

Article 1 Préambule

Les présentes conditions générales de vente sont conclues entre d'une part la société ETHIKONSULTING, société à responsabilité limitée au capital de 17 602 euros, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 488 115 908, ayant son siège social sis 233 rue de la Croix-Nivert 75015 PARIS et d'autre part tout professionnel souhaitant acheter le jeu de société intitulé « Management box ».

La société ETHIKONSULTING vend le jeu de société « Management box » objet des présentes principalement à distance via le site internet www.ethikonsulting.com.

Le jeu « Management box » est un jeu de société à destination des professionnels, et notamment des managers qui souhaitent travailler de manière ludique et efficace dans le but de développer la performance de leurs équipes.

Article 2 Définitions

Dans le corps des présentes conditions générales de vente, les mots commençant par une majuscule font références aux définitions ci-dessous :

Client : Désigne le Client professionnel qui souhaite passer commande en vue d'acheter le jeu de société « Management box ».

Jeu : Désigne le jeu de société « Management box » objet du présent Contrat, comprenant :

- les règles des jeux / les fiches du jeu n°8
- 5 jeux de cartes n°2, 6 et 9 / 1 jeu de cartes n°4, 8 et 11/ 3 jeux de cartes n°12/ 2 sachets n°12
- 1 dé / une clé USB
- le support plateaux de jeux pour les jeux 1, 3, 1, 3, 2, 4, 5, 7, 11 et 12

Prix : Désigne le prix du Jeu et de la livraison qui sera facturé au Client.

Site internet : Désigne le site internet www.ethikonsulting.com édité par ETHIKONSULTING.

Société : Désigne la société ETHIKONSULTING, partie au Contrat.

Article 3 Objet et champ d'application

Les présentes conditions générales de vente détaillent les droits et obligations entre la Société commercialisant le Jeu et le Client. La validation de la commande par le Client implique son acceptation sans réserve aux présentes conditions générales de vente qui sont celles en vigueur au jour de la passation de la commande. La Société se réserve le droit de modifier les présentes conditions générales de vente à tout moment.

Le fait que la Société ne se prévale pas à un moment donné de l'une quelconque des dispositions des conditions générales de vente ne peut être interprété comme une renonciation à s'en prévaloir ultérieurement. Si l'une (ou plusieurs) des stipulations des conditions générales de vente est tenue, rendue ou déclarée non valide en raison d'une loi, d'une réglementation ou d'une décision d'une juridiction compétente, toutes les autres dispositions continueront à s'appliquer, sous réserve que la disposition nulle ou invalide n'ait pas été une condition déterminante du consentement de la Société ou du Client à la date de la conclusion des présentes.

Article 4 Caractéristiques du Jeu

La Société s'efforce de présenter au mieux les caractéristiques essentielles du Jeu sur son Site internet.

Sauf information contraire spécifiée sur le Site internet, tous les Jeux vendus sont neufs et sont conformes à la législation applicable en France.

Les photographies et graphismes présentés sur le Site internet ne sont donnés qu'à titre indicatif.

Ainsi, les différences de perception des formes et des couleurs entre les photographies ou graphismes

présentés et le Jeu ne peuvent engager la responsabilité de la Société.

Article 5 Commande

Le Client peut passer commande auprès de la Société :

- soit sur le Site internet via le lien suivant : <http://ethikonsulting.com/management-box/>
- soit par courrier électronique à l'adresse suivante : contact@ethikonsulting.com
- soit par téléphone au numéro suivant : 01 40 43 00 00

Un courrier électronique est envoyé au Client afin de confirmer la prise en compte de sa commande.

Article 6 Prix

Le prix du Jeu est indiqué sur le Site internet de la Société et communiqué au Client au moment de la passation de la commande. Le montant est indiqué en euros, toutes taxes comprise et tient compte de la TVA applicable au jour de la commande. Le prix s'entend hors frais de livraison, lequel sera précisé avant la validation de la commande.

Le Client autorise expressément la Société à lui délivrer sa facture sous format électronique, laquelle lui sera adressée en même temps qu'un récapitulatif de sa commande.

Article 7 Règlement

Le règlement peut s'effectuer de trois manières :

En ligne : Sur le Site internet via un compte paypal préalablement créé par le Client.

Par chèque : Le Client doit établir un chèque bancaire ou postal à l'ordre d'ETHIKONSULTING et l'expédier par courrier à l'adresse suivante : 233 rue de la Croix Nivert – 75015 PARIS. La commande ne sera prise en compte qu'à compter de la réception du courrier et de l'encaissement du chèque correspondant.

Par virement bancaire : Les données nécessaires au virement seront fournies sur la facture préalablement adressée par courrier électronique au Client. La commande ne sera prise en compte qu'à réception du virement.

Article 8 Disponibilité

Le Jeu est disponible dans la limite des stocks disponibles chez la Société ou son fournisseur.

En conséquence, la Société s'engage à honorer les commandes reçues uniquement dans la limite des stocks disponibles.

Dans le cas où une commande aurait été passée en ligne, le Client sera automatiquement remboursé via son compte paypal et sera immédiatement informé par courrier électronique de l'absence de prise en compte de sa commande. Le Client pourra obtenir des renseignements plus précis sur le réapprovisionnement du Jeu par téléphone ou courrier électronique.

Article 9 Livraison et délais d'expédition

Toute commande est expédiée dans un délai de sept (7) jours ouvrables à compter de la validation de la commande et de la réception du paiement.

Aucune livraison ne pourra être effectuée durant la période du mois d'août et le Client sera alors informé par email des délais d'expédition de sa commande.

La livraison est effectuée :

- **Soit par colissimo** : En cas d'absence du Client à l'adresse de livraison indiquée, le colis sera déposé au bureau de poste le plus proche, un avis de passage étant déposé dans la boîte aux lettres du Client.
- **soit par la remise directe au Client** : Les Clients qui le souhaitent peuvent récupérer directement leur commande sur rendez-vous à l'adresse de la Société.

Erreur de livraison : En cas d'erreur d'adresse de livraison ou tout autre problème entraînant la nécessité

d'effectuer une nouvelle livraison, celle-ci pourra faire l'objet d'une facturation aux frais réels, lesquels devront être réglés préalablement à la Société.

Retards de livraison : Dans le cas d'un retard de livraison, le Client doit contacter son bureau de distribution de Poste et le cas échéant la Société afin d'ouvrir un dossier de litige ou d'enquête pour effectuer une recherche de colis.

Colis endommagé : Le Client s'engage à contrôler devant le transporteur l'état du colis et émettre le cas échéant les réserves nécessaires sur le bordereau de livraison en cas de détérioration totale ou partielle. En l'absence de réserve, le colis est réputé accepté par le Client et ne pourra faire l'objet d'aucune contestation concernant la livraison.

Article 10 Propriété intellectuelle

Le Jeu et tous les éléments le composant tels que les textes, les images, les marques sont légalement protégés au sens du Code de la Propriété Intellectuelle, lesquels demeurent la propriété exclusive de la Société.

La Société détient ainsi sur le Jeu tous les droits patrimoniaux d'un auteur et ne cède au Client qu'un droit d'usage spécifique tel que prévu ci-après :

La Société consent au Client un droit d'usage privé sur le contenu du Jeu. Le Client pourra ainsi utiliser le Jeu dans un cadre exclusivement interne à son entreprise et avec ses équipes.

En conséquence, le Client s'interdit tout agissement et tout acte susceptible de porter atteinte directement aux droits de propriété intellectuelle détenus par la Société sur le Jeu.

Tout autre usage, reproduction, représentation ainsi que la traduction, l'adaptation, l'arrangement ou toute autre modification du Jeu sont interdits, sauf accord préalable et exprès de la Société.

Le Client pourra toutefois faire un nombre raisonnable de copies imprimées de la documentation du Jeu, pour un usage exclusivement privé ou pour une sauvegarde sur support papier, à condition toutefois de ne pas porter atteinte aux droits de propriété intellectuelle appartenant à la Société.

Le droit d'usage concédé au Client n'est par ailleurs ni cessible, ni transmissible, le Client s'interdisant d'en faire bénéficier tout tiers, sauf accord préalable et par écrit de la Société.

Toute utilisation par le Client non prévue initialement devra faire l'objet d'une autorisation expresse et par écrit de la Société, laquelle pourra la conditionner à une contrepartie financière.

Toute utilisation sans le consentement de la Société constitue une contrefaçon et ouvre droit à des dommages et intérêts au bénéfice de la Société.

Article 11 - Force majeure

La responsabilité de la Société ne pourra pas être mise en œuvre si la non-exécution ou le retard dans l'exécution de l'une de ses obligations décrites dans les présentes conditions générales de vente découle d'un cas de force majeure. À ce titre, la force majeure s'entend de tout événement extérieur, imprévisible et irrésistible au sens de l'article 1148 du Code civil.

Article 12 Droit applicable - Attribution de juridiction

Tout litige relatif à l'interprétation et à l'exécution des présentes conditions générales de vente ou au paiement du prix est soumis au droit français. A défaut de résolution amiable, le litige sera porté devant les tribunaux compétents dans le ressort de la Cour d'appel de Paris, même en cas de pluralité de défendeurs ou d'appels en garantie.