

Conditions générales d'utilisation

des simulateurs de gestion en ligne ARKHÉ

Les conditions énoncées ci-dessous sont applicables à compter du 10 avril 2013.

1. OBJET DES CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

L'utilisation du « **simulateur** » en ligne ARKHÉ par tout « **utilisateur** » est subordonnée à l'acceptation sans réserve des présentes conditions générales d'utilisation. Ces conditions générales d'utilisation ont pour objet de définir les caractéristiques techniques du simulateur, et les droits et obligations respectifs d'ARKHÉ et des utilisateurs du simulateur.

2. OBJET DU SIMULATEUR

Le simulateur en ligne ARKHÉ est conçu et exploité par la société ARKHÉ International :

- < forme juridique : S.A.R.L.
- < capital de 12 000 €
- < siège social sis au 580, cours de la Libération 33400 Talence - France
- < immatriculée au RCS de Bordeaux - France
- < numéro d'identification SIRET : 393 410 949 000 19
- < Identifiant TVA intracommunautaire : FR06 393 410 949
- < Code APE : 5829C
- < Directeur de la société et directeur de la publication Monsieur Christian PÉRUS

ci-dessous nommée **ARKHÉ**.

ARKHÉ utilise **OVH** comme prestataire technique, notamment pour l'hébergement de ses données.

- < Forme juridique SAS
- < Capital de 10 000 000 €
- < Siège social sis au: 2 rue Kellermann - 59100 Roubaix - France.
- < Immatriculée au RCS Roubaix – Tourcoing
- < Numéro d'identification SIRET : 424 761 419 00045
- < Code APE : 6202A
- < Identifiant TVA intracommunautaire : FR22 424 761 419
- < Directeur de la publication : Octave KLABA

Le « **simulateur** », également appelé simulation pédagogique de gestion, logiciel de simulation de gestion, jeu d'entreprises, business game ou business simulation est un outil exclusivement destiné à la pédagogie, mis à la disposition de « l'animateur » pour former les « apprenants ».

3. DÉFINITION DES RÔLES

ARKHÉ commercialise des droits d'accès appelés « **jetons** » qui permettent l'utilisation du simulateur en ligne. L'entité à qui est adressée la facture est dénommée « **l'acheteur** ».

« **L'acheteur** » confie les jetons à un « **gestionnaire** », acheteur et gestionnaire peuvent être la même entité.

Le « **gestionnaire** » a pour rôle de remettre les jetons aux « **animateurs** », répartissant ainsi les droits d'accès et d'utilisation entre les différents animateurs.

« **L'animateur** » sélectionne un simulateur qui lui permet de créer un outil pédagogique original dénommé « **session** ». L'animateur accorde aux « **apprenants** » également nommés « **joueurs** » regroupés en « **équipes** » un droit d'utilisation de la « **session** » qu'il a créée. L'animateur anime sous sa responsabilité cette « **session** ».

4. ACCEPTATION DES CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION

Les conditions générales d'utilisation applicables sont communiquées sur simple demande et sont en permanence consultables sur le simulateur en ligne par tous les utilisateurs.

Les présentes conditions générales d'utilisation remplacent intégralement les versions précédentes. Ces conditions générales d'utilisation peuvent être modifiées à tout moment sans préavis, étant entendu que de telles modifications sont inapplicables au droit d'utilisation associé aux jetons acquis antérieurement. Il est convenu que les jetons sont utilisés dans l'ordre de leur acquisition.

Pour certains simulateurs, les conditions générales d'utilisation peuvent être complétées par des conditions d'utilisation particulières.

Les accords dérogatoires à ces conditions ou les conditions générales d'achat de « l'utilisateur » ne peuvent être appliquées qu'après accord écrit d'ARKHÉ.

5. CARACTÉRISTIQUES ESSENTIELLES DES SIMULATEURS EN LIGNE

Le « simulateur » permet au « gestionnaire » de :

- < modifier ou actualiser ses données nominatives ;
- < consulter son compte en « jetons » ;
- < créer les comptes « animateurs » ;
- < consulter les comptes en « jetons » de ses « animateurs » ;
- < alimenter les comptes « animateurs » en « jetons ».

Le « simulateur » permet à « l'animateur » de :

- < modifier ou actualiser ses données nominatives ;
- < consulter son compte en « jetons » ;
- < créer une session en consommant des « jetons » ;
- < autoriser l'accès à sa session à d'autres « animateurs » qui deviennent « co-animateurs » ;
- < créer les comptes « équipes » des apprenants ;
- < administrer sa messagerie ;
- < consulter les résultats des entreprises, négocier, valider, modifier, imposer les décisions aux équipes ;
- < simuler les périodes en consommant des « jetons ».

Le « simulateur » permet au « co-animateur » de :

- < modifier ou actualiser ses données nominatives ;
- < créer les comptes « équipes » des apprenants ;
- < administrer sa messagerie ;
- < consulter les résultats des entreprises, négocier, valider, modifier, imposer les décisions aux équipes ;
- < simuler les périodes en consommant des « jetons »

Le simulateur permet à l'équipe de :

- < modifier ou actualiser les données nominatives de son équipe ;
- < utiliser sa messagerie ;
- < consulter les résultats des entreprises ;
- < négocier et prendre les décisions de son équipe.

Le simulateur est régulièrement développé, modifié, adapté, actualisé et mis à jour ; l'utilisateur ne peut utiliser que la version disponible en ligne.

6. CONFORMITÉ DU SIMULATEUR EN LIGNE

« **L'acheteur** » reconnaît avoir vérifié avant la conclusion de la vente que le simulateur est conforme à ses besoins, notamment en termes d'objectifs pédagogiques, de capacité de ses « animateurs » à l'animer et du niveau de difficulté pour les « apprenants ».

« **L'acheteur** » certifie disposer du pouvoir, de l'autorité et de la capacité nécessaires à la conclusion et à l'exécution des présentes.

« **L'acheteur** » assume la responsabilité de la compatibilité des matériels, systèmes d'exploitation informatique et navigateurs internet utilisés par les « utilisateurs » pour accéder au « simulateur » ARKHÉ. Le navigateur des « utilisateurs » doit notamment être configuré pour autoriser l'implémentation de cookies de session.

7. ACCEPTATION DE L'OFFRE

« **L'acheteur** » fait éventuellement établir un devis par ARKHÉ, accepte les présentes conditions générales d'utilisation, adresse à ARKHÉ le devis accepté ou un bon de commande accompagné, ou éventuellement suivi, du paiement.

Le bon de commande émis par l'acheteur vaut acceptation du devis et des conditions générales d'utilisation.

8. PROCÉDURE DE CONCLUSION DU CONTRAT D'UTILISATION

A réception du devis accepté par « l'acheteur » ou du bon de commande émis par « l'acheteur », ARKHÉ établit la facture et l'adresse à « l'acheteur » dans un délai raisonnable, de l'ordre d'une semaine.

9. MISE À DISPOSITION DU SIMULATEUR EN LIGNE

Après avoir encaissé le paiement des jetons et reçu de l'acheteur les coordonnées du « gestionnaire », ARKHÉ crée dans un délai raisonnable, de l'ordre d'une semaine, le compte du « gestionnaire », verse les jetons sur son compte et lui adresse par courriel son lien d'activation pour accéder au « simulateur ». ARKHÉ n'est pas responsable de l'acheminement du courriel, en cas de non réception dans le délai ci-dessus défini, il est demandé au « gestionnaire » de contacter ARKHÉ.

Le « gestionnaire » active son compte et crée de manière autonome les comptes des « animateurs » qu'il autorise, sous sa responsabilité, à accéder au serveur, à créer de nouvelles sessions, à lancer la simulation des périodes et à consommer les jetons. Le « simulateur » adresse alors automatiquement aux animateurs le lien d'activation de leur compte « animateur ».

L'animateur active son compte et crée de manière autonome une « session ». La « **session** » est le support pédagogique qui permet à l'animateur de confier la gestion d'une entreprise virtuelle aux équipes d'apprenants.

Un « animateur », pour une « session » déterminée, peut constituer une équipe de co-animateurs. Ces co-animateurs sont alors choisis parmi les « animateurs » autorisés par le « gestionnaire ». Il autorise ainsi, sous sa responsabilité, ses co-animateurs à accéder au serveur, à lancer la simulation des périodes et à consommer ses jetons. Le « simulateur » adresse alors automatiquement aux co-animateurs le lien d'accès à la session sur la messagerie interne.

L'animateur crée également de manière autonome les comptes des « équipes » composées par les apprenants. Il autorise ainsi, sous sa responsabilité, ses apprenants à accéder au serveur. Le « simulateur » adresse alors automatiquement aux équipes le lien d'activation de leur compte « équipe ».

10. DISPONIBILITÉ DU SIMULATEUR EN LIGNE

ARKHÉ met tout en œuvre pour assurer le bon fonctionnement du « simulateur » 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. ARKHÉ s'engage à tenir à disposition les simulateurs en ligne ARKHÉ dans le cadre de ses possibilités techniques et d'exploitation. Toutefois, ARKHÉ n'est soumis qu'à une obligation de moyens.

ARKHÉ se réserve la faculté de faire évoluer, de modifier ou de suspendre, sans préavis ni indemnité, l'accès au simulateur pour des raisons de maintenance, en cas d'utilisation illicite ou frauduleuse du compte de l'utilisateur ou pour tout autre motif légitime.

L'indisponibilité de simulateur ne donne droit à aucune indemnité au profit de l'utilisateur.

La responsabilité d'ARKHÉ ne peut être engagée, directement ou indirectement, en raison des dommages subis par l'utilisateur ou ses équipements, liés à :

- < une interruption du simulateur indépendant de sa volonté et/ou motivée par un quelconque comportement fautif ;
- < tout incident ou interruption du simulateur causé par un mauvais fonctionnement et/ou une inadéquation des équipements, matériels et/ou logiciels et infrastructures de l'utilisateur ;
- < un cas de force majeure ;
- < l'intrusion non autorisée d'un tiers dans le système informatique d'ARKHÉ entraînant la diffusion d'un logiciel nuisible ;
- < tout préjudice commercial, perte de clientèle, perte de commande, trouble commercial, perte de bénéfice, perte d'image de marque.

11. DURÉE DE LA MISE À DISPOSITION DU SIMULATEUR

Le « gestionnaire » et les « animateurs » ont accès au simulateur tant qu'ils disposent d'un compte actif.

Les « animateurs » ou co-animateurs ainsi que les apprenants constitués en équipes ont accès à la session à laquelle ils sont rattachés tant que la session n'a pas été supprimée par l'un des animateurs.

Toutefois, la création d'une session ouvre l'accès aux données de cette session pour une durée limitée à une année civile, sauf convention contraire sous la forme écrite.

12. SÉCURITÉ ET CONFIDENTIALITÉ

ARKHÉ a mis en place des mesures de sécurité concernant l'identification des utilisateurs, la confidentialité de ces données et l'intégrité des informations stockées et transmises. ARKHÉ s'engage à prendre toutes précautions utiles et raisonnables pour préserver la sécurité des données collectées auprès des utilisateurs et notamment empêcher qu'elles soient déformées, endommagées ou que des tiers non autorisés y aient accès.

Les fonctions du simulateur sont mises en œuvre dans un environnement sécurisé assurant le chiffrement des mots de passe.

13. CONFIDENTIALITÉ DES DONNÉES NOMINATIVES

L'utilisateur est informé que les catégories de données à caractère personnel traitées dans son espace en ligne sont les suivantes :

< Pour le gestionnaire :

< concernant la création de son compte, les données professionnelles suivantes :

- < la dénomination sociale,
- < le numéro d'identification,
- < la forme juridique,
- < le numéro d'identification TVA,
- < l'adresse du siège,
- < l'adresse de l'établissement,
- < le numéro de téléphone fixe,
- < le numéro de téléphone portable,
- < le numéro de télécopie,
- < l'adresse de courrier électronique,
- < l'adresse IP (Internet Protocol) déconnexion.

< et nominatives de son représentant :

- < la civilité,
- < le nom de famille, le nom d'usage ou le surnom,
- < le(s) prénom(s),
- < la fonction,
- < l'adresse IP (Internet Protocol) de connexion.

< concernant l'accès au « simulateur » :

- < le courriel choisi par l'utilisateur,
- < l'identifiant de connexion choisi par l'utilisateur,
- < le mot de passe choisi par l'utilisateur,
- < le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur s'il autorise ce mode éventuel de communication.

< Pour l'animateur :

< concernant la création de son compte, les données professionnelles, non obligatoires, suivantes :

- < la dénomination sociale,
- < le numéro d'identification,

- < la forme juridique,
- < le numéro d'identification TVA,
- < l'adresse du siège,
- < l'adresse de l'établissement,
- < le numéro de téléphone fixe,
- < le numéro de téléphone portable,
- < le numéro de télécopie,
- < l'adresse de courrier électronique,
- < l'adresse IP (Internet Protocol) de connexion.
- < et nominatives de son représentant :
 - < la civilité,
 - < le nom de famille, le nom d'usage ou le surnom,
 - < le(s) prénom(s),
 - < la fonction,
 - < l'adresse IP (internet Protocol) de connexion.

- < concernant l'accès au « simulateur » :
 - < le courriel choisi par l'utilisateur,
 - < l'identifiant de connexion choisi par l'utilisateur,
 - < le mot de passe choisi par l'utilisateur,
 - < le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur s'il autorise ce mode éventuel de communication.

- < Pour l'équipe :
 - < concernant l'accès au « simulateur » :
 - < le courriel choisi par l'utilisateur,
 - < l'identifiant de connexion choisi par l'utilisateur,
 - < le mot de passe choisi par l'utilisateur,
 - < le numéro de téléphone mobile de l'utilisateur s'il autorise ce mode éventuel de communication.

Ces données sont exclusivement utilisées par ARKHÉ. Le traitement des données nominatives du simulateur fait l'objet d'une déclaration à la CNIL (Commission Nationale Informatique et Libertés). Les informations traitées dans l'espace en ligne sont gérées directement par l'utilisateur. Ce dernier peut les modifier ou les supprimer librement. Le droit d'accès, de rectification et de suppression du Joueur sur ses données nominatives s'exerce directement auprès d'ARKHÉ.

14. **RESPONSABILITÉ D'ARKHÉ**

La responsabilité d'ARKHÉ ne peut être engagée, directement ou indirectement, en raison des dommages subis par le « joueur » ou ses équipements, liés à :

- < une interruption du simulateur indépendante de sa volonté et/ou motivée par un quelconque comportement fautif ;
- < tout incident ou interruption du simulateur causée par un mauvais fonctionnement et/ou une inadéquation des équipements, matériels et/ou logiciels et infrastructures du « joueur » ;
- < un cas de force majeure ;
- < l'intrusion non autorisée d'un tiers dans le système informatique d'ARKHÉ entraînant la diffusion d'un logiciel nuisible ;

- < tout préjudice commercial, perte de clientèle, perte de commande, trouble commercial, perte de bénéfice, perte d'image de marque.

15. RESPONSABILITÉ DE L'UTILISATEUR

L'« animateur et le « joueur » s'engagent, sous peine d'indemniser ARKHÉ et sous peine d'exclusion du simulateur, à n'avoir aucun comportement, ni propos :

- < contraire à l'ordre public et aux bonnes mœurs ;
- < à caractère injurieux, diffamatoire, raciste, xénophobe, homophobe, révisionniste ou portant atteinte à l'honneur ou la réputation d'autrui ;
- < incitant à la discrimination, à la haine d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine, de leur orientation sexuelle, de leur appartenance ou de leur non-appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée ;
- < menaçant une personne ou un groupe de personnes ;
- < à caractère zoophile, pédophile, incitant à la prostitution ;
- < dégradant ou portant atteinte à la personne humaine ou à son intégrité ;
- < incitant à commettre un délit, un crime ou un acte de terrorisme ou faisant l'apologie des crimes de guerre ou des crimes contre l'humanité ;
- < incitant au suicide ;
- < faisant appel à la générosité du public (dons) ;
- < permettant à des tiers de se procurer directement ou indirectement des contrefaçons d'œuvres de l'esprit ;
- < violant la vie privée d'autrui ou le secret des correspondances,
- < ayant pour but l'exploitation d'une faiblesse informatique du système.

16. PRIX DES JETONS

Le prix résulte du nombre de jetons commandés. Le nombre de jetons consommés est fonction du simulateur utilisé, du nombre de sessions créées, du nombre d'équipes en compétition, du nombre de périodes simulées.

Sauf exception, le tarif des jetons est fixé en euros hors taxes. Il est majoré du taux de T.V.A. (Taxe sur la Valeur Ajoutée) selon les conditions de droit commun.

Il ne tient pas compte des taux de change et n'inclut pas d'éventuels frais liés à un mode de paiement particulier.

ARKHÉ peut modifier à tout instant ses tarifs. Le tarif applicable est celui en vigueur au moment de la commande.

En cas de variation des tarifs, le jeton acheté conserve sa valeur nominale.

Le prix du jeton n'inclut pas les frais d'accès et de navigation sur internet. Tous les coûts de connexion téléphonique et d'accès à internet sont à la charge de l'utilisateur.

17. MOYENS DE PAIEMENT

L'« acheteur » adresse le paiement à ARKHÉ de préférence par virement bancaire, à défaut par chèque bancaire. En vue de simplifier et d'accélérer le traitement des paiements et la création du compte, l'« acheteur » communique à ARKHÉ son R.I.B. (Relevé d'Identité Bancaire).

En cas de paiement extérieur à la France, l'« acheteur » effectue un virement bancaire international SWIFT (Society For Worldwide Interbank Financial Telecommunication) libellé en euros. Les frais et commissions perçus tant par la banque qui émet le virement que celle qui le reçoit sont à la charge de l'« acheteur » qui notifiera cette disposition à sa banque. En vue de simplifier et d'accélérer le traitement des paiements internationaux, l'« acheteur » communique à ARKHÉ son I.B.A.N. (International Bank Account Number) et les coordonnées du virement SWIFT.

18. SANCTIONS DU DÉFAUT DE PAIEMENT

En cas de retard ou d'absence, totale ou partielle, de paiement, ARKHÉ est en droit de suspendre provisoirement ou définitivement l'accès au simulateur.

19. SÉCURITÉ DE LA TRANSACTION EN LIGNE

ARKHÉ a mis en place des mesures de sécurité

20. RESPONSABILITÉS

L'utilisateur est le responsable entier et exclusif des mots de passe nécessaires à l'utilisation du simulateur.

L'« acheteur » est seul responsable des jetons qu'il a confié aux « animateurs ».

L'« acheteur » utilise son espace en ligne ARKHÉ sous sa seule responsabilité.

Le « gestionnaire » utilise son espace en ligne sous sa seule responsabilité.

L'utilisateur a l'obligation de préserver la confidentialité de son identifiant et de son mot de passe. ARKHÉ n'assume aucune responsabilité quant aux dommages éventuellement causés par une utilisation frauduleuse de l'espace en ligne de l'utilisateur.

L'utilisateur s'engage à avertir immédiatement ARKHÉ de toute utilisation non autorisée de son compte. Tout mot de passe perdu sera réinitialisé par ARKHÉ sur demande de l'utilisateur. ARKHÉ se réserve le droit de ne pas faire droit aux demandes abusives de modifications du mot de passe formulées par le Joueur.

21. FORCE MAJEURE

La responsabilité d'ARKHÉ ne peut être engagée si ces obligations sont dérangées, limitées, empêchées partiellement ou totalement en cas de boycott, catastrophe naturelle, embargo, épidémie, explosion, grève, guerre, incendie, injonction, inondation, loi, panne d'électricité, tremblement de terre, retrait d'autorisation de l'opérateur de télécommunication, ou toute autre circonstance hors du contrôle raisonnable d'ARKHÉ

22. PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

ARKHÉ ne concède à l'utilisateur qu'un droit de participation au simulateur à l'exclusion de toute autorisation de reproduction des créations, quelle que soit leur nature juridique (jeux vidéo, images, sons, graphismes, séquences audiovisuelles, applications mobiles, dessin et autres).

L'utilisateur est informé que tous les éléments du simulateur sont protégés par le droit de la propriété intellectuelle, il s'interdit donc, sous peine des sanctions civiles et pénales de la contrefaçon, de reproduire ou faire reproduire les créations, en tout ou partie, à titre temporaire

ou définitif, par tout procédé, connus ou inconnus, sur tout support, notamment et non limitativement tout quotidien, hebdomadaire, magazine, revue, catalogue, brochure, dépliant, prospectus, notice, mailing, dossier publicitaire ou promotionnel y compris de presse et de formation, affiche, affichette, poster, carte, panneau, pancarte, conditionnement et emballages pour tous produits, publication et ouvrage de toute nature. Cette interdiction s'étend également à toute reproduction ou diffusion sur support électronique et notamment par le biais du réseau Internet, des réseaux de téléphonie mobile, des réseaux ADSL, hertziens, câblés ou satellitaires ainsi que sur supports mobiles personnels de type baladeurs numériques et de télévision mobile.

L'utilisateur s'interdit de distribuer ou de faire distribuer, le simulateur et ses éléments, ses adaptations, transformations, arrangements, modifications, corrections, adjonctions.

L'utilisateur s'interdit également de reproduire les marques de ARKHÉ et les noms des simulateurs ainsi que tous ses éléments, quelle que soit leur nature juridique (jeux vidéo, images, sons, graphismes, séquences audiovisuelles, applications mobiles, dessins, logos, fonds d'écran, enregistrements vocaux et autres).

23. DROIT APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE JURIDICTION

Le présent contrat est soumis à la loi française. En cas de litige, compétente expresse est attribuée au tribunal du siège social d'ARKHÉ, en l'occurrence le Tribunal de Commerce de Bordeaux.

La nullité de l'une des conditions des présentes ne saurait entraîner la nullité des autres.

Si l'une des conditions des présentes est considérée comme illégale, invalide ou inapplicable au regard d'une loi nationale, elle sera supprimée sans préjudice de l'application des autres.

**Je comprends et j'accepte l'ensemble
des présentes conditions générales d'utilisation.**