Client de fournir à C-CAPYTCH, conformément à l'article 1.3.3, l'ensemble des Ressources Juridiques permettant

d'informer les personnes concernées sur les droits dont elles disposent en application du Droit des Données à caractère Personnel, et le cas échéant de recueillir leur consentement.

1.27.5 Transfert des Données à caractère Personnel traitées

C-CAPYTCH devra s'assurer qu'aucune Donnée à Caractère Personnel traitée pour le compte du Client ne soit transférée vers un pays tiers à l'Union Européenne ou une organisation internationale, à moins que :

- Le Client ne l'y ait expressément autorisé,
- Ou que C-CAPYTCH ne soit tenue d'y procéder en vertu du droit de l'Union Européenne ou du droit français, à condition d'informer préalablement le Client de cette obligation juridique, sauf si le droit concerné interdit une telle information pour des motifs importants d'intérêt public.

En toutes hypothèses, C-CAPYTCH ne pourra procéder à un tel transfert qu'à la condition de prévoir des garanties appropriées, au sens du Droit des Données à caractère Personnel, telles que le recours à des clauses contractuelles types adoptées par la Commission Européenne ou la CNIL.

La présente clause est applicable aux cas de transfert résultant d'une sous-traitance de second rang, au sens de l'article 1.27.3.

1.27.6 Confidentialité

C-CAPYTCH s'engage non-seulement à assurer la confidentialité des Données à caractère Personnel traitées dans les conditions visées à l'article 1.23, mais veillera également à ce que toutes personnes physiques ou morales autorisées à traiter ces Données sur ses instructions, telles que ses personnels ou sous-traitants, s'engagent à en respecter la confidentialité dans les mêmes termes ou soient soumises à une obligation légale appropriée de confidentialité.

1.27.7 Sécurité

Compte tenu de l'état des connaissances, des coûts de mise en œuvre et de la nature, de la portée, du contexte et des finalités des Traitements de Données à caractère Personnel qui résulteront de la réalisation de l'utilisation des épisodes gamifiés, ainsi que des risques pour les droits et libertés des personnes concernées, C-CAPYTCH s'engage à mettre en œuvre les mesures techniques et organisationnelles appropriées afin de leur garantir un niveau de sécurité adapté, en considération notamment du risque de les voir détruites, perdues, altérées, divulguées ou accessibles sans autorisation, conservées ou traitées d'une autre manière.

En toutes hypothèses, C-CAPYTCH s'engage au moins à mettre en œuvre :

- La pseudonymisation et le chiffrement des Données à caractère Personnel traitées,

- La sensibilisation des Conseillers aux règles de sécurité résultant du Droit des Données à caractère Personnel ;
- Des moyens permettant de garantir la confidentialité, l'intégrité, la disponibilité et la résilience constantes des systèmes et des services de Traitements de Données à caractère Personnel,
- Des moyens permettant de rétablir la disponibilité des Données à caractère Personnel et l'accès à celles-ci dans des délais appropriés en cas d'incident physique ou technique,
- Une procédure visant à tester, à analyser et à évaluer régulièrement l'efficacité des mesures techniques et organisationnelles pour assurer la sécurité Traitements de Données à caractère Personnel,
- Une procédure visant à limiter l'accès aux Données à caractère Personnel à ses seuls salariés habilités et autorisés en raison de leurs fonctions et qualité, dans la mesure strictement nécessaire à la réalisation des Traitements de Données à caractère Personnel autorisés par le Client conformément à l'article 1.27.2, dans les conditions exposées au Descriptif.

En cas violation avérée ou supposée des Données à caractère Personnel traitées, C-CAPYTCH devra, dans les meilleurs délais, en faire connaître au Client :

- Les circonstances,
- Le contenu (en particulier les catégories et le nombre approximatif de Données à caractère Personnel concernés),
- L'ampleur (en particulier les catégories et nombre approximatif de personnes concernées par la violation),
- Les conséquences prévisibles sur les droits et libertés des personnes concernées,
- Le nom et les coordonnées du délégué à la protection des données ou d'un autre point de contact auprès duquel des informations complémentaires pourront être obtenues,
- Ainsi que les mesures correctives ou palliatives que C-CAPYTCH propose de prendre pour y remédier.

1.27.8 Droits des personnes concernées

C-CAPYTCH aidera le Client, par des mesures techniques et organisationnelles appropriées exposées au Descriptif, dans toute la mesure du possible, à s'acquitter de son obligation de donner suite aux demandes dont les personnes concernées le saisiront, en vue d'exercer les droits qui leur sont reconnus par le Droit des Données à caractère Personnel, à savoir :

- Le droit à l'information sur les caractéristiques d'un Traitement de Données à caractère Personnel ;

- Le droit d'accès aux Données à caractère Personnel ;
- Le droit de rectification des Données à caractère Personnel ;
- Le droit à l'effacement des Données à caractère Personnel ;
- Le droit à la limitation du Traitement de Données à caractère Personnel ;
- Le droit à la portabilité des Données à caractère Personnel ;
- Le droit d'opposition à un Traitement de Données à caractère Personnel.

1.27.9 Registre

C-CAPYTCH tiendra sous forme écrite (en ce compris en la forme électronique) un registre des Traitements de Données à caractère Personnel effectués pour le compte du Client, comprenant au moins :

- Les nom et coordonnées du Client pour le compte duquel elle agit, les noms et coordonnées des sous-traitants de second rang s'il en est, ainsi que, le cas échéant, les noms et coordonnées des représentants et délégués à la protection des données des précédents ;
- Les Traitements de Données à caractère Personnel effectués pour le compte du Client, regroupés par leur finalité, précisant les catégories de Données à caractère Personnel traitées et les catégories de personnes concernées ;
- Le cas échéant, les transferts de Données à caractère Personnel vers un pays tiers ou à une organisation internationale, l'identification de ces derniers et les garanties appropriées prises conformément à l'article 1.27.5 ;
- Une description générale des mesures de sécurité techniques et organisationnelles prises en application de l'article 1.27.7.

1.27.10 Sort des Données à caractère Personnel à la terminaison du Contrat

A la terminaison du Contrat, quelle qu'en soit la cause, C-CAPYTCH s'engage, selon le choix du Client :

- Soit à procéder, et faire procéder par ses éventuels sous-traitant de second rang, à la suppression complète et irrémédiable des Données à caractère Personnel traitées,
- Soit à les restituer au Client, sur tout format numérique conformes aux standards couramment lisibles par un ordinateur, sans que ses sous-traitant de second rang ni elle-même n'en conservent aucune copie.

1.27.11 Assistance au Client

En sus des obligations particulières de documentation et de mise en garde qui résultent du présent article, C-CAPYTCH communiquera au Client toutes les informations raisonnablement accessibles, permettant d'aider ce dernier à satisfaire à ses obligations en matière de contrôle, auto-évaluation, alerte, déclaration ou amélioration

continue de ses Traitements de Données à caractère Personnel, conformément au Droit des Données à caractère Personnel.

1.27.12 Information et audit

C-CAPYTCH mettra à la disposition du Client toutes les informations nécessaires pour démontrer le respect des obligations stipulées au présent article.

1.28 Référence

Le Client autorise C-CAPYTCH à mentionner son nom et les prestations réalisées pour le compte de ce dernier, comme référence commerciale, sur tous documents commerciaux, catalogues de références ou supports publicitaires et de communication.

1.29 Absence d'exclusivité au profit du Client

L'obligation de loyauté de C-CAPYTCH à l'égard du Client n'implique pas d'assurer à ce dernier l'utilisation exclusive de ses produits et services.

C'est pourquoi C-CAPYTCH pourra, sans encourir aucun grief, délivrer quelque produit ou service que ce soit, même identiques ou similaires à ceux faisant l'objet du Contrat, à d'autres clients.

1.30 Loi applicable - attribution de juridiction

De convention expresse entre les Parties, le Contrat sera exclusivement régi, s'agissant de sa conclusion, son interprétation ou son exécution, par les règles applicables dans l'Ordre juridique français.

Tous les litiges pouvant découler de la conclusion, de l'interprétation, ou de l'exécution du Contrat seront soumis à la compétence exclusive du Tribunal de commerce de Tours.

Section 2 : Stipulations particulières applicables à la personnalisation des épisodes gamifiés

2.1 Objet de la présente Section

La présente Section a pour objet de déterminer les conditions dans lesquelles des personnalisations seront apportées aux fonctionnalités et caractéristiques des épisodes gamifiés, à la demande et sur instructions du Client, afin de répondre aux besoins résultant de sa Politique de l'entreprise.

2.2 Détermination des Éléments personnalisés

Le Comité de Pilotage est chargé de déterminer les Éléments personnalisés, dans la limite du périmètre établi au Descriptif.

2.2.1 Réception expresse

La liste des Éléments personnalisés pourra être réceptionnée par simples procès-verbaux signés des membres du Comité de Pilotage.

Les réserves éventuelles seront levées dans les conditions et délais déterminés par le Comité de Pilotage.

2.2.2 Réception tacite

La liste des Éléments personnalisés pourra également être réceptionnée de manière tacite, en considération de tout échange de correspondance établissant la volonté de l'une et l'autre des Parties de le considérer comme établi sans réserve.

2.3 Mise en œuvre des Éléments personnalisés

Dans le délai indiqué au Devis ou, le cas échéant, arrêté par le Comité de Pilotage, C-CAPYTCH réalisera une préversion des épisodes gamifiés selon la liste des Éléments personnalisés déterminée ci-avant.

Elle informera le Comité de Pilotage de l'avancement de ses travaux.

Dans un délai de quinze jours calendaires suivant la délivrance de la préversion des épisodes gamifiés, le Client devra en étudier le contenu, et en rechercher activement les éventuels défauts de conformité ou vices.

A l'issue de ce délai au plus tard, le Client pourra adresser à C-CAPYTCH un procès-verbal de réception de la préversion, dans lequel il lui fera part de ses éventuelles réserves, de manière expresse et précise.

Les réserves émises par le Client qui, par des termes généraux, ambigus ou dubitatifs, ne permettraient pas d'identifier un défaut de conformité ou un vice de la préversion, seront réputées nulles et non avenues.

En tout ce sur quoi le Client n'aura pas formulé de réserve expresse, dans les formes et délai prescrits au présent article, la préversion sera réputée réceptionnée par le Client.

C-CAPYTCH disposera d'un délai de vingt jours calendaires, suivant la réception du procès-verbal de réception de la préversion des épisodes gamifiés, pour contester les réserves émises par le Client.

Dans le cas contraire, C-CAPYTCH s'engage à mettre en œuvre tous les moyens nécessaires en vue de remédier aux défauts de conformité ou vices réservés par le Client.

La préversion ainsi corrigée sera de nouveau soumise aux opérations de réception décrites au présent article, mais limitées désormais aux seuls points ayant donné lieu aux réserves précédemment admises.

Le Client ne pourra alors émettre de nouvelles réserves que si et seulement si elles se rapportent directement aux défauts de conformité ou vices précédemment réservés par lui.

Durant les opérations de réception et de levée des réserves visées au présent article, tout recours au juge par une Partie en vue de trancher un litige se rapportant directement ou indirectement à la délivrance de la préversion des épisodes gamifiés sera irrecevable, sans préjudice toutefois de prétentions tendant à la mise en œuvre de mesures provisoires et conservatoires justifiées par l'urgence.

En cas de contestation par C-CAPYTCH du bien-fondé des réserves émises par le Client, ou de persistance des réserves admises par C-CAPYTCH, chacune des Parties retrouvera sa pleine faculté d'ester en Justice.

2.4 Prix

En contrepartie des diligences et prestations réalisées durant la personnalisation des épisodes gamifiés, le Client s'engage à payer à C-CAPYTCH le prix convenu au Devis.

Section 3 : Stipulations particulières applicables à la délivrance des épisodes gamifiés

3.1 Objet de la présente Section

La présente Section a pour objet de déterminer les conditions dans lesquelles C-CAPYTCH délivra au Client et à ses Joueurs des licences d'utilisation des épisodes gamifiés visé au Devis.

3.2 Licence d'utilisation concédée au Client

C-CAPYTCH concède au Client tous les Droits de propriété intellectuelle strictement nécessaires à l'utilisation des épisodes gamifiés, pendant la durée mentionnée à l'article 3.12, pour ses propres besoins tels qu'exprimés en Préambule, par les seuls Joueurs dans la limite du nombre fixé par le Devis et dans les conditions visées à la présente Section.

3.3 Conformité des épisodes gamifiés aux besoins du Client

Dès la réception des épisodes gamifiés, le Client sera réputé en avoir une parfaite connaissance, pour avoir déterminé ses Éléments personnalisés et avoir accusé réception de sa préversion, et de s'être enquis de tous conseils utiles auprès de professionnels de l'informatique, de la comptabilité, du droit ou de la gestion :

- Pour s'assurer de la conformité des épisodes gamifiés à ses besoins ;
- Pour s'assurer de la compatibilité des épisodes gamifiés aux règles et exigences juridiques et déontologiques applicables à sa profession ;
- Pour établir la liste et le coût des machines informatiques, des abonnements aux réseaux de communications électroniques et des Équipements Terminaux dont il devra disposer pour utiliser les épisodes gamifiés ;

- Pour préparer son organisation et former ses Joueurs à utiliser les épisodes gamifiés.

Par la suite, le Client ne pourra jamais engager la responsabilité de C-CAPTYCH en raison de l'inadaptation prétendue des épisodes gamifiés à ses besoins et contraintes de toute nature.

Il reviendra au Juge, saisi d'une action en responsabilité à l'encontre de C-CAPYTCH, de restituer aux griefs du Client leur qualification exacte, et de vérifier ainsi que, sous couvert notamment de « non-conformité aux règles de l'art » ou « déficit fonctionnel », le Client n'entend pas faire supporter à C-CAPTYCH, une obligation qui ne lui incombe pas.

3.4 Mise en garde du Client

Le Client est informé des caractéristiques des réseaux de communications électroniques sur lesquels repose les épisodes gamifiés CIVITIME, et reconnaît :

- Que ces réseaux peuvent avoir des capacités de transmission inégales, et que les transmissions de Donnée n'y bénéficient que d'une fiabilité technique relative, celles-ci circulant sur des réseaux hétérogènes aux caractéristiques et capacités techniques diverses qui sont parfois saturés à certaines périodes de la journée ;
- Que le réseau Internet est mondial, de sorte que les Données collectées et traitées au moyen des épisodes gamifiés CIVITIME sont susceptibles de transiter dans le Monde entier, sans qu'il soit possible d'anticiper leur itinéraire, de sorte que le risque de les voir faire l'objet de détournements ou de corruption par des Tiers non autorisés ne peut être réduit à néant.

3.5 Délivrance et accessibilité des épisodes gamifiés

C-CAPYTCH délivra les épisodes gamifiés au Client conformément à la préversion réceptionnée en application de l'article 2.3.

Il comprendra, le cas échéant, les Options mentionnées au Devis.

Pendant toute la durée de la licence relative à son utilisation, les épisodes gamifiés seront accessibles et utilisables vingt-quatre heures sur vingt-quatre, tous les jours de l'année, sous réserve :

- D'interruptions, aussi courtes que possible, nécessitées par des opérations de maintenance ou d'évolution technique ;
- De la survenance d'une des circonstances visées à l'article 3.4, contre lesquelles le Client a été mis en garde ;
- De la défaillance dans l'hébergement et l'exécution des épisodes gamifiés tel que prévu par l'article 3.6 ;
- De la survenance d'un Cas de Force Majeure.

Tout Joueur désigné par le Client pourra accéder au Jeu via les épisodes gamifiés CIVITIME par la connexion à un Compte.

C-CAPYTCH délivra au Client un accès aux épisodes gamifiés CIVITIME lui permettant de superviser l'utilisation des épisodes gamifiés par les Joueurs et les Données statistiques sur l'utilisation des épisodes gamifiés.

Le nombre de Comptes disponibles au titre du Contrat est égal au nombre de Joueurs indiqué au Devis.

Le Client déterminera seul les personnes qu'il désignera comme Joueurs et leur fournira seul un accès à un Compte.

A la fin de la Campagne, C-CAPYTCH fournira au Client un rapport automatisé sur l'utilisation des épisodes gamifiés par les Joueurs.

Ce rapport se bornera à apporter Délivrance des épisodes gamifiés dans l'environnement d'hébergement et d'exécution du Client

Si souscrit en tant qu'Option dans le Devis, C-CAPYTCH délivra les épisodes gamifiés dans l'environnement d'hébergement et d'exécution du Client.

A cet effet, le Client déclare qu'il fournit et dispose de la complète maîtrise des serveurs et de l'environnement d'hébergement et d'exécution sur lesquels les épisodes gamifiés installé, tels que MySQL, Apache, PHP, Node JS ou Tomcat.

Afin de pouvoir procéder aux opérations de maintenance des épisodes gamifiés concédé visées à l'article 3.5, le Client donnera à C-CAPYTCH tous les accès nécessaires aux serveurs et à l'environnement d'hébergement et d'exécution sur lesquels les épisodes gamifiés sera installé.

A l'expiration de la licence des épisodes gamifiés conformément à l'article 3.12, les Parties s'accordent pour maintenir l'hébergement de celui-ci, bien qu'inutilisé, dans la perspective d'un accord futur portant sur le renouvellement de la licence.

Toutefois, en l'absence d'un tel contrat, C-CAPYTCH pourra demander au Client de justifier de la destruction des fichiers hébergés permettant l'exécution des épisodes gamifiés.

Sauf contradiction avec les stipulations du présent article, les stipulations de la présente section sont applicables.

3.6 Transfert de garde

Ayant une parfaite connaissance des épisodes gamifiés concédée, pour avoir déterminé les Éléments personnalisés et avoir accusé réception de sa préversion, le Client sera réputé, dès sa délivrance en application de l'article 3.5, avoir seul la garde de la structure et du comportement de ce dernier.

Conformément à la Loi, le Client sera donc seul responsable envers les tiers de tout dommage qui pourrait survenir à leur personne ou à leurs biens, par le fait des épisodes gamifiés dont il a la garde.

Dans l'hypothèse toutefois où la responsabilité de C-CAPYTCH serait retenue à l'égard de tiers en raison de faits imputables au Jeu alors qu'il se trouvait la sous garde du Client, ce dernier devrait garantir et relever indemne C-CAPYTCH de toutes condamnations qui seraient prononcées à son encontre.

3.7 Évolutions et améliorations des épisodes gamifiés

Pendant toute la durée de sa licence d'utilisation, C-CAPYTCH pourra faire bénéficier le Client de toutes les corrections et améliorations qu'elle entendrait apporter aux épisodes gamifiés.

Au moins trente jours avant l'entrée en vigueur de ces corrections et améliorations, C-CAPYTCH s'engage à informer le Client par tout moyen :

- De leur nature,
- De leurs conséquences éventuelles sur les fonctionnalités et l'utilisation des épisodes gamifiés,
- Et le cas échéant, des paramétrages et adaptations auxquels le Client devrait lui-même procéder afin d'en bénéficier.

Toute correction ou amélioration ayant des conséquences significatives sur l'utilisation des épisodes gamifiés donnera lieu à une mise à jour du Descriptif, qui sera portée à la connaissance du Client par tout moyen.

Le Client devra procéder aux paramétrages et adaptations rendus nécessaires par la modification des épisodes gamifiés concédé, sans recours contre C-CAPYTCH.

3.8 Adaptation du Client au Jeu concédé

Il reviendra au Client, pendant toute la durée de sa licence d'utilisation, d'adapter son organisation à l'utilisation des épisodes gamifiés concédés, et ce notamment :

- En se dotant des machines informatiques, des abonnements aux réseaux de communications électroniques et des Équipements Terminaux adéquats ;
- En procédant ou faisant procéder au paramétrage de ses machines et Équipements Terminaux, à la formation de ses Joueurs, et de manière générale à toute opération nécessaire non comprise dans les prestations de C-CAPYTCH ;
- De conseiller, assister et mettre en garde ses Joueurs sur la consistance, la portée et la fiabilité des épisodes gamifiés ;
- De contrôler les Données saisies par ses Joueurs, destinées à transiter vers les épisodes gamifiés.

Pour ce faire, le Client s'entourera au besoin des conseils de professionnels de l'informatique, de la comptabilité, du droit ou de la gestion.

3.9 Fourniture d'un pack de communication

Si souscrit en tant qu'Option dans le Devis, C-CAPYTCH délivra au Client un pack comprenant les éléments visuels lui permettant de déployer les épisodes gamifiés auprès de ses Joueurs, à la date de délivrance des épisodes gamifiés.

Le contenu de ce pack sera déterminé par le Descriptif.

3.10 Prestations exclues

Il est expressément entendu que la licence d'utilisation des épisodes gamifiés n'emporte, en tant que tel, aucune obligation pour C-CAPYTCH de réaliser les prestations visées aux paragraphes ci-après.

3.10.1 Formation à l'utilisation des épisodes gamifiés

Le Contrat n'emporte en tant que tel l'obligation pour C-CAPYTCH de former les Joueurs désignés par le Client au Jeu, toutes les informations utiles à ces fins étant réputées figurer dans le Descriptif.

3.10.2 Évolutions spécifiques des épisodes gamifiés

Le Contrat n'emporte en tant que tel l'obligation pour C-CAPYTCH d'adapter, arranger ou tout autrement modifier les épisodes gamifiés à la demande du Client, si ce n'est pour en corriger les dysfonctionnements.

3.11 Utilisation des épisodes gamifiés

3.11.1 Utilisation prudente

Le Client s'engage à se conformer en permanence aux règles de fonctionnement, prérequis et mises en garde relatifs au Jeu concédé, tels qu'ils résulteront :

- Du Descriptif ;
- Des Éléments personnalisés déterminés par le Comité de Pilotage en application de l'article 2.2 ;
- Des correspondances de toutes natures et sous toutes formes adressées par C-CAPYTCH ;
- Des présentes Conditions Générales.

Le Client s'engage en particulier à utiliser les épisodes gamifiés concédés de manière strictement personnelle, et par conséquent à garder confidentiels les identifiant et mot de passe permettant d'y accéder.

Si le Client a des raisons de penser qu'un Tiers non autorisé utilise en son nom les épisodes gamifiés au moyen de ses identifiants et mot de passe, elle devra sans délai procéder à la modification de ces derniers.

3.11.2 Utilisation licite

C-CAPYTCH n'ayant l'obligation légale, ni la possibilité technique de contrôler l'usage des épisodes gamifiés par le Client et ses Joueurs, non plus que les Données transitant depuis et vers les épisodes gamifiés CIVITIME, le Client devra en permanence s'assurer qu'il est fait une utilisation licite des épisodes gamifiés réputés sous sa garde.

Il devra notamment veiller à ce que cette utilisation :

- Soit conforme aux lois et règlements applicables dans l'Ordre juridique de tout État avec lequel son activité aurait un lien direct ou indirect ;
- Soit conforme aux règles juridiques et déontologiques applicables à son activité ;
- Fasse l'objet de toutes les déclarations, autorisations, précautions, mesures, mentions, ou publicités requises, le cas échéant, par les lois et règlements ou ses instances ordinales, notamment celles incombant au responsable de Traitement de Données à caractère Personnel, comme il est dit à l'article 1.27.

Pour ce faire, le Client s'entourera de tous conseils utiles auprès de professionnels du droit, de la comptabilité et de l'informatique.

Il reviendra en outre au Client seul de s'assurer en permanence que les Données transitant depuis et vers les épisodes gamifiés CIVITIME ne présentent le caractère de Données illicites, au sens de l'article 1.1.17.

3.11.3 Porte-fort du Client

Le Client se portefort des Joueurs au respect des obligations résultant du présent article.

3.11.4 Sanctions

C-CAPYTCH sera légitimement fondée, dans l'hypothèse où elle relèverait ou soupçonnerait l'existence d'un manquement du Client à l'une des obligations qui précèdent :

- À s'abstenir de toute action qui aurait pour conséquence de l'en rendre complice, coauteur, ou responsable en quelque qualité que ce soit ;
- À suspendre ou résilier le Contrat, dans les conditions visées aux articles 1.20 et 1.21.

En toutes hypothèses, le Client garantira de plein droit et relèvera indemne C-CAPYTCH de toute condamnation qui serait prononcée à son encontre à la demande d'un tiers au Contrat, par une Juridiction française ou étrangère, et ce quel qu'en soit le fondement, en cas de manquement du Client à l'une des obligations qui précède.

3.12 Durée d'utilisation des épisodes gamifiés

Le Client est autorisé à utiliser les épisodes gamifiés durant la période indiquée au Devis.

Il sera autorisé à utiliser les épisodes gamifiés après la Campagne, le cas échéant, pendant la période d'Abonnement indiquée au Devis.

3.12.1 Renouvellement : Tacite reconduction

A l'issue de la période d'abonnement indiqué dans le devis, le contrat sera automatiquement renouvelé pour une durée de 12 mois, par application du principe de reconduction tacite, à la date anniversaire du contrat sauf dénonciation expresse conformément aux dispositions prévues ci-dessous.

3.12.2 Dénonciation régulière à date d'anniversaire

A l'issue de la période d'abonnement indiqué dans le devis, chacune des parties a la possibilité de dénoncer le présent contrat à sa date d'anniversaire et d'y mettre fin en respectant les modalités suivantes :

- Préavis de 3 mois minimum avant la date anniversaire du contrat,
- Dénonciation par lettre Recommandée avec Accusé Réception,

3.13 Prix

En contrepartie des licences accordées en application de l'article 3.2 et, le cas échéant, la réalisation des Options souscrites, le Client s'engage à payer à C-CAPYTCH le(s) prix convenu(s) au Devis.

S'il est échelonné en mensualités, ce prix est réputé forfaitaire et indivisible pour chaque période contractuelle y afférente.