

Quantyl SARL



CGV

---

## CGVU - Luchronia

---

Conditions générales de ventes

### Résumé :

---

*Ce document présente les conditions générales de vente du jeu Luchronia*

Corinne Henin

03/09/2014

## Mentions légales :

---

Quantyl SARL

---

**Siège social :**

8 avenue du maquis,  
26100 Romans sur Isère

---

**SIREN :**

797 581 683  
RCS de Romans sur Isère

## 1. Sommaire

---

<b>1. SOMMAIRE</b>	<b>3</b>
<b>2. OBJET ET DOMAINE D'APPLICATION</b>	<b>5</b>
2.1 DEFINITIONS	5
2.2 JEUX CONCERNES	5
2.3 MODIFICATIONS DES CONDITIONS	5
2.4 CARACTERISTIQUES DES PRESTATIONS FOURNIES	5
<b>3. COMPTE UTILISATEUR</b>	<b>6</b>
3.1 INSCRIPTION	6
3.2 GESTION	6
3.3 SERVICES PAYANTS	6
3.4 AUTHENTIFICATION ET SECURITE	6
<b>4. MOYENS DE COMMUNICATION EN JEU</b>	<b>7</b>
4.1 COMMUNICATION PRIVEE	7
4.2 FORUMS DE DISCUSSION	7
<b>5. SERVICES PAYANTS, LA COMMANDE</b>	<b>8</b>
5.1 MODALITES	8
5.2 TARIFS	8
5.3 MOYENS DE PAIEMENTS	8
5.4 REDUCTIONS ET RABAIS	8
5.5 DELAIS DE DISPONIBILITE ET DE LIVRAISON	8
5.6 DROIT DE RETRACTATION	8
<b>6. SERVICE APRES-VENTE</b>	<b>9</b>
6.1 CONTACTS	9
6.2 GARANTIE	9
6.3 CONDITION DE RESILIATION DU CONTRAT	9
6.4 CESSATION DU SERVICE	9
<b>7. RESPONSABILITES ET OBLIGATIONS</b>	<b>10</b>
7.1 DE LA SOCIETE	10

<b>7.2</b>	<b>RESPONSABILITE DE L'UTILISATEUR</b>	<b>10</b>
<b>7.3</b>	<b>SANCTIONS</b>	<b>10</b>
<b>8.</b>	<b>INFORMATIONS LEGALES</b>	<b>11</b>
<b>8.1</b>	<b>CONTACT</b>	<b>11</b>
<b>8.2</b>	<b>REGLEMENT DES LITIGES</b>	<b>11</b>
<b>8.3</b>	<b>PROPRIETE INTELLECTUELLE</b>	<b>11</b>
<b>8.4</b>	<b>PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL</b>	<b>11</b>
<b>8.5</b>	<b>LIBERTE D'EXPRESSION</b>	<b>11</b>
<b>8.6</b>	<b>FRAUDE INFORMATIQUE ET PIRATAGE</b>	<b>12</b>

## 2. Objet et domaine d'application

Ces Conditions Générales de Vente et d'Utilisation (CGVU) régissent les relations contractuelles dans le cadre de l'utilisation des jeux en ligne entre la société « Quantyl ». (Quantyl, 8 Avenue du Maquis 26100 Romans sur Isère) et le client.

Les conditions générales de vente s'appliquent au client dès lors qu'il s'est inscrit dans le jeu et les a explicitement acceptées. Si le client n'accepte pas ces conditions, il ne lui est pas possible de s'inscrire et d'utiliser les services et jeux en lignes concernés.

### 2.1 Définitions

Les définitions des termes suivants sont applicables dans le cadre de ces Conditions Générales de Vente.

- « **CGVU** », Conditions Générales de Vente et d'Utilisation,
- « **jeux** », désignent les jeux vidéo en ligne concernés par ces CGV,
- « **crédit de jeu** », désigne la monnaie virtuelle utilisée dans ces jeux,
- « **société** », désigne la société editrice de ces jeux,
- « **client** », désigne la personne qui s'est inscrite et utilise l'un de ces jeux.

### 2.2 Jeux concernés

Les jeux en lignes concernés par ces Conditions Générales de Vente sont les suivants :

- Luchronia (<http://luchronia.com> et sous domaines associés).

### 2.3 Modifications des conditions

La société se réserve le droit de modifier les CGVU à tout moment, sans effet rétroactif. Les clients seront informés lors de leur connexion des nouvelles conditions lors de tels changements, avec possibilité ou non de les accepter, et ce pendant un délai d'un mois avant et 4 mois après la modification des CGVU.

- En cas d'acceptation de leur part des nouvelles CGVU, ils pourront continuer à utiliser les jeux avec les nouvelles CGVU,
- En cas de refus d'acceptation des nouvelles CGVU, l'accès aux jeux sera refusé au client. Il pourra, dans un délai d'un mois, revenir sur le jeu pour accepter les CGVU. Une fois ce délai expiré, la société se réserve le droit de clôturer le compte. Aucune somme déjà versée par l'utilisateur ne lui sera rendue,
- Lorsque le délai de 4 mois est écoulé, et sans réponse de la part de l'utilisateur, les nouvelles CGVU sont considérées comme étant acceptées.

### 2.4 Caractéristiques des prestations fournies

La société fournis gratuitement au client, l'accès à ses jeux en ligne et leurs fonctionnalités de base. Les frais supplémentaires (frais de connexion, électricité...) ainsi que le matériel informatique pour consulter et accéder aux sites internet des jeux sont à la charge de l'utilisateur.

Le client peut, à tout moment, acheter des crédits de jeu. Ces crédits sont valables dans chaque jeu individuellement (et non globalement). Ces crédits sont utilisables, dans le jeu concerné, pour obtenir des fonctionnalités, des services ou des éléments supplémentaires.

## 3. Compte utilisateur

---

Chaque client est lié à un « compte utilisateur » qui lui permet de s'authentifier et d'accéder aux services et jeux en lignes.

### 3.1 Inscription

L'inscription est ouverte à toute personne majeure et aux mineurs disposant de l'approbation de leurs parents ou tuteurs.

A l'inscription, l'utilisateur doit fournir un nom d'utilisateur, ainsi que des informations personnelles permettant à la société d'identifier les utilisateurs (article 6-II de la loi du 21 juin 2004). Les informations fournies par l'utilisateur doivent être correctes. En cas de données incorrectes, la société se réserve le droit de supprimer le compte de l'utilisateur.

### 3.2 Gestion

Chaque compte est strictement nominatif et par le fait, il :

- n'est possible de posséder qu'un seul compte par personne
- n'est pas possible de céder son compte à une autre personne.

### 3.3 Services payants

L'accès au jeu est gratuit.

Les services payants sont disponibles à toute personne majeure.

### 3.4 Authentification et Sécurité

Pour s'authentifier, chaque utilisateur peut choisir d'utiliser un mot de passe personnel secret ou de lier son compte avec un compte possédé sur un service en ligne tiers. La liste des services supportés pour cette liaison est disponible lors de l'inscription et sur la page personnel de tout utilisateur.

Il est rappelé aux utilisateurs que leur compte étant nominatif, ils sont présumés auteurs des actions effectuées via ce compte et que la société ne pourrait être tenue pour responsable des actions effectuées à leur insu.

Il est recommandé aux utilisateurs de suivre les bonnes pratiques en matière de sécurité afin de se prémunir du vol de leur compte, comme ne pas donner son mot de passe et de choisir un mot de passe fort.

## 4. Moyens de communication en jeu

---

### 4.1 Communication privée

Le jeu met en place un système de communication entre joueur appelé « messagerie privée ». En tant que telle, les messages échangés par ce biais sont couverts par le secret des correspondances (Art. 226-15 du Code Pénal).

Il est strictement interdit d'utiliser la messagerie privée afin d'envoyer massivement des messages aux autres utilisateurs (flood) ou des messages non sollicités, notamment à caractère publicitaires (spams).

Il est rappelé aux utilisateurs qu'il est considéré auteur de tout propos échangé par ce média de communication.

### 4.2 Forums de discussion

Le jeu met à disposition aux utilisateurs un système de communication par forum. Quel que soit la nature des forums utilisés, cette forme de communication est réputée être publique. Elle n'est donc pas couverte par le secret des correspondances.

L'utilisateur s'engage à respecter les bonnes pratiques d'utilisation des forums de discussion, notamment :

- L'utilisation d'un langage correct (Pas de langage SMS),
- Le respect des thèmes des lieux d'échanges,
- Ne pas flooder (saturer de messages identiques ou très similaires),
- Ne pas poster de liens frauduleux (phishing),
- Respecter les lois en vigueur (cf. section 8.5).

La modération des forums se fait à posteriori. Les modérateurs des forums maintiennent ceux-ci en règles vis-à-vis de la loi et des règles de bonnes pratiques. Ils pourront être amenés à supprimer les messages ne correspondant pas à ces exigences.

## 5. Services payants, la commande

L'accès et l'utilisation des jeux en lignes couverts par ces CGVU est gratuit. Néanmoins, le client peut avoir accès à des fonctionnalités, services et éléments supplémentaires via l'achat de « crédits de jeux ».

### 5.1 Modalités

Pour commander des crédits de jeu, le client doit être connecté sur le jeu et se rendre sur la page web d'achat de crédits de jeux. Il choisit alors le nombre de crédits de jeux qu'il souhaite acheter et suit la procédure d'achat telle qu'indiqué sur la dite page.

Sauf mentions contraires, le règlement est immédiat.

### 5.2 Tarifs

Les tarifs sont indiqués sur les pages web relatives à l'achat de crédits de jeu. Les tarifs figurants sur le site sont fixés en euros TTC. Ils ne tiennent pas compte des différents taux de change imputables à la monnaie utilisée par le joueur, ni des frais occasionnés par les moyens de paiement utilisés.

La société se réserve le droit de modifier les tarifs à tout moment.

### 5.3 Moyens de paiements

L'achat de crédits de jeu se fait par tout moyen de paiement listé sur la page web de paiement. Les modalités sont indiquées sur la dite page.

### 5.4 Réductions et rabais

Des réductions ponctuelles liées à des événements sont effectuées en période de promotion du jeu, à l'occasion d'évènements de type « Happy Hour » ou « Happy Day » (une heure ou une journée pendant laquelle des promotions sont proposées sur les crédits de jeu).

Il est également possible d'utiliser des « Coupons réductions » afin de bénéficier de rabais. Ces coupons se présentent sous la forme d'un code à entrer sur la page web de commande de crédits de jeu avant la validation et l'achat des crédits de jeu. Les coupons sont à usage unique et peuvent comporter des conditions d'utilisation.

### 5.5 Délais de disponibilité et de livraison

La vente est conclue une fois qu'elle a été payée. Le délai de livraison court à partir de ce moment. La société s'engage alors à créditer le client de ses crédits de jeu le plus rapidement possible et dans un délai maximum de 48 heures. Ce délai peut être allongé dans les cas exceptionnels suivants :

- Indisponibilité du service du au fournisseur d'hébergement,
- Problème majeur sur le site donnant lieu à une maintenance,
- Cas de force majeure.

### 5.6 Droit de rétractation

L'utilisateur ne peut faire valoir de droit de rétractation, l'exécution des services achetés étant considérées comme démarrée à l'achat (L121-20-2 du code de la consommation).



## 6. Service après-vente

---

### 6.1 Contacts

Le client peut contacter la société à tout moment par courrier postal ou électronique (cf. section 8.1).

### 6.2 Garantie

Le jeu étant gratuit, aucune garantie n'est fournie. Cependant, lorsque l'utilisateur peut prouver qu'il n'a pas eu la jouissance d'un bien payant qu'il a acheté, la société s'engage à le dédommager à hauteur du prix du bien.

### 6.3 Condition de résiliation du contrat

L'utilisateur peut clôturer à tout moment son compte sur le jeu. Cela revient à résilier son contrat. Les crédits de jeux non-utilisés ne seront pas remboursés.

### 6.4 Cessation du service

La société se réserve le droit de cesser le service à tout moment. Les utilisateurs en seront prévenus.

## 7. Responsabilités et Obligations

### 7.1 De la Société

Le jeu étant fourni par la société à titre gratuit, celle-ci ne peut être tenue pour responsable des dommages, quels qu'ils soient, sauf dolosive ou faute lourdes.

Dans le cas des services payants, la société est responsable en cas de manquement aux obligations contractuelles, de dommages dolosifs ou de fautes lourdes. La société ne pourrait être responsable dans le cas de dommage ne lui étant pas directement imputables (perte de connexion du au fournisseur de service ou à l'hébergeur, virus ...).

La société a une obligation de moyens. Elle s'engage à assurer dans la mesure du possible la continuité du jeu 7j/7 et 24h/24 sauf cas de maintenances, tests, réparations ou autres cas majeurs.

La société a pour obligation de retirer tout contenu illicite porté à sa connaissance. Pour cela, un système de signalement de contenu illicite est à disposition des utilisateurs (cf. section Contact). Tout signalement de contenu illicite doit comporter les éléments suivants :

- la date de la notification ;
- si le notifiant est une personne physique : ses nom, prénoms, profession, domicile, nationalité, date et lieu de naissance ; si le requérant est une personne morale : sa forme, sa dénomination, son siège social et l'organe qui la représente légalement ;
- les noms et domicile du destinataire ou, s'il s'agit d'une personne morale, sa dénomination et son siège social ;
- la description des faits litigieux et leur localisation précise ;
- les motifs pour lesquels le contenu doit être retiré, comprenant la mention des dispositions légales et des justifications de faits ;
- la copie de la correspondance adressée à l'auteur ou à l'éditeur des informations ou activités litigieuses demandant leur interruption, leur retrait ou leur modification, ou la justification de ce que l'auteur ou l'éditeur n'a pu être contacté.

### 7.2 Responsabilité de l'utilisateur

En acceptant ces CGVU, l'utilisateur s'engage à :

- ne pas porter atteinte à l'ordre public,
- respecter les lois en vigueur (cf. section 8),
- respecter ces CGVU,
- ne pas faire de publicité via le jeu
- ne pas utiliser les éventuels bogues pouvant survenir à son avantage mais en informer la société.

La société rappelle également à l'utilisateur qu'il est responsable de toutes les actions qu'il effectue dans le jeu.

### 7.3 Sanctions

En cas de manquement aux CGU ou au règlement du jeu, la société se réserve le droit de prendre des sanctions appropriées.

## 8. Informations légales

### 8.1 Contact

#### 8.1.1 Adresse postale

Quantyl SARL  
Avenue du Maquis  
26100 Romans sur Isère

#### 8.1.2 Adresses électroniques

La société met en place l'ensemble d'adresses de courrier électronique suivant :

- Service après-vente :
- Modération, notification de contenus frauduleux :

### 8.2 Règlement des litiges

Les présentes conditions de vente en ligne sont soumises à la loi française. En cas de procès, l'affaire sera jugée par le tribunal du lieu de domiciliation de la société.

### 8.3 Propriété intellectuelle

Tous les éléments de jeu, contenu, services et produits dérivés sont propriété de la société et ne peuvent être réutilisés sans son accord explicite. De même, les logos, noms de domaine et marques sont propriétés de la société. Toute représentation du site de jeu représente une contrefaçon et est strictement interdite.

Les messages échangés par les joueurs restent leur propriété intellectuelle.

### 8.4 Protection des données à caractère personnel

#### 8.4.1 Détention

Conformément à la Loi, la société a l'obligation de conserver les données personnelles suivantes :

- Identité des utilisateurs (état civil)
- Informations techniques sur les connexions (adresses IP, horodatage, ressource accédée)
- Informations techniques de la messagerie (identité de l'auteur, du destinataire, horodatage).

Ces fichiers sont déclarés à la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL).

De plus, la société se réserve le droit de recueillir des informations statistiques anonymes sur les activités des clients sur ses jeux.

#### 8.4.2 Cession

La société s'engage à ne pas divulguer de données personnelles des clients à un tiers sans accord explicite de sa part, ou aux services de police ou de gendarmerie dans les cas prévus par la loi.

### 8.5 Liberté d'expression

Les utilisateurs postant dans les forums et tout autre lieu de communication, sont responsables des contenus qu'ils y écrivent. Ils s'engagent donc à faire preuve de respect envers les autres utilisateurs et à respecter la loi (du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication modifiée par la loi

du 21 juin 2004 pour la confiance dans l'économie numérique). Ils s'interdisent notamment les comportements suivants :

- écrire de propos injurieux et diffamatoires,
- atteindre à la vie privée d'autrui,
- violer le secret des correspondances,
- diffuser de contenus pédopornographiques,
- recopier des œuvres soumises aux droits d'auteurs ou des marques,
- inciter à commettre des crimes ou délits, ou à la haine raciale.

### 8.6 Fraude informatique et Piratage

La fraude informatique est définie par les articles 323-1 et suivants du code pénal. Ainsi, il est rappelé à l'utilisateur qu'il est interdit :

- De se connecter de manière frauduleuse aux services (notamment en usurpant l'identité d'un tiers),
- De modifier de manière frauduleuse le contenu des jeux,
- De porter atteinte au fonctionnement des services.