



Conditions générales de vente

VENDEUR	SITE	CONTACT
Sylvie Hubert Entrepreneure individuelle	www.shub-games.fr	contact@shub-games.fr

Les présentes CGV s'appliquent aux commandes passées sur le site www.shub-games.fr. Toute commande implique leur acceptation sans réserve, sous réserve des dispositions impératives applicables.

1. Identité du vendeur

Le site SHUB GAMES est exploité par Sylvie Hubert, entrepreneure individuelle, domiciliée 13 impasse de trous ar c'hant, 29870 Lannilis, France.

- SIRET : 752 733 964 00031
- Numéro de TVA intracommunautaire : FR00752733964
- Téléphone : 06 30 31 75 48
- E-mail : contact@shub-games.fr
- Site : <https://www.shub-games.fr>

2. Champ d'application et clients

Les CGV régissent la vente de produits physiques et de contenus numériques proposés sous la marque SHUB GAMES, à des clients consommateurs ou professionnels.

Le « consommateur » est une personne physique agissant à des fins n'entrant pas dans le cadre de son activité professionnelle. Le « professionnel » agit pour les besoins de son activité. Les dispositions expressément réservées aux consommateurs ne s'appliquent pas aux professionnels.

Les offres combinant livre et accompagnement qui sont suspendues ne sont pas régies comme offres actives par les présentes CGV tant qu'elles ne sont pas remises en vente avec leurs conditions fiscales et contractuelles propres.

3. Produits et informations précontractuelles

Les caractéristiques essentielles, le format, le contenu, le prix, la disponibilité et, le cas échéant, les conditions techniques d'utilisation sont présentées sur chaque fiche produit. Les photographies et illustrations sont informatives et ne sont pas contractuelles lorsqu'elles n'altèrent pas les caractéristiques essentielles du produit.

Le client doit vérifier avant la commande que le format numérique proposé (notamment PDF ou ePub) est compatible avec son équipement et ses logiciels. SHUB GAMES peut corriger une erreur manifeste ou retirer un produit devenu indisponible avant la conclusion du contrat.

4. Prix, TVA et facturation

Les prix affichés sur le site sont indiqués en euros toutes taxes comprises (TTC), sauf indication contraire. La taxe sur la valeur ajoutée est appliquée au taux légal correspondant à la nature du produit. Les frais de livraison éventuels sont indiqués avant la validation de la commande. Pour les clients professionnels, les documents de facturation font apparaître les montants hors taxes (HT), la TVA applicable et le total TTC. SHUB GAMES peut modifier ses prix à tout moment ; le prix facturé reste celui affiché lors de la validation de la commande.

5. Commande

Le client sélectionne les produits, vérifie son panier et ses coordonnées, prend connaissance des présentes CGV, puis valide la commande avec obligation de paiement. Il lui appartient de corriger toute erreur avant validation.

La commande devient définitive après acceptation du paiement et envoi d'une confirmation à l'adresse électronique renseignée. SHUB GAMES peut refuser ou annuler une commande pour un motif légitime, notamment fraude suspectée, incident de paiement, erreur manifeste de prix, indisponibilité ou litige antérieur non résolu.

Les confirmations électroniques, enregistrements de commande et données de paiement conservés dans des conditions raisonnables de sécurité constituent des éléments de preuve des échanges et transactions.

6. Paiement

Le paiement intégral est exigible au moment de la commande. Les moyens de paiement effectivement acceptés sont ceux présentés sur la page de paiement. Le traitement sécurisé du paiement est assuré par les prestataires affichés lors de la transaction ; SHUB GAMES n'accède pas aux données bancaires complètes du client.

En cas de paiement refusé ou annulé, la commande n'est pas exécutée. Lorsqu'un délai de paiement est exceptionnellement accordé à un professionnel par écrit, tout retard entraîne, de plein droit, des pénalités calculées au taux de refinancement de la Banque centrale européenne le plus récent majoré de dix points, ainsi qu'une indemnité forfaitaire de 40 € pour frais de recouvrement, sans préjudice d'une indemnisation complémentaire justifiée.

7. Livraison des produits physiques

7.1 Zone, préparation et modes de livraison

Les produits physiques sont livrés dans les destinations proposées au moment de la commande, actuellement en France métropolitaine selon les profils d'expédition configurés.

Les modes disponibles (notamment livraison à domicile, point de retrait ou remise en main propre sur rendez-vous) et leurs tarifs sont affichés avant paiement.

Le délai habituel de préparation avant remise au transporteur est de 2 à 3 jours ouvrés. Il s'ajoute au délai indicatif du transporteur affiché lors du choix du mode de livraison. Lorsque aucune date ou aucun délai n'est annoncé, la livraison intervient au plus tard trente jours après la conclusion du contrat, conformément aux dispositions applicables aux consommateurs.

7.2 Adresse, suivi et retard

Le client doit fournir une adresse exacte, complète et accessible ainsi qu'un numéro de téléphone portable utile au suivi. Les conséquences d'une erreur imputable au client, notamment une nouvelle expédition, peuvent lui être facturées après information.

En cas de retard, de perte ou d'absence de livraison, le client contacte SHUB GAMES à contact@shub-games.fr. Les droits légaux du consommateur à l'égard du vendeur ne sont pas limités par les conditions du transporteur.

7.3 Réception et transfert des risques

Pour un consommateur, le risque de perte ou d'endommagement est transféré lorsqu'il prend physiquement possession du bien, ou lorsqu'un tiers qu'il a désigné en prend possession. Le client est invité à vérifier l'état du colis et à signaler rapidement toute anomalie, avec photographies si possible. Cette démarche ne limite ni la garantie légale ni les autres recours du consommateur.

8. Accès aux contenus numériques

Après validation du paiement, le lien de téléchargement est adressé à l'e-mail indiqué par le client et peut également être accessible depuis son espace client. Sauf indication différente sur la fiche produit ou dans l'e-mail de confirmation, le lien reste valable pendant 30 jours.

Le client doit télécharger et sauvegarder les fichiers pendant cette période. En cas de lien non reçu, expiré prématurément ou techniquement défectueux, il contacte contact@shub-games.fr en indiquant son numéro de commande. SHUB GAMES procédera aux vérifications et, lorsque la commande est établie, rétablira l'accès dans un délai raisonnable.

9. Propriété intellectuelle et licences numériques

Les contenus, textes, illustrations, jeux, supports et fichiers restent protégés par le droit de la propriété intellectuelle. L'achat n'emporte aucun transfert de droits de propriété intellectuelle, mais uniquement une licence d'utilisation dans les limites ci-dessous.

9.1 Licence individuelle par défaut

Sauf mention expresse contraire, tout contenu numérique est fourni sous licence individuelle, personnelle, non exclusive, non cessible et non transférable. Le titulaire peut le consulter et l'utiliser pour ses besoins propres, y compris dans le cadre de son activité professionnelle, sans

transmettre le fichier ni en remettre une copie à des collègues, participants, stagiaires, clients ou tiers.

- Sont interdits : le partage du fichier ou du lien, la mise en réseau, la publication, la revente, la location, la diffusion en accès collectif et la reproduction au bénéfice de plusieurs utilisateurs.
- Une copie de sauvegarde personnelle est autorisée si elle reste sous le contrôle exclusif du titulaire.
- Les mentions d'auteur, de marque et de droits ne doivent pas être supprimées ou altérées.

9.2 Licence collective

Une utilisation par plusieurs personnes, une équipe, une structure, un groupe de participants ou plusieurs sites nécessite une licence collective. Celle-ci n'est accordée que lorsqu'elle est explicitement proposée sur la fiche produit ou fait l'objet d'un devis accepté précisant le nombre d'utilisateurs, le périmètre, la durée et les usages autorisés.

Toute utilisation dépassant la licence achetée peut donner lieu à la suspension de l'accès, à une demande de régularisation et, le cas échéant, à l'exercice des recours prévus par la loi.

10. Droit de rétractation des consommateurs

10.1 Produits physiques

Le consommateur dispose de quatorze jours à compter de la réception du bien — ou du dernier bien en cas de livraison séparée d'une même commande — pour notifier sa décision de se rétracter, sans avoir à motiver sa décision.

La notification peut être envoyée par e-mail à contact@shub-games.fr, par courrier à Sylvie Hubert – SHUB GAMES, 13 impasse de trous ar c'hant, 29870 Lannilis, France, ou au moyen du formulaire figurant en annexe. Le consommateur renvoie ensuite le bien au plus tard dans les quatorze jours suivant sa notification.

Les frais directs de retour restent à la charge du consommateur, sauf accord contraire. Sa responsabilité ne peut être engagée qu'en cas de dépréciation résultant de manipulations allant au-delà de celles nécessaires pour établir la nature, les caractéristiques et le bon fonctionnement du bien.

SHUB GAMES rembourse les sommes versées, y compris les frais de livraison standard, au plus tard quatorze jours après avoir été informée de la rétractation. Le remboursement peut être différé jusqu'à récupération du bien ou réception d'une preuve de son expédition. Il est effectué par le même moyen de paiement, sauf accord exprès et sans frais pour le consommateur. Le surcoût d'un mode de livraison plus cher que le mode standard n'est pas remboursé.

10.2 Contenus numériques accessibles immédiatement

Conformément à l'article L. 221-28, 13° du Code de la consommation, le droit de rétractation ne peut plus être exercé pour un contenu numérique non fourni sur un support matériel

lorsque son exécution a commencé avant la fin du délai de rétractation, après accord préalable exprès du consommateur et renoncement exprès à son droit de rétractation, et lorsque la confirmation de cet accord et de ce renoncement lui a été fournie sur un support durable.

À cette fin, avant paiement, le consommateur coche une case non précochée demandant l'accès immédiat et reconnaissant la perte de son droit de rétractation dès le commencement du téléchargement ou de l'accès. À défaut de cet accord, l'accès immédiat ne doit pas être déclenché selon ce mécanisme.

10.3 Clients professionnels

Les clients professionnels ne bénéficient pas du droit de rétractation prévu pour les consommateurs, sauf disposition légale impérative contraire applicable à leur situation.

11. Garanties légales

Pour mettre en œuvre une garantie légale, le consommateur contacte SHUB GAMES aux coordonnées indiquées à l'article 1 en précisant la commande et le défaut constaté. Les garanties ci-dessous s'appliquent indépendamment de toute garantie commerciale éventuelle.

GARANTIE LÉGALE DE CONFORMITÉ - BIENS PHYSIQUES

Le consommateur dispose d'un délai de deux ans à compter de la délivrance du bien pour obtenir la mise en œuvre de la garantie légale de conformité en cas d'apparition d'un défaut de conformité. Durant ce délai, le consommateur n'est tenu d'établir que l'existence du défaut de conformité et non la date d'apparition de celui-ci.

La garantie légale de conformité emporte obligation pour le professionnel, le cas échéant, de fournir toutes les mises à jour nécessaires au maintien de la conformité du bien.

Elle donne droit à la réparation ou au remplacement du bien dans un délai de trente jours suivant la demande, sans frais et sans inconvénient majeur. Si le bien est réparé, la garantie initiale est prolongée de six mois. Si le consommateur demande la réparation mais que le vendeur impose le remplacement, la garantie est renouvelée pour deux ans à compter du remplacement.

Le consommateur peut conserver le bien avec une réduction du prix ou résoudre le contrat contre restitution et remboursement intégral si le professionnel refuse la réparation ou le remplacement, si la mise en conformité dépasse trente jours, occasionne un inconvénient majeur, ou si la non-conformité persiste. Il peut obtenir immédiatement une réduction ou la résolution si le défaut est suffisamment grave. La résolution n'est pas ouverte lorsque le défaut est mineur.

Toute immobilisation du bien pour réparation ou remplacement suspend la garantie restant à courir. Ces droits résultent des articles L. 217-1 à L. 217-32 du Code de la consommation.

Le consommateur bénéficie aussi de la garantie des vices cachés des articles 1641 à 1649 du Code civil pendant deux ans à compter de la découverte du défaut : réduction du prix si le bien est conservé ou remboursement intégral contre restitution.

GARANTIE LÉGALE DE CONFORMITÉ - CONTENUS NUMÉRIQUES

Le consommateur dispose de deux ans à compter de la fourniture du contenu numérique pour obtenir la mise en œuvre de la garantie légale de conformité. Durant un an à compter de la fourniture, il n'est tenu d'établir que l'existence du défaut et non sa date d'apparition.

La garantie emporte l'obligation de fournir les mises à jour nécessaires au maintien de la conformité. Elle donne droit à la mise en conformité sans retard injustifié, sans frais et sans inconvénient majeur.

Le consommateur peut conserver le contenu avec une réduction du prix ou mettre fin au contrat avec remboursement intégral contre renoncement au contenu si le professionnel refuse ou retarde injustement la mise en conformité, si elle impose des frais ou un inconvénient majeur, ou si le défaut persiste. Il peut obtenir immédiatement une réduction ou la résolution si le défaut est suffisamment grave. En cas de défaut mineur, l'annulation n'est ouverte que si le contrat ne prévoit pas le paiement d'un prix.

Toute période d'indisponibilité en vue de la remise en conformité suspend la garantie restant à courir. Ces droits résultent des articles L. 224-25-1 à L. 224-25-31 du Code de la consommation.

Le consommateur bénéficie également de la garantie des vices cachés des articles 1641 à 1649 du Code civil pendant deux ans à compter de la découverte du défaut : réduction du prix si le contenu est conservé ou remboursement intégral contre renonciation au contenu.

12. Réclamations et service client

Toute demande ou réclamation doit être adressée en priorité à SHUB GAMES : contact@shub-games.fr ou 13 impasse de trous ar c'hant, 29870 Lannilis, France. Pour faciliter le traitement, le client indique ses coordonnées, son numéro de commande, l'objet de la demande et les justificatifs utiles.

13. Responsabilité et force majeure

SHUB GAMES répond de la bonne exécution de ses obligations conformément au droit applicable. Sa responsabilité ne peut être exclue ou limitée lorsqu'une disposition impérative l'interdit, notamment au titre des garanties légales ou des dommages corporels.

SHUB GAMES ne saurait être tenue responsable d'un dommage imputable au client, d'un usage non conforme aux instructions ou à la licence, d'une incompatibilité technique clairement portée à la connaissance du client avant la commande, ou d'un événement de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil.

À l'égard d'un client professionnel uniquement, et sauf faute lourde, dol, atteinte corporelle ou règle impérative contraire, la réparation des dommages directs prouvés est limitée au montant hors taxes payé pour la commande à l'origine du dommage. Les pertes indirectes, notamment perte d'exploitation, de chiffre d'affaires, de données ou d'image, ne sont pas indemnisables.

14. Données personnelles

Les données nécessaires à la commande, au paiement, à la livraison, au service client et au respect des obligations légales sont traitées conformément à la Politique de confidentialité accessible sur le site. Le client peut exercer ses droits à contact@shub-games.fr.

15. Droit applicable, réclamations et médiation

Les présentes CGV sont soumises au droit français. Pour un consommateur résidant dans un autre État de l'Union européenne, ce choix ne le prive pas des protections impératives de la loi de son pays de résidence. À défaut d'accord amiable, les juridictions compétentes sont déterminées par les règles légales applicables.

Conformément aux dispositions du Code de la consommation concernant le processus de médiation des litiges de la consommation, après avoir sollicité SHUB GAMES par écrit et à défaut de réponse satisfaisante, le consommateur peut recourir gratuitement à une procédure de médiation auprès de :

MÉDIATEUR DE LA CONSOMMATION — CM2C

CM2C — 49 rue de Ponthieu — 75008 Paris

Téléphone : 01 89 47 00 14

Site : <https://www.cm2c.net/declarer-un-litige.php>

E-mail : litiges@cm2c.net

Le recours à la médiation n'est possible que pour un litige de consommation et dans les conditions de recevabilité du médiateur. Il ne prive pas le consommateur de son droit de saisir une juridiction.

16. Modification, nullité partielle et non-renonciation

La version applicable est celle acceptée à la date de la commande. SHUB GAMES peut modifier les CGV pour les commandes futures. Si une clause est déclarée nulle ou inapplicable, les autres stipulations demeurent en vigueur. Le fait de ne pas se prévaloir ponctuellement d'une clause ne vaut pas renonciation.

Annexe — Formulaire type de rétractation

Veillez compléter et renvoyer ce formulaire uniquement si vous souhaitez vous rétracter d'un contrat pour lequel le droit de rétractation est applicable.

À l'attention de : Sylvie Hubert – SHUB GAMES, 13 impasse de trous ar c'hant, 29870 Lannilis, France — contact@shub-games.fr

Je/nous (*) vous notifie/notifions (*) par la présente ma/notre (*) rétractation du contrat portant sur la vente du bien (*) ci-dessous :

Produit(s) : _____

Numéro de commande : _____

Commandé le (*) / reçu le (*) : _____

Nom du (des) consommateur(s) : _____

Adresse du (des) consommateur(s) : _____

Signature (uniquement en cas de formulaire papier) : _____

Date : _____

() Rayez la mention inutile.*