

Conditions générales d'utilisation / **Conditions générales de vente** **VR Player One**

Les présentes conditions générales de vente sont systématiquement portées à la connaissance de chaque acheteur pour lui permettre de passer commande. Le fait de passer commande ou de régler une prestation sur place implique l'adhésion entière et sans réserve de l'acheteur à ces conditions générales de vente.

Désignation:

Les présentes conditions générales de vente et d'utilisation (ci-après « Conditions Générales ») s'appliquent, sans restriction ni réserve, à toute réservation de salles de jeux (ci-après « Réservation ») faite auprès de la société SAS Alliance Evasion de dénomination commerciale VR Player One, SAS immatriculée au RCS de Bergerac sous le numéro 853 577 229, dont le siège social est situé 4 rue Neuve d'Argenson, 24100 Bergerac (ci-après : « VR Player One »), sur son site Internet www.vrplayerone.fr (ci-après « le Site »), par l'auteur de la commande (ci-après « Client »), qui les agréé.

RÈGLES – CGU

Règles et Avertissement :

Les règles suivantes régissent votre accès et /ou celle de votre enfant à toutes activités au sein de la salle d'arcade de réalité virtuelle VR Player One :

1. Tous les utilisateurs n'ayant jamais utilisé les équipements de réalité virtuelle chez VR Player One doivent le signaler pour bénéficier des explications nécessaires à la bonne utilisation du matériel. Ils doivent en outre, toujours suivre les indications décrites sur le document nommé « Etapes à suivre avant toute session chez VR Player One » affiché sur le mur de chaque pièce.
2. Nous recommandons de consulter un médecin avant d'utiliser un équipement de réalité virtuelle chez VR Player One si vous faites partie des cas suivants : femme enceinte, personnes âgées, anomalies de la vue, troubles psychiatriques préexistants, maladie cardiaque ou autre condition médicale sérieuse.
3. Toute personne ayant déjà eu une perte de connaissance ou d'autres symptômes liés à l'épilepsie doivent consulter un médecin avant d'utiliser l'équipement de réalité virtuelle chez VR Player One.
4. Les équipements de réalité virtuelle peuvent émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement des appareillages électroniques, tels que les stimulateurs cardiaques. Si vous avez un stimulateur cardiaque ou un autre dispositif médical électronique implanté, n'utilisez pas d'équipement de réalité virtuelle chez VR Player One sans consulter d'abord votre médecin ou le fabricant de votre équipement.
5. Les effets liés à l'utilisation de la réalité virtuelle peuvent persister jusqu'à quelques heures après utilisation. Ces symptômes post-utilisation peuvent inclure les symptômes tels que la somnolence excessive et/ou une diminution de la capacité à effectuer plusieurs tâches à la fois. Ces symptômes peuvent augmenter les risques d'accidents lors d'activités normales dans le monde réel. Ne pas conduire, faire fonctionner des machines dangereuses ou se livrer à d'autres activités visuellement ou physiquement exigeantes qui auraient des conséquences potentiellement graves, ou d'autres

activités qui nécessitent une coordination des sens intacts (comme faire du sport, vélo, escalade etc.) jusqu'à la dissipation des effets liés à l'utilisation de la réalité virtuelle.

6. Cesser immédiatement l'utilisation des équipements de réalité virtuelle si vous constatez un des symptômes suivants: convulsions, perte de conscience, la fatigue visuelle, contractions oculaires ou musculaires, mouvements involontaires, vision floue, doublée ou autres anomalies visuelles, étourdissements, désorientation, troubles de l'équilibre, coordination œil-main altérée, transpiration excessive, augmentation de la salivation, nausées, étourdissements, malaises, maux de tête ou des yeux, somnolence, fatigue excessive, ou des symptômes semblables au mal de mer. Consulter un médecin si ces symptômes persistent.
7. Les équipements de réalité virtuelle chez VR Player One ne doivent pas être utilisés par des enfants de moins de 10 ans. Les adultes doivent surveiller les enfants dont ils ont la charge pendant et après l'utilisation de l'équipement de réalité virtuelle pour surveiller leur états (symptômes décrits ci-dessus). Ils devraient également limiter le temps que les enfants passent sur l'équipement de réalité virtuelle et veiller à ce qu'ils prennent des pauses pendant l'utilisation. L'utilisation prolongée doit être évitée, car cela pourrait altérer la coordination œil-main et l'équilibre. Les adultes doivent surveiller attentivement les enfants pendant et après l'utilisation de l'équipement VR pour toute diminution de ces capacités et consulter un médecin si ces symptômes persiste après plusieurs heures.
8. Une expérience confortable de la réalité virtuelle exige un sens de l'équilibre intacte. Ne pas utiliser l'équipement de réalité virtuelle lorsque vous êtes fatigué, sous influence de l'alcool ou de la drogue, soumis à un stress émotionnel ou l'anxiété, souffrez de rhume, grippe, maux de tête, ou otites, car cela peut aggraver votre état. L'utilisation chez VR Player One des équipements de réalité virtuelle sous l'influence de drogues ou d'alcool est strictement interdite.
9. La nourriture et les boissons ne sont pas autorisés dans les box de réalité virtuelle.
10. L'utilisation du casque à réalité virtuelle peut nécessiter un calibrage avant le début de la session. Le calibrage de l'équipement de réalité virtuelle peut dépasser le temps (10min) prévu à cet effet et glisser sur le temps de jeu de l'utilisateur.
11. Tout dommage causé à l'équipement de réalité virtuelle dans les locaux de VR Player One par l'utilisateur sera de la seule responsabilité de l'utilisateur lui-même ou de son représentant légal et se devra d'indemniser VR Player One à hauteur des dommages causés.
12. VR Player One ne sera pas tenu responsable des objets personnels perdus, volés ou endommagés pendant la session de réalité virtuelle au sein de ses locaux.
13. Toutes nuisance tels que, la mauvaise utilisation de l'équipement, perturbation volontaire d'autres clients, les cris, les injures, entraînera la résiliation immédiate de votre session chez VR Player One par le personnel selon leur convenance. Ces nuisances peuvent entrainer un bannissement définitif de la salle d'arcade VR Player One.

CONDITIONS GENERALES DE VENTE ET D'UTILISATION DE VR Player One:

Article 1 : CHAMP D'APPLICATION – OPPOSABILITÉ

Les présentes conditions générales de vente et d'utilisation (ci-après « Conditions Générales ») s'appliquent, sans restriction ni réserve, à toute réservation de salles de jeux (ci-après « Réservation »)

faite auprès de la société SAS Alliance Evasion de dénomination commerciale VR Player One, SAS immatriculée au RCS de Bergerac sous le numéro 853 577 229, dont le siège social est situé 4 rue Neuve d'Argenson, 24100 Bergerac (ci-après : « VR Player One »), sur son site Internet www.vrplayerone.fr (ci-après « le Site »), par l'auteur de la commande (ci-après « Client »), qui les agrée.

Le fait d'effectuer une Réservation sur le Site emporte adhésion et acceptation pleine et entière des présentes Conditions Générales, ce que reconnaît expressément le Client, qui renonce notamment à se prévaloir de tout document contradictoire, qui serait inopposable à VR Player One. Les Présentes Conditions Générales s'appliquent à tout Client ainsi qu'à toute personne bénéficiant de la Réservation faite par le Client (ci-après « Utilisateur »).

Les Conditions Générales sont accessibles à tout moment sur le Site et prévaudront, le cas échéant, sur toute autre version antérieure ou tout autre document contradictoire. Le Client dispose de la faculté de demander à ce que les Conditions Générales lui soient envoyées par VR Player One par courrier électronique. Il peut également les sauvegarder, les éditer ou les copier, étant précisé que la sauvegarde, l'édition ou la copie de ce document relèvent de sa seule responsabilité, ces Conditions Générales pouvant être susceptibles de subir des modifications. Dans tous les cas, les Conditions Générales applicables sont celles en vigueur à la date de la commande du Client.

VR Player One se réserve la possibilité de modifier à tout moment les présentes Conditions Générales. Les modifications des Conditions Générales sont opposables aux utilisateurs du Site à compter de la date de leur mise en ligne et s'appliquent aux transactions conclues postérieurement.

Pour l'application des Conditions Générales, le Client et VR Player One seront dénommés collectivement « les Parties » et individuellement « la Partie ».

Article 2 : COMMANDE

Il appartient au Client de sélectionner sur le Site les Réservations qu'il désire commander, selon les modalités ci-après définies.

2.1. Navigation à l'intérieur du Site

Le Client peut prendre connaissance des différentes Réservations proposées par VR Player One sur son Site.

Le Client peut naviguer librement sur les différentes pages du Site, sans pour autant être engagé au titre d'une commande.

Les offres de Réservations s'entendent dans la limite des disponibilités des salles de jeux, ce que le Client reconnaît et accepte.

2.2. Enregistrement d'une commande

Le Client peut passer commande auprès de VR Player One sur le Site à tout moment.

Si le Client souhaite passer commande sur le Site, il pourra à tout moment :

Cliquer sur le bouton "Réserver en ligne" et réserver le créneau auquel il porte un intérêt sur le site de notre partenaire **MyRezApp**.

Le client doit ensuite choisir sa date et son horaire sur la page de réservation. Le client doit sélectionner le service souhaité. Le montant total de la commande est affiché et actualisé en fonction du choix du

client. Le client doit appuyer ensuite sur le bouton « Réserver » afin de poursuivre le processus de réservation.

Il convient ensuite de renseigner les champs obligatoires que sont le nom, le prénom, la date de naissance et l'adresse email. Un récapitulatif de la commande sera envoyé par mail.

Le Client se doit de vérifier l'exhaustivité et la conformité des renseignements qu'il fournit à VR Player One. Cette dernière ne saurait être tenue responsable d'éventuelles erreurs de saisie par le Client.

2.3. Validation définitive de la commande

Après avoir pris connaissance récapitulative de commande par mail, et une fois que l'ensemble des informations demandées aura été complété par le Client, cliquera sur « Payer en ligne » ou « Payer hors ligne » pour un règlement sur place. Ce clic constitue une signature électronique et une acceptation des conditions générale de vente de VR Player One. Cette signature a valeur entre les Parties au même titre qu'une signature manuscrite. Le bon de commande sera enregistré sur les registres informatiques de VR Player One et MyRezApp, eux-mêmes conservés sur un support fiable et durable, et sera considéré comme preuve des relations contractuelles intervenues entre les Parties.

Le Client procédera au paiement des Réservations dans les conditions de l'Article 5 des présentes Conditions Générales.

Dès que le Client valide sa réservation, la commande est enregistrée et devient irrévocable jusqu'à 48 heures avant la réservation.

2.4. Récapitulatif de la commande

Lorsqu'il aura réservé sur le Site, un récapitulatif de la commande du Client sera envoyé par mail et mentionnera notamment le numéro de la transaction. La vente et la réservation ne sera considérée comme définitive qu'après l'affichage du récapitulatif de la commande par VR Player One, lequel vaut accusé de réception de la commande. Soit il sera automatiquement envoyé au Client un courrier électronique récapitulant la commande enregistrée, sous réserve que l'adresse indiquée dans le formulaire d'identification ne comporte pas d'erreur et soit valide, soit le récapitulatif de la commande pourra être imprimé et enregistré par le Client après la validation de sa commande.

2.5. Généralités

Sauf preuve contraire, les données enregistrées par VR Player One constituent la preuve de l'ensemble des transactions.

En tout état de cause, VR Player One se réserve le droit de refuser toute commande en cas (i) de litige existant avec le Client, (ii) de non-paiement total ou partiel d'une commande précédente par le Client, (iii) de refus d'autorisation de paiement par carte bancaire des organismes bancaires. La responsabilité de VR Player One ne pourra alors être engagée.

Article 3 : UTILISATION DES SALLES DE JEUX

Selon le principe même du jeu, VR Player One accorde au Client et à l'Utilisateur le droit d'occuper la salle de jeux pour la durée défini sur la réservation.

L'admission dans les salles de jeux n'est possible que sur présentation de l'email de confirmation de réservation, envoyé au Client après le processus de paiement ou le règlement sur place avant la prestation.

La durée d'une session de location d'un casque ou plusieurs sont d'une durée définie par la réservation ou règlement de la prestation choisie. Cette durée intègre l'installation dans la salle, le briefing, l'équipement des casques et masques de réalité virtuelle et l'éventuel nettoyage de ces matériels.

Les clients ayant réservé un ou plusieurs casques jouent entre eux, les uns après les autres, en définissant par eux même leur temps individuel de jeu. La prestation de VR Player One correspond à la mise à disposition d'un équipement de réalité virtuelle indépendamment du nombre de personnes constituant le groupe.

Les clients sont invités à se présenter dans le centre 10mn au minimum avant le début de leur session. En cas de retard, le temps de retard sera décompté du temps effectif d'occupation du ou des casques réservés.

Le Client et l'Utilisateur sont tenus de maintenir les salles de jeux et l'intégralité des équipements en bon état et de les utiliser conformément à l'usage autorisé. Par ailleurs, le Client et l'Utilisateur sont tenus d'utiliser les salles de jeux et les équipements de sorte à n'occasionner ou risquer de n'occasionner aucun dommage aux autres utilisateurs, aux locaux et matériels de VR Player One.

Durant toute leur présence au sein des locaux de VR Player One, le Client et l'Utilisateur s'engagent à se comporter de façon respectable, à se conformer aux règles et à coopérer avec le personnel de VR Player One.

En raison de la nature des jeux, aucun enregistrement ne peut être effectué dans les salles de jeux par le Client et l'Utilisateur. Ainsi, l'utilisation d'appareils d'enregistrement vidéo et/ou audio (cela inclut notamment et sans s'y limiter : téléphones mobiles, caméras, Go Pro) est formellement interdite. Toute utilisation d'appareil de ce type pourra occasionner l'arrêt complet du jeu. Seuls les co-gérants de VR Player One seront habilités à autoriser une utilisation des appareils cités ci-dessus.

Le Client et l'Utilisateur s'engagent à prendre connaissance et respecter les consignes de sécurité et protection incendie, de même que les issues de secours. Celles-ci sont clairement identifiées dans le local de VR Player One. Il est à ce titre formellement interdit de gêner les issues de secours, lesquelles doivent rester dégagées en toute circonstance.

Le Client et l'Utilisateur sont au fait qu'il est absolument interdit d'apporter dans les locaux et dans les salles de jeux des objets considérés comme des dangers physiques (explosif, inflammable, gaz sous pression ou liquéfié, corrosif) et dangereux pour la santé (toxique, corrosif pour la peau, irritant/sensibilisant, cancérogène/tératogène).

Article 4 : PRIX

Les Réservations sont commercialisées aux prix en vigueur indiqués sur le Site, lors de la passation de la commande. Les prix mentionnés sur le Site sont indiqués en Euros, Toutes Taxes Comprises (TTC) et tiennent compte des éventuelles offres promotionnelles. Les prix tiennent compte de la T.V.A. française applicable au jour de la commande.

VR Player One se réserve le droit de modifier ses prix à tout moment.

Le prix indiqué dans le bon de commande édité par VR Player One est le prix définitif.

Article 5 : FACTURATION ET PAIEMENT

5.1. Paiement

Le prix de la commande est payable comptant, en totalité au jour de la passation de la commande ou sur place le jour de la prestation par le Client. Le paiement n'est considéré comme exécuté qu'après encaissement effectif du montant de la commande par VR Player One.

Le Client règle sa commande en ligne ou sur place. En cas de paiement par carte bancaire, le Client est automatiquement basculé sur le serveur monétique Stripe via MyRezApp. Le serveur de la banque fait l'objet d'une sécurisation par son terminal de paiement électronique de manière à protéger le plus efficacement possible toutes les données liées aux moyens de paiement. A aucun moment les données de la carte bancaire du Client ne transiteront sur le système informatique de VR Player One, qui ne pourra donc voir sa responsabilité engagée en cas de soustraction frauduleuse des données bancaires du Client. La transaction est immédiatement débitée sur la carte bancaire du Client après vérification des données de celle-ci. Dans le cas où le débit du prix serait impossible, la commande serait annulée automatiquement.

VR Player One met en œuvre tous les moyens nécessaires pour assurer la sécurité et la confidentialité des données transmises en ligne via le site de réservation MyRezApp. Dans ce but, le dernier utilise un mode sécurisé de paiement SSL (Secure Socket Layer) qui permet le cryptage des coordonnées bancaires du Client lors de leur transmission sur le réseau. Dans le cadre d'une procédure de vérification des commandes destinée à s'assurer qu'aucune personne n'utilise les coordonnées bancaires d'une autre personne à son insu, il pourra être demandé au Client d'adresser par tout moyen électronique à VR Player One une copie d'une pièce d'identité ainsi qu'un justificatif de domicile. Dans ce cas, la commande ne sera validée qu'après réception et vérification par VR Player One des pièces envoyées.

5.2. Facturation

Le bon de commande que le Client établit en ligne ou la confirmation de commande envoyée par courrier électronique au Client par VR Player One ne fait pas office de facture.

Une facture peut être établie par VR Player One et remise au Client ensuite de la validation de la commande sur demande.

ARTICLE 6 : DROIT DE RETRACTATION

En application de l'article L 221-18 du Code de la consommation, en cas de contrat conclu à distance, le Client dispose d'un délai de rétractation de 14 jours à compter de la passation de la commande dans les conditions de l'article 2 des présentes Conditions Générales de Vente.

Pour exercer le droit de rétractation, le Client doit notifier à VR Player One sa décision de rétractation au moyen d'une déclaration dénuée d'ambiguïté, par lettre recommandée avec accusé de réception à l'adresse indiquée en tête des présentes ou par email à l'adresse courriel suivante vrplayerone24@gmail.com.

En cas de rétractation, VR Player One rembourse au Client tout paiement qu'elle a reçu relativement à la commande concernée, sans retard excessif et, en tout état de cause, dans les quatorze (14) jours francs suivants la date à laquelle VR Player One a été informée de la décision du Client de se rétracter. VR Player One procède au remboursement en utilisant le même moyen de paiement que celui utilisé par le Client pour le paiement initial, sauf accord contraire entre les Parties. Ce remboursement n'occasionnera pas de frais pour le Client.

Conformément à l'article L 221-28 du Code de la consommation, le droit de rétractation ne peut être exercé pour les commandes de Réservations qui se réalisent avant la fin du délai de rétractation, pour lesquelles le Client accepte expressément que l'exécution commence avant l'expiration du délai légal de rétractation et renonce expressément à son droit de rétractation.

ARTICLE 7 : OBLIGATIONS DU CLIENT

VR Player One rappelle que les mineurs non émancipés sont incapables de contracter. Par conséquent, les commandes destinées aux mineurs doivent être passées par la personne titulaire de l'autorité parentale. De même, lorsqu'un mineur souhaite bénéficier d'une Réservation, il doit être accompagné d'une personne majeure.

Le Client reconnaît qu'il est le titulaire du moyen de paiement qu'il utilise pour passer sa commande.

ARTICLE 8 : RESPONSABILITE

8.1. En cas de doute sur l'interprétation d'une clause ou en l'absence de mention permettant de déterminer l'étendue des obligations de VR Player One, le Client reconnaît que les obligations de VR Player One s'entendront comme des obligations de moyens.

8.2. VR Player One ne peut en aucun cas voir sa responsabilité engagée à l'égard du Client lorsque les Réservations réalisées sont conformes à celles commandées. La conformité à la commande s'apprécie par référence à la commande.

8.3. VR Player One ne pourra, en aucun cas, voir sa responsabilité engagée en cas d'informations manquantes ou erronées transmises par le Client.

8.4. VR Player One assure la disponibilité et la continuité du Site, étant entendu que VR Player One ne saurait en aucun cas être tenue responsable de toute interruption du Site pour cause de maintenance, des problèmes techniques, d'encombrement du réseau Internet ou de la défaillance de tout autre système de télétransmission, qui pourraient empêcher le fonctionnement du Site.

8.5. Toute contestation par le Client de la bonne exécution par VR Player One de ses obligations contractuelles devra être motivée et faire l'objet d'une lettre recommandée avec accusé de réception adressée au plus tard dans l'année de la date de découverte des faits susceptibles de fonder ladite réclamation.

Le défaut de procéder ainsi vaut renonciation de la part du Client à critiquer la bonne exécution par VR Player One de ses obligations contractuelles.

ARTICLE 9 : INFORMATIQUES ET LIBERTES

VR Player One dispose de moyens informatiques destinés à gérer ses fichiers clients-prospects et met en œuvre des traitements de données à caractère personnel, au sens de la loi n°78-17 Informatique & Libertés du 6 janvier 1978 telle que modifiée.

A défaut, VR Player One ne sera pas en mesure de traiter la commande et/ou de créer le compte du Client.

Les traitements réalisés par VR Player One ont pour finalités principales d'assurer la bonne réalisation des prestations, d'améliorer la qualité du service, de communiquer des informations relatives aux services et offres exceptionnelles qui pourraient intéresser le Client et ainsi mieux répondre à ses attentes.

Les informations enregistrées sont réservées à l'usage des services concernés et ne seront en aucun cas communiquées à d'éventuels partenaires.

Le cas échéant, les données personnelles du Client pourront être utilisées à des fins de prospection commerciale par voie électronique, par VR Player One, sous réserve d'avoir obtenu l'accord préalable et express du Client au moyen de cases à cocher sur le formulaire d'identification du Client.

Conformément à la réglementation, le Client dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement et de portabilité de ses données, un droit à la limitation du traitement et un droit à l'opposition au traitement des données personnelles qui le concernent.

Le Client peut exercer ses droits en contactant VR Player One à l'adresse suivante : vrplayerone24@gmail.com. [Il dispose également du droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle, ainsi que du droit de définir des directives relatives au sort de ses données à caractère personnel après sa mort.](#)

Les données à caractère personnel du Client sont conservées confidentiellement par VR Player One pendant une durée de deux ans mais peuvent être conservées plus longtemps pour des raisons d'archivage légal.

ARTICLE 10 : CONFIDENTIALITE

Chacune des Parties considère comme strictement confidentiels et s'interdit de divulguer toute information, donnée, document de l'autre Partie qui sont mises à sa disposition sous quelque forme que ce soit (écrite, orale, par supports magnétiques, électroniques, informatiques, etc.) à l'occasion du contrat formé conformément à l'article 2 (ci-après « Informations Confidentielles ») pendant une durée de deux (2) années à compter de leur divulgation.

Aucune des Parties ne divulguera d'Information Confidentielle concernant l'autre à un tiers sans le consentement exprès et écrit de cette autre Partie, et ne fera usage d'aucune Information Confidentielle autrement que pour l'exécution du contrat. Chaque Partie doit apporter le même degré de précaution à la non-divulgation d'Informations Confidentielles que celui qu'elle apporte à ses propres Informations Confidentielles.

Les Informations Confidentielles ne comprennent pas les informations :

généralement disponibles au public ou connues de celui-ci,

connues antérieurement du destinataire,

développées indépendamment par le destinataire en dehors du champ du contrat formé conformément à l'article 2,

divulguées licitement par un tiers, ou à l'occasion d'un témoignage devant une autorité compétente.

ARTICLE 11 : PROPRIETE INTELLECTUELLE

L'intégralité du contenu du Site (textes, commentaires, illustrations, images, vidéos, graphiques, sonores, etc., y compris les technologies sous-jacentes utilisées) sont la propriété exclusive de VR Player One et/ou de ses partenaires et sont protégés par les lois françaises et internationales relatives à la propriété intellectuelle.

Toute reproduction totale ou partielle du contenu du Site, des marques déposées par VR Player One et/ou par ses partenaires, est strictement interdite et est susceptible de constituer un délit de contrefaçon.

Le Client s'interdit d'utiliser, de reproduire, de représenter de quelque manière que ce soit les éléments figurant sur le Site. Il s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de

propriété intellectuelle de VR Player One. Le Client s'engage à ne pas utiliser à d'autres fins que le suivi des Réservations, le Site et ses composants, directement ou indirectement, à quelque titre, sous quelque forme et pour quelque cause que ce soit.

ARTICLE 12 : RESILIATION

VR Player One a le droit de résilier le contrat sans préavis, par lettre recommandée avec accusé de réception :

en cas de force majeure,

en cas de non-respect de son obligation de paiement par le Client après l'envoi d'une mise en demeure de régulariser la situation restée infructueuse.

ARTICLE 13 : FORCE MAJEURE

Aucune des deux Parties n'aura failli à ses obligations contractuelles, dans la mesure où leur exécution sera retardée, entravée ou empêchée par un cas fortuit ou une force majeure.

Sera considéré comme cas fortuit ou force majeure tous faits ou circonstances irrésistibles, extérieurs aux Parties, imprévisibles, inévitables, indépendants de la volonté des Parties et qui ne pourra être empêché par ces dernières, malgré tous les efforts raisonnablement possibles.

De façon expresse, sont notamment considérés comme cas de force majeure ou cas fortuits, outre ceux habituellement retenus par la jurisprudence des cours et des tribunaux français : les grèves totales ou partielles, internes ou externes à l'entreprise, les restrictions gouvernementales ou légales, les pannes logicielles, l'arrêt des réseaux de télécommunication.

La Partie touchée par de telles circonstances en avisera l'autre dans les dix (10) jours ouvrables suivant la date à laquelle elle en aura eu connaissance.

Les Parties se rapprocheront alors, dans un délai d'un (1) mois, sauf impossibilité due au cas de force majeure, pour examiner l'incidence de l'événement et convenir des conditions dans lesquelles l'exécution du contrat sera poursuivie.

Si le cas de force majeure a une durée supérieure à deux (2) mois, le contrat pourra être résilié par l'une ou l'autre des Parties.

ARTICLE 14 : NON VALIDITE PARTIELLE

Si une ou plusieurs stipulations des présentes Conditions Générales de Vente sont tenues pour non valides ou déclarées comme telles en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision passée en force de chose jugée d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.

ARTICLE 15 : INTEGRALITE DU CONTRAT

Les présentes Conditions Générales et le récapitulatif de la commande transmis au Client forment un ensemble contractuel et constituent l'intégralité des relations contractuelles intervenues entre les Parties.

ARTICLE 16 : DROIT APPLICABLE ET TRIBUNAL COMPETENT

Les présentes Conditions Générales et opérations qui y sont visées sont régies par le droit français.

En cas de litige entre VR Player One et un Client, une solution amiable sera recherchée entre les Parties. Le Client est informé de la possibilité de recourir gratuitement, en cas de contestation, à une procédure de médiation conventionnelle proposée par VR Player One ou à tout autre mode alternatif de règlement des différends.

En cas de différend entre les Parties né à l'occasion de l'interprétation ou de l'exécution d'un Contrat, compétence exclusive sera attribuée au Tribunal de Commerce de Bergerac, même en cas de référé, d'appel en garantie ou de pluralité de défendeurs. Conformément à l'article L 612-2 du Code de la consommation, l'une des conditions préalables à l'examen du litige par le médiateur est la suivante : le Client doit justifier avoir tenté de résoudre préalablement son litige directement auprès de VR Player One, par une réclamation portée par courrier ou courrier électronique.

A défaut d'accord dans un délai de 2 mois à compter de la notification du litige à l'autre Partie, tous les litiges auxquels le présent contrat pourrait donner lieu, concernant les opérations visées aux présentes, sa validité, son interprétation, son exécution, sa résiliation, leurs conséquences et leurs suites seront soumis aux tribunaux compétents dans les conditions de droit commun.

ARTICLE 17 : PREUVE

En cas de litige, les Parties acceptent de considérer l'email comme un écrit original valant preuve parfaite et renoncent à contester ce moyen de preuve, sauf à discuter son authenticité.