

CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

VIRTUAL REGATTA

Les présentes conditions générales d'utilisation (ci-après les « CGU ») ont pour objet de définir les relations entre Virtual Regatta, SAS au capital de 20 250,00 €, immatriculée au RCS de Nanterre sous le numéro B 442 178 786 dont le siège social est situé au 43 rue Camille Desmoulins, 92130 ISSY LES MOULINEAUX (ci-après la « Société »), editrice du site www.virtualregatta.com (ci-après le « Site ») et de l'application Virtual Regatta accessible au téléchargement via l'App Store, Google Play ou autres plateformes (ci-après l'« Application ») et les utilisateurs (ci-après le/les « Utilisateur(s) ») utilisant l'Application, les services disponibles sur le Site et l'Application (ci-après les « Services ») et/ou les jeux développés par la Société (ci- après les « Jeux »).

Les présentes CGU sont applicables au Site ainsi qu'à l'Application. Elles peuvent être consultées à l'adresse https://static.virtualregatta.com/ressources/CGU_VR.htm

Article 1 : Acceptation / Modification des CGU

1.1 Les présentes CGU constituent un contrat ayant force obligatoire passé entre la Société et l'Utilisateur. Pour pouvoir s'inscrire et jouer sur le Site et/ou l'Application, l'Utilisateur doit avoir accepté expressément et irrévocablement les présentes CGU en cochant la case prévue à cet effet au moment de son inscription. L'Utilisateur confirme donc avoir lu l'intégralité des présentes CGU avant toute utilisation des Services.

Les présentes CGU, ainsi que la **Charte d'utilisation des espaces de communication et d'expression de Virtual Regatta et la Charte de protection des données personnelles**, constituent l'intégralité du contrat passé entre l'Utilisateur et la Société.

Si l'Utilisateur souhaite participer au eSailing World Championship, organisé en collaboration entre Virtual Regatta et la société World Sailing Limited, il devra en outre accepter le règlement correspondant à cette compétition.

Les personnes mineures sont tenues d'obtenir l'autorisation de leurs parents ou représentants légaux. En utilisant les Services de la Société, l'Utilisateur s'engage à respecter les présentes CGU.

1.2 La Société peut modifier à tout moment les présentes CGU. L'Utilisateur sera informé par tout moyen des nouvelles CGU applicables.

En cas de modification des présentes CGU, l'Utilisateur devra accepter les nouvelles CGU au moment de sa connexion à son compte. L'Utilisateur ne sera tenu par les nouvelles CGU qu'une fois qu'il les aura acceptées.

Le refus des nouvelles CGU par l'Utilisateur aura pour conséquence l'impossibilité pour ce dernier de poursuivre son utilisation des Services.

Article 2 : Description des Services accessibles sur le Site

La Société propose deux types de Jeux sur son Site :

- **Virtual Regatta Offshore** : jeux de courses au large
- **Virtual Regatta Inshore** : jeux de courses multijoueurs en temps réel.

Le Site donne également accès aux Services suivants :

- **Virtual Sailing Ranking (VSR)** : un classement ayant pour but de mettre en valeur les performances virtuelles de chacun des concurrents.
- **Des espaces communautaires** : l'Utilisateur peut interagir avec d'autres utilisateurs dans l'espace intitulé « club-house » ou dans les groupes. Les groupes permettent aux joueurs de se réunir pour comparer leurs performances et bénéficier d'outils de communication dédiés ;
- **Une rubrique News**
- **Une Boutique**: l'Utilisateur peut faire l'acquisition de crédits, d'options ou d'abonnements renouvelables dans le cadre des jeux.

Article 3 : Inscription et comptes

3.1 : Déroulement de l'inscription/ création du compte

L'Utilisateur déclare être une personne physique, majeure dans son pays de résidence, ou avoir obtenu l'autorisation de son représentant légal s'il est mineur, pour accéder aux Services et aux Jeux. Les personnes exerçant l'autorité parentale sont garantes du respect des CGU par l'Utilisateur mineur.

Pour créer un compte Utilisateur, les informations suivantes sont nécessaires :

- Nom du bateau/Pseudo
- Email
- Mot de passe

Une fois le formulaire rempli, l'Utilisateur valide les informations données et leur exactitude en cliquant sur le bouton de validation. Il sera alors envoyé un mail de confirmation à l'Utilisateur dans lequel se trouve un lien sur lequel il devra cliquer pour confirmer son inscription.

L'Utilisateur devra communiquer des Informations complémentaires pour apparaître dans les classements (Virtual Regatta Offshore) et/ou pour participer au eSailing World Championship (Virtual Regatta Inshore)...

- Sexe, Nom, Prénom, Code postal, Ville, N° de téléphone, Date de Naissance

Les informations renseignées doivent être exactes, complètes, vérifiables et mises à jour par l'Utilisateur.

Dans le cadre de compétitions officielles, l'utilisateur s'engage à : (i) fournir des renseignements exacts, précis, actuels et complets au sujet de vous-même comme l'y invite le formulaire d'enregistrement du jeu concerné (« Profil Avancé ») et (ii) maintenir et mettre promptement à jour les données pour qu'elles restent exactes, précises, actuelles et complètes. Si l'Utilisateur fournit, ou si Virtual Regatta peut raisonnablement supposer que l'Utilisateur a fourni des informations erronées, inexactes, non actuelles ou incomplètes, ou si Virtual Regatta considère raisonnablement que l'utilisateur a manqué à ses obligations en vertu des présentes conditions générales, Virtual Regatta est en droit de suspendre ou de résilier le compte de l'Utilisateur et de lui interdire l'utilisation actuelle et/ou future des jeux.

3.2 : Nom du bateau/Pseudo :

Le pseudonyme est visible des autres Utilisateurs. L'Utilisateur s'engage à choisir un pseudo qui soit disponible et licite. Le choix du pseudonyme ne doit notamment pas porter atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle (utilisation d'une marque protégée, utilisation du nom d'une œuvre protégée, ...), nom commercial ou droit de la personnalité des tiers.

Le pseudo / nom de bateau ne doit pas faire référence à une orientation politique, une ethnie, une communauté ou une religion. Il ne doit pas être vulgaire, insultant, discriminant, raciste, ou porter atteinte aux droits de tout tiers. Il ne doit pas avoir de connotation sexuelle ou pornographique.

En cas de non respect des précédentes dispositions, la Société se réserve le droit de supprimer un compte Utilisateur ou un pseudonyme.

Article 4 : Responsabilité/sécurité

L'Utilisateur est seul responsable de son compte Utilisateur et de ses identifiants.

L'identifiant de connexion et le mot de passe de l'Utilisateur sont personnels et confidentiels.

Pour garantir la sécurité de son compte Utilisateur, l'Utilisateur s'engage notamment à :

- ne pas divulguer à des tiers son identifiant de connexion, ni son mot de passe ;
- prendre toutes les précautions nécessaires pour éviter qu'un tiers ne puisse y avoir accès ;
- utiliser une boîte email personnelle et ne pas la partager ;
- ne pas jouer sur le compte Utilisateur d'un tiers.

Le prêt, le partage, l'échange, le don, l'achat, le transfert et la vente de comptes Utilisateurs sont interdits. Tout prêt, partage, échange, don, achat, transfert ou vente de compte Utilisateur ne sera pas opposable à la Société et pourra donner lieu aux sanctions prévues à l'article 12 des présentes CGU.

En cas d'utilisation frauduleuse de son compte Utilisateur et/ou mot de passe, ou en cas de perte ou de vol de ses identifiants et/ou mot de passe, l'Utilisateur s'engage à en informer immédiatement la Société.

Tout acte sera considéré comme effectué par l'Utilisateur jusqu'à réception d'un courrier électronique prévenant la Société que ses données confidentielles lui ont été usurpées.

Article 5 : Obligations de l'Utilisateur

5.1 Règles régissant les espaces de communication entre les Utilisateurs

La Société offre aux Utilisateurs plusieurs espaces de communication et d'expression :

- l'espace communautaire intégré au portail Virtual Regatta, qui comprend à la fois le « club-house » et les « clubs »

- une messagerie in-game

En utilisant ces espaces de communication et d'expression, l'Utilisateur s'engage à respecter les présentes CGU ainsi que la **Charte d'utilisation des espaces de communication et d'expression de Virtual Regatta** qu'il aura acceptée expressément et irrévocablement en cochant la case prévue à cet effet sur le Site au moment de son inscription.

La Société n'est en aucun cas éditeur des contenus et des propos qui sont créés par l'Utilisateur dans ces espaces de communication et d'expression.

L'Utilisateur est pleinement et entièrement responsable des propos qu'il tient et des contenus qu'il partage dans ces espaces de communication et d'expression.

Il est notamment interdit d'utiliser ces espaces de communication et d'expression pour :

- Transmettre tout contenu illégal, menaçant, abusif, harcelant, diffamatoire, injurieux, violent, vulgaire, obscène, choquant, haineux, discriminatoire, raciste ;
- Transmettre tout contenu qui pourrait être constitutif, sans que ce qui suit soit limitatif, d'apologie ou d'incitation à la réalisation de crimes et délits, d'incitation au suicide, d'incitation à l'usage de drogues ou de substances interdites, d'incitation à commettre des attentats ;
- Transmettre tout message dont le contenu violerait tout droit de propriété intellectuelle ou droit de la personnalité ;
- De façon générale, transmettre tout contenu répréhensible, contraire à l'ordre public et aux bonnes mœurs et/ou contraire aux lois françaises, européennes ou internationales ;
- Publier ou transmettre toute image « choquante » ou à caractère sexuel ou pornographique ;
- Publier ou transmettre des chaînes de lettres, une pyramide ou un arrangement pécuniaire ;
- « Spammer » en postant des messages trop fréquents, indésirables ou n'ayant aucun rapport avec les Jeux et les Services ;
- Publier des articles incitant au piratage, au hacking, à la tricherie ;
- Transmettre tout contenu contenant des virus informatiques ou tout autre code, dossier ou programme conçus pour interrompre, détruire ou limiter la fonctionnalité de tout logiciel, ordinateur, système informatique ou outil de télécommunication, sans que cette énumération ne soit limitative ;
- Publier des réclamations envers la Société ;
- Publier des messages faisant de la publicité pour le site d'un Utilisateur, ses services, un jeu/site concurrent, ses produits commerciaux, ou pour un site ami ;
- Publier des sujets polémiques tels que la politique, les religions ;
- Publier des attaques personnelles à l'encontre d'autres Utilisateurs.
- Manquer de respect aux administrateurs, modérateurs ou à tout personnel de la Société ;
- Faire passer l'Utilisateur pour un représentant ou un membre de la Société et faire circuler de fausses informations.

L'Utilisateur est invité à signaler à la Société toute activité ou contenu illicite d'un autre utilisateur, en la contactant à l'adresse suivante : <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr/requests/new>

5.2 Règles de conduite régissant l'utilisation du Site, de l'Application et des Services

Outre les engagements relatifs à l'utilisation des espaces de communication et d'expression précisés à l'article 5.1, l'Utilisateur s'engage à respecter les règles suivantes lors de l'utilisation des Services :

- L'Utilisateur s'engage à ne pas insulter, menacer, harceler ou embarrasser les autres Utilisateurs et/ou les collaborateurs de la Société.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas discréditer, dénigrer ou diffamer la Société, ses représentants, et/ou l'un quelconque de ses employés et/ou collaborateurs.
- L'Utilisateur s'engage à respecter la vie privée de l'ensemble des autres utilisateurs et ne pas porter atteinte aux droits des tiers. Il s'engage notamment à ne pas chercher à collecter des informations sur les autres Utilisateurs et à ne pas mettre à disposition des informations qu'il aurait collectées sur les autres Utilisateurs.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas porter atteinte aux intérêts de la Société et aux Jeux, notamment en n'utilisant pas les failles, bugs ou toute autre forme d'erreur pour obtenir des avantages sur les Jeux (notamment, mais de façon non exhaustive, gain de vitesse, gain de classement, contournement des limitations, synchronisation de trajectoires, duplication d'ordres de cap entre plusieurs comptes).
- L'Utilisateur accepte de ne pas utiliser de VPN ou de serveurs mandataires (également appelés proxy) pour se connecter aux Jeux.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas accéder ou tenter d'accéder au compte d'un autre Utilisateur.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas entraver ou perturber le bon fonctionnement des Services.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas collecter ou stocker des données en vue de créer une base de données concernant tout ou partie des Services ou les Utilisateurs des Services.

- L'Utilisateur s'engage à ne pas utiliser les Services à des fins promotionnelles et commerciales et notamment, sans toutefois s'y limiter, pour recueillir des éléments du Site à des fins commerciales.
- L'Utilisateur reconnaît que le Site, l'Application ainsi que tout le contenu des Services sont la propriété exclusive de la Société conformément à l'article 6 des présentes CGU. Par conséquent, l'Utilisateur s'engage à ne pas utiliser tout ou partie des Services, ni à extraire des données provenant du Site et/ou de l'Application pour offrir d'autres services tels que des services d'optimisation de niveau ou des services de classements particuliers.
- L'Utilisateur reconnaît que la mise à disposition des Services par la Société est à des fins d'utilisation strictement personnelles. Toute utilisation des Services autre que strictement personnelle est interdite en l'absence d'autorisation préalable et écrite de la Société.
- Il est strictement interdit aux Utilisateurs de proposer à d'autres Utilisateurs de vendre des options/crédits sur le Site.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas créer, utiliser ou promouvoir un quelconque programme ou outil susceptible de causer un dommage aux Jeux ou aux autres Utilisateurs ou d'altérer l'expérience des Jeux, tels que, de manière non limitative, les bots, virus, cheval de Troie, outils de piratage, moyens de tricherie, logiciels d'automatisation, logiciels de modification ou autres logiciels non autorisés, destinés à modifier les Jeux.
- L'Utilisateur s'engage à ne pas espionner et intercepter les protocoles de communication que la Société utilise, ni à utiliser un intercepteur pour les données ou le protocole.
- L'Utilisateur s'engage à avertir immédiatement la Société lorsqu'il constate une faille ou une erreur dans les Jeux via le Support ou par message privé auprès d'un administrateur du Club House.

5.3 Engagements de l'utilisateur participant à une compétition officielle.

Dans le cadre de compétitions officielles (eSailing ou Jeu Officiel)

L'Utilisateur participant à une compétition officielle s'engage à : (i) participer à une séance de photographies ou reportage vidéo planifiée par l'Organisateur ou Virtual Regatta, et autorise ces derniers à utiliser et exploiter ces images dans les conditions précisées dans le règlement (ou "Notice of Race") de la compétition. (ii) répondre aux interviews de journaux locaux, nationaux ou étrangers qui en feraient la demande ; (iii) participer aux événements qui pourraient être organisés par l'Organisateur à la suite de l'Opération.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant, notamment par la création de fausses identités ou l'utilisation de différents comptes permettant de participer plusieurs fois à une compétition pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au Jeu. Les Participants qui tenteraient de participer par des moyens tels qu'automates de participation, programmes élaborés pour des participations automatisées, utilisation d'informations, courrier électronique, identifiants autres que ceux correspondant à leur identité et adresse et plus généralement par tous moyens non conformes au respect de l'égalité des chances entre les Participants au Jeu seraient automatiquement éliminés.

Les Participants à une compétition officielle - qu'ils aient été tirés au sort ou non – autorisent Virtual Regatta et l'Organisateur à fixer et à reproduire leurs images sur tous supports, à des fins commerciales et/ou publicitaires, ainsi qu'à inclure lesdites reproductions dans toute œuvre future, en tout ou partie et sur tous supports connus et inconnus à ce jour sans pouvoir prétendre à une quelconque rémunération. Ils renoncent à tout recours contre Virtual Regatta ou l'Organisateur du fait de l'utilisation de leurs images et ne sauraient prétendre à un quelconque dédommagement à ce titre. Ils garantissent également l'Organisateur de la disponibilité de leur image et de ce que ces derniers peuvent librement et paisiblement exploiter celle-ci dans les conditions fixées aux présentes Conditions Générales d'Utilisation, sans porter atteinte à des droits de tiers. La présente autorisation est donnée pour le monde entier et pour toute la durée légale de protection accordée par le droit applicable aux œuvres de l'esprit.

Le non respect des règles édictées au présent article 5 conduira à l'application de sanctions, telles que précisées à l'article 12 des présentes CGU.

Article 6 : Respect de la propriété intellectuelle.

La Société est titulaire des droits de propriété intellectuelle attachés :

- au Site et à l'Application et à leur structure générale et à l'ensemble de leurs contenus et fonctionnalités, aux Jeux et aux Services et à leurs contenus et notamment contenus éditoriaux, images, sons, vidéos, multimédias, textes, photographies, dessins, icônes, bases de données, logiciels ou graphiques, en ce compris le positionnement géographique des Utilisateurs et les classements des Utilisateurs
- à la marque Virtual Regatta.com et à tout autre signe distinctif, déposé ou enregistré par la Société au titre de marque ou protégé au titre d'une législation quelconque en matière de propriété intellectuelle.

Certains des droits de propriété intellectuelle relatifs aux Services et aux Jeux peuvent également être la propriété de tiers ayant concédé un droit d'usage à la Société.

L'Utilisateur s'engage à respecter ces droits. Les présentes CGU n'entraînent aucun transfert de propriété de la part de la Société à l'Utilisateur, et n'emportent nullement, notamment, autorisation de représenter, modifier, reproduire, traduire, vendre, transférer, publier, diffuser, exploiter ou utiliser commercialement les différents éléments du Site, de l'Application, des Jeux et/ou des Services.

La Société n'accorde à l'Utilisateur qu'un droit d'accès et d'utilisation de ses Jeux et Services, qui restent la propriété de la Société et/ou des tiers partenaires de la Société.

Ce droit d'utilisation est personnel, non exclusif et incessible. Il est strictement limité par les termes des présentes CGU.

En outre, l'Utilisateur ne peut pas modifier, créer des œuvres dérivées, décompiler, désassembler, procéder à une ingénierie à rebours, ni faire un quelconque autre usage non autorisé des contenus, éléments et données relatifs aux Jeux et Services.

Toute représentation, reproduction, modification, utilisation commerciale, totale ou partielle en l'absence d'autorisation préalable et écrite de la Société et de façon générale, toute utilisation frauduleuse des différents éléments du Site, de l'Application, des Jeux et/ou des Services est interdite et expose son (ou ses) auteur(s) à des poursuites.

Article 7 : Modalités d'achat de crédits/options/abonnements.

L'Utilisateur peut acheter des crédits/options/abonnements renouvelables dans le cadre des Jeux.

Les prix affichés sur le Site et/ou l'Application sont toutes taxes comprises (TTC). Les conditions tarifaires applicables sont celles figurant sur le Site et/ou l'Application au moment de l'achat. La Société se réserve le droit de modifier ses tarifs à tout moment. L'Utilisateur sera informé par tout moyen des changements de tarifs. Les nouveaux tarifs entreront en vigueur dès leur mise en place pour les nouveaux Utilisateurs ou pour les nouvelles commandes pour les Utilisateurs existants.

Le paiement peut s'effectuer au choix de l'Utilisateur par carte de paiement, Paypal ou en achat in-app sur les applications mobiles.

Les abonnements sont disponibles pour une période de 3, 6 ou 12 mois (renouvelable automatiquement). L'abonnement se renouvelle automatiquement sauf si le renouvellement automatique est désactivé au moins 24 heures avant la fin de la période en cours.

Les abonnements peuvent être gérés par l'utilisateur et le renouvellement automatique peut être désactivé en accédant aux paramètres du compte de l'utilisateur après l'achat.

En cas d'annulation de l'abonnement, le forfait sera toujours disponible jusqu'à la fin de la période payée.

Le reçu correspondant au paiement par l'Utilisateur sera envoyé par courriel à l'adresse renseignée par l'Utilisateur lors de son inscription.

Si le reçu est erroné et/ou si les crédits/options n'apparaissent pas dans le compte de l'Utilisateur après validation de la commande, ce dernier devra prendre contact avec la Société au moyen du formulaire de contact qui lui est proposé dans la rubrique « Aide » du site au plus tard quatorze jours après la date de la commande.

En cas d'escroquerie ou de tentative d'escroquerie, la Société pourra bloquer et/ou supprimer le compte de l'Utilisateur et effectuer les poursuites judiciaires relatives à l'infraction.

Il est interdit aux Utilisateurs de proposer à d'autres Utilisateurs de vendre des options/crédits sur le Site de la Société. En cas de problème lié à l'achat d'options/crédits d'Utilisateur à Utilisateur, la Société ne pourra en aucun cas être tenue responsable.

Article 8 : Droit de rétractation

La Société informe l'Utilisateur que le Code de la consommation prévoit un délai de rétractation de 14 (quatorze) jours francs en cas de conclusions d'un contrat de services à distance.

La Société informe néanmoins l'Utilisateur que le droit de rétractation n'est pas applicable aux contrats de fourniture de contenus numériques non fournis sur support matériel et mis immédiatement à disposition de l'Utilisateur après paiement.

L'Utilisateur consent expressément à la mise à disposition immédiate des éléments et, partant, à la non-application du droit de rétractation.

Article 9 : Responsabilité de la Société

- Absence temporaire d'accessibilité du Site/des Services/des Jeux

La Société met tout en œuvre pour assurer le bon fonctionnement du Site, de l'Application, des Services et des Jeux.

Compte tenu notamment des aléas techniques liés au fonctionnement décentralisé du réseau Internet, elle ne peut pas garantir à l'Utilisateur une disponibilité ininterrompue du Site, de l'Application, des Services et des Jeux, ce que l'Utilisateur comprend et accepte.

La Société pourra également se trouver dans l'obligation de suspendre momentanément l'accès au Site, à l'Application, aux Jeux et Services, notamment pour des raisons techniques de maintenance, ce que l'Utilisateur comprend et accepte également.

La Société ne pourra être tenue responsable de tout préjudice qui en résulterait pour l'Utilisateur, tel que notamment la perte d'avantages quelconques dans les Jeux, la perte de chance d'effectuer une action ou la perte de places dans le classement VSR.

En cas de dysfonctionnement du Site ou de l'Application ou d'un Jeu ou d'impossibilité d'accéder au Site, à l'Application et/ou à un Jeu, la Société fera ses meilleurs efforts pour rétablir le service dans un délai raisonnable.

- Limites liées à la nature et au fonctionnement des Jeux

Comme dans la vraie vie, la navigation dans les Jeux est impactée par des éléments extérieurs sur lesquels l'Utilisateur et la Société n'ont pas prise, ce que l'Utilisateur comprend et accepte.

La navigation dans le cadre des Jeux peut ainsi être impactée par les conditions météorologiques.

La Société ne pourra être tenue responsable de tout préjudice qui résulterait desdites prévisions météo pour l'Utilisateur, ou d'un dysfonctionnement quelconque lié aux prévisions météorologiques, dans la mesure où cela ne saurait s'analyser comme un manquement de la Société à ses obligations contractuelles. En effet, les prévisions météorologiques sont des probabilités et peuvent évoluer rapidement en raison de données extérieures. Elles ne peuvent donc scientifiquement être considérées comme des données non aléatoires. Dès lors, l'Utilisateur comprend et accepte que la Société ne puisse être tenue responsable en cas d'évènements tels que la perte d'avantages quelconques dans les Jeux ou la perte de chance d'effectuer une action, liés aux conditions météorologiques.

Les trajectoires pouvant être proposées à l'Utilisateur dans le cadre de certaines options des Jeux éventuellement accessibles ne peuvent en aucun cas se substituer au jugement de l'Utilisateur qui en fonction du contexte réel doit apprécier lui-même l'opportunité de ne pas suivre les trajectoires suggérées.

En tout état de cause, afin de limiter les risques d'échouement, et comme dans la vraie vie, il est conseillé à l'Utilisateur d'éviter de naviguer trop près des côtes.

La Société n'a aucune maîtrise sur le comportement de l'Utilisateur dans le cadre des Jeux et ne peut donc voir sa responsabilité engagée de ce fait.

- Modification de la vitesse d'avancement des bateaux

La Société se réserve le droit de modifier la vitesse d'avancement des bateaux sur le jeu à tout moment. La Société s'engage à répercuter ces modifications de manière uniforme sur l'ensemble des concurrents et au même moment. L'Utilisateur sera informé des changements de ses conditions de course directement dans le jeu.

- Paiement des crédits

Dans le cas où la Société fait appel à un intermédiaire de paiement comme Paypal, Stripe, iTunes ou Google Play, elle ne pourra être tenue responsable en cas de préjudice subi par l'Utilisateur du fait d'une faute ou d'une négligence de l'intermédiaire de paiement. La Société fera néanmoins ses meilleurs efforts pour aider l'Utilisateur à régulariser la situation.

Dans le cas où la responsabilité de la Société serait engagée, la réparation ne s'appliquera qu'aux seuls dommages directs, personnels, certains, à l'exclusion, sans que cette liste ne soit limitative, de tous dommages et/ou préjudices indirects et/ou immatériels, tels que les gains manqués, préjudices commerciaux, moraux et financiers, perte d'une chance, et toute perte de bénéfices ayant pour cause, origine, ou fondement l'utilisation du Site, de l'Application et des Services.

En tout état de cause, la Société ne pourra voir sa responsabilité engagée en cas de faute ou de fait totalement ou partiellement imputable à l'Utilisateur, à un tiers ou en cas de survenance d'un cas de force majeure.

Article 10 : Liens hypertextes

La Société peut proposer des liens hypertextes vers des sites web édités par des tiers. Dans la mesure où aucun contrôle n'est exercé sur ces sites, l'Utilisateur reconnaît que la Société n'assume aucune responsabilité relative à la mise à disposition de ces ressources, et ne peut être tenue responsable quant à leur contenu.

La création de liens hypertextes vers le Site ne peut se faire sans l'autorisation expresse et préalable de la Société.

Article 11 : Données à caractère personnel

L'utilisation des données à caractère personnel des Utilisateurs est décrite dans la Charte de protection des données personnelles.

La création d'un compte Utilisateur est soumise à la réalisation d'un traitement de données à caractère personnel dont le responsable est la Société, ce que l'Utilisateur accepte.

Conformément à la réglementation applicable, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification, de portabilité, d'effacement de vos données personnelles et d'un droit de demander une limitation du traitement effectué. Ces droits ainsi que leur mise en œuvre sont détaillés dans notre Charte de protection des données personnelles.

Article 12 : Sanctions

En cas de non respect des présentes CGU, la Société pourra sanctionner l'Utilisateur. Selon la gravité de la violation des CGU, la Société pourra appliquer une des sanctions suivantes :

- Un avertissement : la Société informera l'Utilisateur qu'il a violé les présentes CGU. En cas d'avertissements multiples adressés au même Utilisateur, la Société se réserve le droit de bloquer ou supprimer le compte.
- Un bannissement temporaire : l'Utilisateur n'aura plus accès aux Jeux pendant une période limitée. Il pourra être informé au préalable de ce bannissement et de sa durée par mail.
- La suppression du compte : l'Utilisateur ne pourra plus avoir accès aux Services définitivement. Il pourra être au préalable informé de la suppression de son compte par mail.

La Société se réserve le droit d'appliquer n'importe laquelle de ces sanctions à un Utilisateur, proportionnellement à la violation, sans obligatoirement avoir appliqué au préalable une sanction moins importante ou d'une durée moins longue.

En ce qui concerne la violation des règles régissant les espaces de communication entre les Utilisateurs, le détail des sanctions applicables est précisé dans la Charte d'utilisation des espaces de communication et d'expression de Virtual Regatta.

En cas de suppression ou de bannissement d'un Utilisateur ayant procédé à l'achat d'options/de crédits à la suite d'une violation des présentes CGU, la Société ne procédera à aucun remboursement.

Article 13 : Résiliation du compte Utilisateur

L'Utilisateur peut à tout moment résilier son compte Utilisateur.

L'Utilisateur peut supprimer son compte à partir de son profil dans chacun des jeux dès lors qu'il est connecté. Il lui suffit de rentrer son mot de passe. La suppression du compte est définitive et il ne pourra pas être restauré.

Lorsqu'un compte Utilisateur est inactif pendant une durée de douze mois consécutifs, la Société pourra automatiquement clôturer le compte Utilisateur. La Société s'engage à en informer préalablement par email l'Utilisateur dans un délai raisonnable. L'Utilisateur dont le compte serait créditeur et qui ne souhaite pas conserver son compte Utilisateur pourra solliciter de la Société le versement du montant du solde de son compte en adressant un justificatif d'identité ainsi qu'un RIB à l'adresse suivante : inactives@virtualregatta.com.

Article 14 : Questions des Utilisateurs : Foire aux Questions (FAQ) et Support

14.1 : La FAQ

Les questions les plus récurrentes, ainsi que les indications essentielles sur le fonctionnement des Jeux et des Services sont traitées dans les FAQ accessibles à l'adresse suivante : <https://virtualregatta.zendesk.com/hc/fr>. Avant d'envoyer toute demande à la Société relative à un Jeu ou à un Service, l'Utilisateur devra vérifier qu'il n'est pas répondu à sa demande dans cette rubrique. Si un Utilisateur envoie par courrier électronique une question dont la réponse est donnée dans la rubrique FAQs, aucune réponse ne lui sera envoyée.

14.2 : Le support Utilisateur

Si la question n'est pas traitée dans la rubrique FAQ, l'Utilisateur client (c'est-à-dire tout Utilisateur ayant réalisé au moins une transaction payante sur le Site) pourra envoyer sa question par courrier électronique au moyen du formulaire de contact qui lui est proposé dans la rubrique « Aide » du Site.

Aucune question posée par un autre moyen (mail envoyé à une autre adresse, appel téléphonique, fax, ...) ne sera traitée par la Société.

La réponse aux questions se fait dans l'ordre de réception des courriers électroniques. La Société s'engage à répondre dans un délai raisonnable.

Toute question de l'Utilisateur assortie de propos injurieux vis-à-vis de l'équipe de la Société ne donnera lieu à aucune réponse et pourra emporter le bannissement ou la suppression du compte de l'Utilisateur.

Article 15 : Valeur informative des traductions

Si la Société met à la disposition de l'Utilisateur non francophone une traduction des présentes CGU, cette traduction n'est fournie qu'à titre d'information et ne modifie en rien la version française des présentes CGU. En cas de conflit entre la traduction des présentes CGU et la version française, cette dernière prévaut en toute hypothèse.

Article 16 : Validité des conditions générales

Si une ou plusieurs stipulations des présentes CGU sont tenues pour non valides ou déclarées telles en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.

La Société remplacera la clause déclarée nulle et non valide par une nouvelle stipulation qui se rapprochera le plus, quant à son contenu et quant à l'équilibre de la clause, à celle initialement arrêtée.

Article 17 : Divers

17.1. Le fait de ne pas exiger ou forcer l'exécution par l'Utilisateur de certaines des stipulations des présentes CGU ou encore le fait de ne pas faire valoir un droit prévu par les présentes CGU ne saurait être interprété comme une renonciation, de la part de la Société, à son droit d'exiger ou de faire imposer l'exécution de ces stipulations.

17.2. L'Utilisateur consent à ce que la Société puisse céder ces CGU, dans son intégralité ou en partie, à tout moment. La cession prendra effet à la date de la notification de cette cession à l'Utilisateur, par tout moyen. Néanmoins, l'Utilisateur ne peut pas céder, transférer, ou concéder aucun des droits ou obligations de ces CGU sans l'accord écrit préalable de la Société.

Article 18 : Loi applicable

Les présentes CGU sont soumises à la loi française.

Les parties conviennent de faire leur possible pour résoudre à l'amiable toute contestation susceptible de résulter de l'interprétation, de l'exécution et/ou de la cessation des présentes CGU.
