

Conditions générales de vente de services

Lisez attentivement s'il vous plaît

Délivré par Jimmy Lupfer (DijGame) – Mise à jour le 12/11/2018

Généralités.

Les présentes conditions sont conclues entre, d'une part, l'entreprise de Jimmy Lupfer de Siret N° 83247520600013 et dont le siège est établi au 2 Rue du vallon 68240 Kaysersberg-Vignoble (Sigolsheim), ci-après dénommée « DijGame » et, d'autre part, les personnes physiques ou morales (professionnels ou particuliers) souhaitant effectuer un achat et/ou bénéficier d'une prestation de service, ci-après dénommées : « Collaborateur » ou « client ». DijGame et Collaborateur, ensemble désignée « Partenaires », travaillant ou s'associant ensemble en « Collaboration ».

Le client (collaborateur) faisant appel aux services de DijGame reconnaît avoir pris connaissance et accepté sans réserve les conditions générales suivantes. Aussi Collaborateur s'engage à fournir à DijGame des informations véritables.

Préambule.

Le présent contrat a pour objet l'encadrement de la vente de prestations de services par DijGame. Noter que le présent contrat est susceptible d'être modifiée ou complétée à tout moment, notamment en vue de se conformer à toute évolution législative, réglementaire, jurisprudentielle ou technologique. La date de sa mise à jour sera clairement mentionnée, le cas échéant. Ces modifications vous engagent dès leur mise en ligne et nous vous invitons donc à les consulter régulièrement, afin de prendre connaissance des éventuelles modifications.

On désignera par la suite :

- a) « L'application » signifie le projet à réaliser, que ce soit une application, un logiciel, un jeu, un conseil, une formation, etc.
- b) « En Amont », signifie avant le début de la prestation (avant validation du devis).
- c) « Spécificités », signifie-le(s) outil(s) technologique(s) servant à développer, créer ou réaliser l'application, soit une partie ou l'intégralité du cahier des charges et des besoins demandés par le client pour réaliser l'application, ainsi que les modalités, caractéristiques, informations, fonctionnalités, etc.
- d) « Site » : le site internet dijgame.com et l'ensemble de ses pages.
- e) « Store » : fait référence au magasin de vente en ligne où les applications sont vendues (AppleStore, PlayStore, etc.)
- f) « Plateforme » : fait référence au marque ou entreprise où sera disponible votre application (Apple, Android, etc.)
- g) « Avant accord », signifie avant signature du Devis ou avant réception d'un paiement (versement d'acompte).
- h) « Après accord », signifie après signature du Devis ou après réception d'un paiement (versement d'acompte).

Article 1 - Prestation.

Attendu que DijGame dispose d'une expérience dans la conception, réalisation, développement, publication et/ou la maintenance d'application, logiciel et jeu vidéo pour des tiers, tel que Collaborateur.

Attendu que le Collaborateur souhaite voir réaliser une partie ou dans la totalité (jusqu'à la distribution et/ou la gestion même après distribution) d'une application, un logiciel, un jeu, une animation ou autre, pour son usage personnel, loisir, professionnel ou autre, et que DijGame souhaite réaliser ce travail.

Attendu, que le Collaborateur contribue éventuellement à son œuvre (hébergeur, graphiste, autre) et/ou avoir fait appel à une autre compagnie (hébergeur, graphiste, autre), si celui-ci là choisi, à des fins de gestions des coûts.

Article 2 - Offre de services.

Les ventes de prestations de service ne sont valides qu'après établissement d'un devis et acceptation expresse ou par écrit de la commande de Collaborateur, par DijGame, matérialisée par un accusé de réception émanant de DijGame. Les éventuelles modifications de la commande demandées par Collaborateur ne seront prises en compte dans la limite du possible pour DijGame, que si elles ont été notifiées, en amont ou 7 jours avant la date prévue pour la fourniture des prestations de services commandées, après signature par Collaborateur d'un nouveau bon de commande spécifique et un ajustement éventuel du prix.

Article 3 - Documents existants et fonctionnement.

3.1 Plaquette : Un document que DijGame met à disposition sur son site internet et/ou fournis directement à Collaborateur pour qu'il puisse estimer les coûts des services par rapport à ces besoins et ceux de l'application.

3.2 Information : Un document que DijGame peut fournir à Collaborateur, à titre d'information complémentaire, celui-ci étant un résumé dans ces conditions générales de vente de services (chapitre "Informations").

3.3 Mes conseils et aides pour compléter votre stratégie – client : Un document que DijGame peut fournir à Collaborateur ou il peut être demandé par Collaborateur après accord, il informe le client, présente la plupart des situations et stratégie pour réussir.

3.4 Le Cahier des Charges : Désigne toutes les informations, descriptions, fonctionnements, spécificités et indications sur le projet à réaliser (l'application) et les attentes de Collaborateur. Peut prendre plusieurs formes, d'une simple discussion par messagerie, par sms, par l'intermédiaire de plateforme spécialisé (Codeur), très rarement d'une conversation vocale, le plus souvent et de préférence par des échanges de mail, etc.

3.5 Spécifications : Toutes les spécificités techniques et/ou fonctionnalités, fournis par l'un ou les Partenaires. Avant accord : Ces spécifications peuvent évoluer et changer, Collaborateur devra rapidement contacter DijGame pour lui informer les changements, les impacts, etc. et si possible la raison, DijGame fournira une nouvelle estimation du coût de la prestation. Après accord : Ces spécifications ne peuvent évoluer ou changer, Collaborateur doit s'y tenir et remplir sa part du contrat, jusqu'à sa réalisation, et ne peut réclamer de réduction supplémentaire, ni d'annulation. Si ces nouvelles spécifications (modifications) sont nécessaires ou obligatoires pour Collaborateur, alors Collaborateur devra faire la demande d'une nouvelle prestation à DijGame, qui lui effectuera un nouveau devis, donc supplémentaire. Si les spécificités technologiques ou autre, changent ou évoluent en cours de réalisation pour DijGame, il peut alors décaler la date de fin de réalisation et/ou mise en service et/ou prévoir une mise en ligne d'une version bêta et/ou rallonger le temps de développement, jusqu'à stopper la prestation, revoir et/ou rajouter des prestations supplémentaires à la charge de Collaborateur.

3.6 L'accord (bon pour accord) : Généralement un "Devis" a été réalisé par DijGame et transmis à Collaborateur, celui-ci souvent détaillé, décrit la liste des prestations souhaitées par Collaborateur ainsi qu'une estimation et/ou le prix que lui coûtera la prestation. Ce document fait office de contrat légal entre les Partenaires. Une fois l'accord établi, Collaborateur doit s'y tenir et remplir sa part du contrat, sans quoi, DijGame ne pourra remplir la sienne. L'accord signifie "bon pour accord" (terme complet), informe à DijGame que Collaborateur s'engage et accepte la prestation, ainsi que le coût total indiqué, ainsi que l'acceptation des conditions générales de vente de services. Cette acceptation prendra effet dès la réception d'un acompte, ou d'un paiement, ou au moyen d'une déclaration clair dénuée d'ambiguïté par mail, ou par défaut dès réception du devis daté et signé par Collaborateur.

3.7 Conception : La conception désigne de trouver et de choisir la meilleur stratégie, caractéristiques, fonctionnalités et fonctionnements pour pouvoir réaliser l'application, ainsi que le rapport d'avancement du projet. DijGame utilisera les règles de l'art pour développer les éléments de conception conformément aux spécifications, dès lors où le Collaborateur aura transmis une partie ou l'intégralité des spécifications, fichiers et tâches qui lui est désigné.

3.8 Réalisation : La partie de développement où DijGame commence la création de l'application. Suivant la réalisation des travaux, et/ou si le test n'est pas probant ou quelle que soit la demande raisonnable du Collaborateur, DijGame lui fera part de l'avancement des travaux et de tout dysfonctionnement relatif à la réalisation et au test de l'application. Dans cette perspective, DijGame voudra bien conseiller précisément le Collaborateur sur les recommandations et changements à opérer sur les tâches restant à exécuter conformément aux règles de l'art et l'expérience de DijGame. De plus, DijGame alertera ponctuellement Collaborateur quant à la survenance de dysfonctionnements ou de tout élément qui retarderait la réalisation de l'application.

3.9 Démo-Test : Certaine application peut être disponible au test depuis une page cachée sur le site internet de DijGame, à condition qu'il a le temps, que l'application soit compatible avec le serveur et convertible rapidement. Sinon, DijGame effectuera des captures d'écran ou des enregistrements vidéo qu'il transmettra à Collaborateur. Un rendez-vous entre les Partenaires peut être demandé afin d'échanger sur l'application par vidéo-conférence, par exemple. Cette prestation est gratuite si DijGame vous la propose.

3.10 Distribution (publication) : Chaque application doit être mise en vente (gratuite ou payante) sur les différentes plateformes conformément aux spécifications. Dans le cas (a) où DijGame s'occupe de la mise en vente DijGame s'engage à Distribuer l'application conformément aux règles et spécifications, dans le cas (b) où DijGame s'occupe de la mise en place et/ou la création des comptes de vente pour Collaborateur, DijGame s'engage à répondre aux questions de Collaborateur et/ou le conseiller dans les démarches de Distribution et/ou de mise en place conformément aux règles et spécifications, enfin dans le cas (c) où le



Collaborateur s'occupe de la mise en vente ou ne souhaite pas la mettre en vente, DijGame n'est pas dans l'obligation d'entrer dans le processus de Distribution. Prévoir des coûts supplémentaires.

3.11 Livraison : DijGame et Collaborateur livreront chacun les éléments de conception dans les délais conformément aux spécifications. DijGame transmettra à Collaborateur l'application fini, ou la distribuera (mise en ligne), ou l'activera, qu'après le règlement complet de la prestation.

3.12 Partenariat : DijGame propose une relation de Partenariat, afin de réduire le coût de la réalisation de l'application ou d'accroître plus rapidement la visibilité de l'application. Sous demande et proposition. La durée du partenariat dépend des modalités et spécifications convenue entre les Partenaires, par défaut celui-ci sera d'un (1) ans minimum (et sera révisé de préférence en début ou fin d'année calendaire).

3.13.1 Le code source : Le code source est ce qui représente les instructions de programme, telles qu'elles ont été écrites par DijGame, il en est de sa propriété intellectuelle et lui appartient. Le code source et les droits de propriété intellectuelle ne sont pas cédés avec l'application, et n'appartiendra pas à Collaborateur. Le code source n'est pas fournis à Collaborateur, sauf exceptionnellement sous demande explicite et accordé par DijGame, prévoir des coûts supplémentaires. Seul l'application convertie et compilé au format compatible avec la(les) plateforme(s) choisie lors des spécifications sera transmis à Collaborateur.

3.13.2 La propriété intellectuelle : Contrairement à une idée reçue, DijGame ne cède pas automatiquement ses droits de propriété intellectuelle à Collaborateur qui le paye pour réaliser l'application. Pour acquérir des droits, Collaborateur devra faire la demande explicite, si ces droits sont accordés par DijGame elles figureront sur un devis et/ou une facture, ainsi que dans l'application. Seul le droit de distribution vers la(les) plateforme(s) choisie lors des spécifications de l'application est autorisé à Collaborateur (voir 3.13.3). Il est strictement interdit de décompiler, pirater, copier, modifier, reproduire, traduire, vendre, représenter ou partager une partie ou la totalité du code source, quelles qu'en soient les modalités sans avoir obtenue les droits explicites par DijGame. (Voir article L 122 du CPI). Cela signifie que ces actes ne peuvent être réalisés sans l'accord du titulaire des droits (DijGame).

3.13.3 Droit de distribution et/ou d'utilisation : Donne les droits de commercialisation et d'utilisation de l'application à Collaborateur, permettant à Collaborateur de mettre à disposition l'application finale et compilé comme il a été transmis à Collaborateur sur la(les) plateforme(s) choisie figurant sur le Devis et/ou la Facture.

3.13.4 La protection juridique : (1) la protection de l'idée, du fonctionnement, etc., s'effectue par un dépôt de brevet et dans chaque pays, généralement dans un institut national de la propriété industrielle (INPI). (2) la protection de l'interface graphique, l'interface permettant une utilisation de l'application ne peut pas être protégée par le droit d'auteur (voir cass. 1ère civ., 27 avril 2004).

3.13.5 Confidentialité : Divers Partenariats existent entre Collaborateur et DijGame, ainsi qu'entre les Collaborateurs (clients partenaires), leur confidentialité dépendra des modalités du partenariat (voir chapitre 3.13.7 Partenariat). Si DijGame gère et/ou à accès à vos comptes d'authentification (tel que l'accès aux comptes développeur), il ne dévoilera pas ces informations, ni ne les vendra à des tierces personnes ou entités, ces informations seront confidentielles, protégé contre les regards indiscrets et crypté par mots de passe s'ils devaient être stocké et seront écrasés puis supprimés s'ils s'avèrent inutiles.

3.14 L'application : Habituellement l'application est mise à disposition gratuitement et/ou payantes sur des plateformes spécifiques, telles décrites dans les spécifications, puis télécharger par des utilisateurs.

3.15.1 Condition générale de vente de services (CGVS) : est le contrat par défaut entre les Partenaires.

3.15.2 Politique de confidentialité et d'utilisation des données personnelles (RGPD) : est le règlement général sur la protection des données, il renforce la protection des données au sein de l'union européenne.

3.15.3 Le contrat de prestation et collaboration ou contrat complémentaire ou contrat personnalisé : est un contrat plus précis, personnalisé et adapté à une prestation spécifique, si besoin, celui-ci est transmis à Collaborateur par DijGame, le plus souvent signé par les Partenaires, car il complète et prend le dessus sur le CGVS.

Article 4 - Compléments.

4.1 Le certificat de vente : nommé aussi "compte développeur", est un certificat obligatoire pour déposer, vendre ou mettre à disposition votre application sur les plateformes (tel que Android, Apple, Playstation, etc.), ce certificat est disponible en s'inscrivant sur chacune des plateformes, le plus souvent il faudra s'engager à payer un abonnement annuel. Souscrire à ces abonnements ou

l'achat du droit de vente pour recevoir le certificat est à vos charges, sauf si vous souhaitez que DijGame s'en occupe, Collaborateur devra alors faire la demande de préférence en amont. Sans ce certificat, votre application ne sera pas disponible pour les utilisateurs.

4.2 Image de lancement : Au démarrage de votre application, la première page (vue, image ou autre appellation) est réservée à l'affiche présentant l'entreprise de DijGame, celle-ci permet à DijGame de se présenter à l'utilisateur. Celle-ci reste de sa propriété intellectuelle et figure sur toutes ces prestations. DijGame propose le retrait de cette image de lancement contre paiement, le coût dépend de la nature de l'application, ainsi qu'au nombre de plateforme visé.

4.3 Éléments transmis à DijGame : Toutes les musiques, ambiances, bruitages, sons, images, graphiques, textes, etc. transmis à DijGame par Collaborateur, soit tous fichiers, documents, idée, etc. fournis par Collaborateur pour le développement de l'application devra être, ni plagier, ni copier, ni recopier, ni voler, etc., et devra obligatoirement être libre de droit. De préférence, Collaborateur doit fournir les autorisations et droits écrits pour l'utilisation d'élément existant, gratuit, payant, etc. DijGame s'efforcera à inventer et créer ces éléments ou fournira toujours des éléments sous licences gratuits ou payants, et/ou peu faire appel à des professionnels de métiers (graphistes, musiciens, etc.).

4.4 Droits par Collaboration : Dans le cas d'une Collaboration ou un Partenariat, vous autorisez DijGame à mettre à jour votre application pour le bien de cette Collaboration (notamment les Clients-Partenaires). Cette mise à jour n'affectera en rien votre Application, souvent la modification du contenu privé aux pages dédiées de la Collaboration (exemple : DijGame Partner), l'optimisation ou le maintien de votre Application sur les Stores.

Article 5 - Test et Validation. Effets du refus.

5.1 Test et procédure de validation : Tout élément utile à la conception aura fait l'objet d'une vérification par DijGame. Souvent, Collaborateur aura personnellement fait ces vérifications depuis une page spécifique, dédié aux tests de l'application (voir chapitre précédent 2.8 Démo-Test). De même toutes les corrections nécessaires induites par cette vérification, devront être opérées avant la fin de la réalisation, ou la mise à disposition à Collaborateur. A la réception des éléments de la conception ou après validation, Collaborateur bénéficiera de 8 (huit) jours destinés pour tester les éléments (« période de validation ») et notifiera par écrit de son acceptation ou de son refus pour non-conformité (voir chapitre 4.2 Correction). Si le Collaborateur n'a pas envoyé de notification de refus pendant la période de validation, les éléments de conceptions sont réputés validés par Collaborateur. La mise à disposition et la remise des éléments de réalisation, sont réputées complètes dès l'instant où Collaborateur a reçu l'application, ou la documentation nécessaire à l'utilisation (si défini en amont), ou l'information de la mise en ligne, ou de la soumission aux plateformes ou la disponibilité effective aux utilisateurs, par email, message, sms, appel ou toute autre forme d'échange habituel entre les Partenaires. Collaborateur accepte ces éléments et la validation, le paiement du solde sera dû et clos (se référer au devis, ou factures, ou annexes).

5.2 Correction : Si le Collaborateur le demande, DijGame peut corriger les erreurs liées à la conception. DijGame s'engage à le livrer corriger dans les plus brefs délais après la période de validation, en fonction de l'étendue des corrections et/ou plus tard, si le Collaborateur l'accorde, une version corrigée et sans frais supplémentaires si DijGame considère d'un bug lié à la conception, et avec des frais supplémentaires dans le cas d'un changement, une modification ou une amélioration. Dès émission de la version corrigée, Collaborateur se verra octroyer un délai supplémentaire de 8 (huit) jours, pour vérifier cette version. Il pourra soit (a) l'accepter ou à défaut (b) demander à DijGame d'opérer une nouvelle correction pour qu'elle soit conforme aux spécifications et par la même se conformer aux dispositions décrites dans ce paragraphe.

5.3 Arrêt forcé : Dans le cas où le Collaborateur estime, en son for intérieur que la version n'est pas conforme aux spécifications initiales et souhaite clôturer l'accord, il peut demander la résolution du contrat (voir chapitre Résiliation).

5.4. Modification : Dans le cas où Collaborateur demande une modification, ou un changement des spécifications, DijGame s'efforcera de proposer un Devis supplémentaire avec le coût des modifications et des nouveaux besoins sur l'application par rapport au Devis initiale et de l'avancement de l'application, afin d'éviter des surcoûts inutiles. Toutes modifications sont sujets à une nouvelle prestation, sauf si ces modifications n'impactent pas le code et/ou l'application (sauf exception, voir 4.3 Arrêt forcé).

Article 6 - Autres obligations (garantie, support).

6.1 Garantie : DijGame s'engage et garanti que la prestation sera conforme au fonctionnement et aux descriptions contenues dans les échanges, spécifications ou le cahier des charges. Dans le cas d'une application mise à disposition sur les Stores : Après la date de validation de la version finale remise à Collaborateur, habituellement un (1) mois après distribution ou publication, DijGame s'engage à vérifier le bon état de fonctionnement sur à minima un appareil courant en effectuant les tâches suivantes :

téléchargement, installation, lancement, fonctionnement, suppression, téléchargement, installation, lancement. Et le cas échéant, DijGame s'engage à contacter le Collaborateur, afin de définir la procédure de mise à jour.

6.2 Support et SAV : DijGame s'engage à apporter au Collaborateur tout soutien et conseil technique en vue de la réalisation, de l'entretien et de la mise à jour de l'application pendant la période de garantie, sans frais pour le Collaborateur. Un tel service ne devrait pas dépasser 15 minutes par mois calendaire. DijGame s'engage à contacter Collaborateur pour l'informer des changements technologiques qui affectera son application.

Article 7 – Délais et Durée du contrat.

7.1 La durée de la prestation par DijGame : Le délais de réalisation est souvent définie sur le devis, les échanges entre les Partenaires, le cahier des charges, la facture ou dans le contrat de prestation ou dans les spécifications (voir chapitre Spécification). Cette durée est comptée en jour ouvré, soit ne sont pas compté, les jours fériés (France en région d'Alsace), samedi, dimanche et à minima un (1) jour par mois réservé à la gestion de l'entreprise. DijGame se garde le droit d'augmenter cette durée de prestations dans les cas de force mineures, subis par une contrainte d'un outil de travail comme un problème de matériels informatiques, logiciels, mise à jour, compatibilités, évolutions, environnements, bugs, techniques, maladies ou autres contraintes qui bouleversera la durée de prestations.

7.2 La durée de la prestation par Collaboration : dans le cas où, Collaborateur doit fournir des éléments (images, textes, documentations, etc.) servant à la conception ou au développement de l'application, Collaborateur se doit de planifier et fournir ces éléments en amont, et de préférence le jour suivant l'acceptation ou la validation de la prestation, dans le cas contraire le plus rapidement pour ne pas retarder le développement et faire perdre du temps à DijGame, sous peine d'être sujet à des dommages et intérêts (voir Article 9 - Clause pénale).

7.3 Le délai par défaut, dans le cas d'une prestation sans délai, non précisé ou indéfini, le délai sera fixé à la fin de l'année en cour, sauf si la prestation démarre en fin d'année (celui-ci pourra être fixé à l'année suivante). Aussi, Collaborateur devra fournir les éléments servant à la conception ou au développement de l'application dans le délai imparti demandé par DijGame et si ce délais n'étant pas précisé explicitement Collaborateur devra fournir ces éléments (1) semaines avant la fin du délai par défaut, sous peine d'être sujet à des dommages et intérêts (voir Article 9 - Clause pénale).

Article 8 – Tarifs et modes de règlement.

Sauf mention contraire les tarifs d'entendent en Euros (€) et Net à payer (TVA non applicable, selon l'article 293 B du CGI).

En contrepartie du service rendu, Collaborateur versera à DijGame la somme convenue sur le devis ou la facture, dans son intégralité comme convenu ou ventilée, par exemple de la manière suivante :

30% faisant part de l'acceptation du contrat par Collaborateur.

40% au (n) jour suivant l'acceptation des présentes, (n) étant défini entre les Partenaires.

30% constituant le solde et faisant part de la validation de l'application.

Les sommes dues sont payables par virement bancaire (SEPA), chèque de banque, PayPal ou tout autre mode de paiement assurant le transfert des fonds sur le compte de DijGame. La validation et l'acceptation sera effectif qu'après vérification de la bonne réception du paiement de Collaborateur à DijGame.

Article 9 - Clause pénale (pénalités de retard et indemnité forfaitaire).

9.1 En cas de retard de paiement et de versement des sommes dues par Collaborateur au-delà du délai de paiement fixé, et après la date de paiement figurant sur la facture adressée à celui-ci, des pénalités de retard de 10 % du montant TTC du prix des prestations de services figurant sur ladite facture seront automatiquement et de plein droit acquises à DijGame, sans formalité aucune ni mise en demeure préalable et entraînera l'exigibilité immédiate de la totalité des sommes dues à DijGame par le Collaborateur, sans préjudice de toute autre action que DijGame serait en droit d'intenter, à ce titre, à l'encontre du Collaborateur. En cas de non-respect des conditions de paiement figurant ci-dessus, DijGame se réserve en outre le droit d'annuler la fourniture des prestations de services commandées par le Collaborateur, de suspendre l'exécution de ses obligations et d'annuler les éventuelles remises accordées à ce dernier. De même, DijGame pourra demander une indemnité forfaitaire d'une somme minimale de 40 € (fixée par le décret n° 2012-1115 du 2 octobre 2012) en cas de non-règlement dans les délais impartis, selon l'article L441-6 du code du commerce : « Tout professionnel en situation de retard de paiement est de plein droit débiteur, à l'égard du créancier,

d'une indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement, dont le montant est fixé par décret. Lorsque les frais de recouvrement exposés sont supérieurs au montant de cette indemnité forfaitaire, le créancier peut demander une indemnisation complémentaire, sur justification. » soit : Le taux d'intérêt prévu correspond généralement au taux directeur (taux de refinancement ou Refis) semestriel de la Banque centrale européenne (BCE), en vigueur au 1er janvier ou au 1er juillet, majoré de 10 points. Mais il peut lui être inférieur, sans toutefois être en-deçà du taux minimal correspondant à 3 fois le taux de l'intérêt légal. Le taux, annuel ou mensuel, pourra être converti en taux journalier. Il sera alors multiplié par le nombre de jours écoulés entre la date d'échéance et la date d'encaissement (ou la date à laquelle est fait le calcul, si le paiement n'est pas encore effectué). Ce taux sera appliqué sur le montant TTC de la facture.

9.2.1 En cas de retard par Collaborateur sur l'envoi ou la transmission des éléments complémentaires et indispensables au développement de l'application (images, audios, textes, fonctionnement, etc.), soit au-delà du délai prévu dans les échanges ou spécificités, des pénalités de retard de vingt-cinq (25) Euros (€) par jour de retard, montant par défaut, ou un forfait de cents (100) Euro (€) si le nombre de jour de retard ou le montant des pénalités dépasse ce montant forfaitaire, montant forfaitaire par défaut, seront automatiquement et de plein droit acquises à DijGame, sans formalité aucune ni mise en demeure préalable et entraînera l'exigibilité immédiate de la totalité des sommes dues à DijGame par le Collaborateur. En cas de non-respect des conditions figurant ci-dessus, DijGame se réserve en outre le droit d'annuler la fourniture des prestations de services commandées par le Collaborateur, de suspendre l'exécution de ses obligations et d'annuler les éventuelles remises accordées à ce dernier, ainsi que de revoir les délais de réalisation, fabrication, publication, etc.

9.2.2 Dans le cas où la prestation n'a pas de durée précise (ni de date de livraison fixe), celui-ci sera sous forme forfaitaire, si le montant est noté clairement sur le devis ou la facture, Collaborateur devra alors payer à DijGame le montant de cette somme à titre de dommages et intérêts, dans le cas contraire, le montant forfaitaire par défaut est de de cents (100) Euro (€), seront automatiquement et de plein droit acquises à DijGame, sans formalité aucune ni mise en demeure préalable et entraînera l'exigibilité immédiate de la totalité des sommes dues à DijGame par le Collaborateur. En cas de non-respect des conditions figurant ci-dessus, DijGame se réserve en outre le droit d'annuler la fourniture des prestations de services commandées par le Collaborateur, de suspendre l'exécution de ses obligations et d'annuler les éventuelles remises accordées à ce dernier, ainsi que de revoir les délais de réalisation, fabrication, publication, etc.

Article 10 – Cahier des charges (spécificités) et modifications.

Pour permettre à DijGame de réaliser sa mission, DijGame peut demander à Collaborateur d'établir un cahier des charges détaillé qui ne subira plus de modification, sauf accord des Partenaires, après avoir été approuvé par DijGame. Sans le cahier des charges les spécificités prendront le dessus (les échanges par email, etc.), ne subiront plus de modification après avoir été approuvé DijGame, sauf accord des Partenaires. Au besoin, DijGame pourra intervenir dans l'élaboration du cahier des charges.

Toute demande de modification impliquant un remaniement substantiel du cahier des charges initial ou des spécificités (notamment si le Client a omis des informations ou que ces informations ne sont pas suffisamment précises), sera considérée comme une prestation supplémentaire et fera l'objet d'un nouveau devis. Le travail déjà effectué restera dû par Collaborateur à DijGame. Collaborateur s'engage à fournir à DijGame tous les éléments nécessaires pour réaliser la prestation (texte, images, vidéos, sons ...) au format demandé et ce dans des délais les plus brefs afin que DijGame dispose de suffisamment de temps pour réaliser la prestation dans de bonnes conditions et dans les délais fixés entre les deux parties (Voir Article 8).

Article 11 – Résiliation (annulation de la commande).

En cas d'inobservation par l'un des Partenaires des obligations nées du présent contrat, l'autre Partenaire pourra mettre cette dernière en demeure de respecter ses obligations. Dans l'hypothèse où la lettre de mise en demeure reste infructueuse, le présent contrat sera présumé résilié de plein droits, dans les quatorze (14) jours suivant la réception de cette lettre de préférence sous accusé de réception avec signature et sous réserve de la mise en jeu de l'article « clause pénale ».

Le présent contrat sera automatiquement résilié, sans mise en demeure, en cas de procédure de redressement ou de liquidation judiciaire, de faillite de l'un des Partenaires ou toute autre situation produisant les mêmes effets, conformément aux dispositions légales en vigueur.

En cas de notification par l'un des Partenaires de sa volonté de ne pas reproduire le présent contrat, conformément à l'article 7 « Durée du contrat », le Collaborateur s'engage à restituer à DijGame l'ensemble des éléments constitutifs de l'application qui lui a été remis lors de la conclusion du présent contrat. Collaborateur s'oblige également à détruire toutes copies et trace de l'application, ainsi que tout document confidentiel en sa possession. Cette restitution devra intervenir dans les dix (10) jours suivant



la notification de résiliation. Le Collaborateur devra certifier, au moyen d'un document écrit dûment signé par un représentant légal, qu'il a cessé immédiatement toute utilisation de l'application.

En cas de résiliation de l'accord par le Collaborateur, seront dues par le Collaborateur les sommes correspondant aux prestations réalisées jusqu'à la date de prise d'effet de la résiliation et non encore payées.

Si un acompte a été versé à la commande, en cas de résiliation de l'accord par Collaborateur, et après son acceptation par DijGame, pour quelque raison que ce soit hormis la force majeure, l'acompte versé à la commande sera de plein droit acquis à DijGame et ne pourra donner lieu à un quelconque remboursement. Si aucun acompte n'a été versé à la commande, en cas de résiliation de l'accord par Collaborateur, et après acceptation par DijGame, pour quelque raison que ce soit hormis la force majeure, une somme correspondant à 50 % de la facture totale sera acquise à DijGame, à titre de dommages et intérêts, en réparation du préjudice subi.

Article 12 - Rétractation.

Le droit de rétractation sans motif du présent contrat expire au quatorzième (14) jours après le jour de la conclusion du contrat, pour exercer ce droit de rétractation, un renvoi ou un refus ne suffisent pas à exprimer la volonté de se rétracter, Collaborateur devra notifier à DijGame la décision de rétractation du présent contrat au moyen d'une déclaration dénuée d'ambiguïté, avant l'expiration du délai de rétractation. DijGame remboursera par le même moyen de paiement que pour l'achat, sauf accord des Partenaires. Ne seront remboursés les services totalement exécutés, les frais d'hébergements et les frais proportionnels au service fourni par DijGame jusqu'au moment où Collaborateur a informé de votre rétractation du présent contrat, par rapport à l'ensemble des prestations prévues par le contrat.

En cas de notification par l'un des Partenaires de sa volonté de se rétracter du présent contrat, conformément à l'article 7 « Durée du contrat », le Collaborateur s'engage à restituer à DijGame l'ensemble des éléments constitutifs de l'application qui lui a été remis lors de la conclusion du présent contrat. Collaborateur s'oblige également à détruire toutes copies et trace de l'application, ainsi que tout document confidentiel en sa possession. Cette restitution devra intervenir dans les dix (10) jours suivant la notification de résiliation. Le Collaborateur devra certifier, au moyen d'un document écrit dûment signé par un représentant légal, qu'il a cessé immédiatement toute utilisation de l'application.

Article 13 - Intégralité du contrat. Non-Validité partielle.

Les présentes clauses et articles représentent l'intégralité du contrat. Aucun autre document ne pourra faire naître de nouvelles obligations au titre des présentes s'il n'est l'objet d'un avenant signé par les deux Partenaires. Si l'une quelconque des stipulations du contrat est déclarée nulle au regard d'une règle de droit ou d'une décision judiciaire devenue définitive, elle sera réputée non-écrite. Toutefois, les autres dispositions du présent contrat garderont toute leurs forces et leurs portées.

Ce contrat peut être complété et plus précis si un contrat de prestation ou un contrat de collaboration a été signé entre les Partenaires, celui-ci complète et prend le dessus sur les CGVS.

La validation du contrat et l'acceptation de la prestation débutera dès le premier versement de Collaborateur à DijGame (décrit précédemment dans les modalités de paiement), ou dès réception par DijGame du devis signé.

Article 14 - Loi applicable (texte original).

Le contrat est régi par la loi du pays où DijGame a son siège social. Le texte Français du présent contrat fait foi comme original.

Article 15 - Contestation.

Les présentes conditions générales sont soumises au droit français. En cas de contestation portant sur l'application ou l'interprétation des présentes, les parties conviennent de rechercher une solution amiable.

Toutes contestations qui découlent du présent contrat ou qui s'y rapporte seront tranchées définitivement suivant le règlement de Conciliation et d'Arbitrage de la Chambre des Commerce sans aucun recours aux tribunaux ordinaires par un ou plusieurs arbitres



nommés conformément à ce règlement et dont la sentence à un caractère obligatoire. Le tribunal arbitral sera juge de sa propre compétence et de la validité de la convention d'arbitrage.

Article 16 - Force majeure.

On entend par force majeure des événements de guerres déclarées ou non-déclarés, de grève générale de travail, de maladie épidémique, de problème technique, technologique, d'incendie, de crue exceptionnelle, d'accidents ou d'autres événements indépendants de la volonté des deux Partenaires. Aucun des deux Partenaires ne sera tenue responsable du retard constaté en raison des événements de force majeure.

En cas de force majeure, constatée par l'un ou l'autre Partenaires, celui-ci doit en informer l'autre Partenaire dans les meilleurs délais par écrit, téléphone ou tout autre moyen habituellement utilisé entre ces deux Partenaires. L'autre Partenaire disposera de dix (10) jours pour la constater. Les délais prévus pour la livraison seront automatiquement décalés en fonction de la durée de la force majeure.

Article 17 – Validité des échanges électronique.

Collaborateur reconnaît la validité et la force probante des échanges et enregistrements électroniques réalisés par DijGame et accepte que lesdits enregistrements reçoivent la même force probante qu'un écrit signé de manière manuscrite.

Article 18 – Acceptation du Client.

Les présentes Conditions Générales de Vente sont expressément agréées et acceptées par Collaborateur, qui déclare et reconnaît en avoir une parfaite connaissance, et renonce, de ce fait, à se prévaloir de tout document contradictoire et, notamment, ses propres conditions générales d'achat, qui seront inopposables à DijGame, même s'il en a eu connaissance.

Article 19 – Disposition propre aux prestations créatives.

Le bon pour accord avec signature de Collaborateur (ou validation numérique) dégage DijGame de toute responsabilité sur l'ensemble de sa création. Un accord transmis par email peut tenir lieu de validation finale. De plus Collaborateur reconnaît et assume la pleine et entière responsabilité des choix réalisés en matière de contenus textuels, iconographiques, figurant dans la réalisation. Collaborateur reconnaît avoir pris connaissance des mises en garde légales concernant les lois du copyright, de la propriété intellectuelle, les mentions légales à faire paraître, et les peines pouvant être encourues au titre de leur violation.

Article 20 - Nature des obligations.

DijGame accepte de répondre à toute demande raisonnable de Collaborateur.

Pour l'accomplissement des diligences et prestations DijGame s'engage à donner ses meilleurs soins, conformément aux règles de l'art. La présente obligation, n'est, de convention expresse, que pure obligation de moyens.

support@dijgame.com

DijGame et Collaborateur