

Conditions Générales d'Abonnement – Particuliers

Gam'in Tech — v1.2, septembre 2026

Les présentes Conditions Générales d'Abonnement — Particuliers (ci-après « les CGA-P ») régissent l'abonnement au programme Gam'in APQ30 souscrit par un enseignant à titre personnel, en qualité de consommateur. Elles sont complétées par les conditions particulières (récapitulatif de commande et confirmation de commande), la Politique de confidentialité (gamin.kids/rgpd) et les CGU de la plateforme, acceptées par l'enseignant à la création de son compte. Les abonnements souscrits par une commune, un OGE, une association ou toute autre personne morale relèvent des Conditions Générales d'Abonnement et de Location (CGAL) et non des présentes.

Article 1 — Objet et définitions

Le présent contrat a pour objet la fourniture par Gam'in Tech au Client d'un abonnement au programme Gam'in APQ30 comprenant : (i) l'accès à la plateforme logicielle (espace enseignant web et application mobile) pour la classe souscrite, (ii) les contenus pédagogiques (missions, cartes histoires, saisons narratives, fichiers audio), (iii) le support, les mises à jour et l'accompagnement à la prise en main. L'offre Particuliers est exclusivement numérique : elle ne comprend ni location, ni prêt de matériel.

Client : personne physique majeure, enseignante ou enseignant, qui souscrit l'abonnement en son nom propre et le règle sur ses deniers personnels, pour un usage pédagogique dans sa classe, à des fins qui n'entrent pas dans le cadre d'une activité commerciale, industrielle, artisanale, libérale ou agricole (article liminaire du Code de la consommation). **Gam'in Tech** : SASU à capital variable, RCS Paris 939 103 131, 22 rue Paul-Bert, 75011 Paris, contact@gamin.kids, +33 6 33 71 89 05, TVA intracommunautaire FR83 939 103 131. **Licence** : droit d'accès à la plateforme pour une (1) classe, pendant douze (12) mois. **Conditions particulières** : récapitulatif de la commande affiché avant paiement et confirmation adressée par courriel après paiement.

Article 2 — Documents contractuels

Par ordre de priorité : conditions particulières ; présentes CGA-P ; Politique de confidentialité ; CGU. En cas de contradiction, le document de rang supérieur prévaut. Aucune stipulation des présentes ne peut priver le Client des droits que lui confèrent les dispositions d'ordre public du Code de la consommation.

Article 3 — Souscription et formation du contrat

3.1 Conclusion à distance. L'abonnement est souscrit en ligne, depuis la page de paiement sécurisée indiquée par Gam'in Tech. Avant de valider sa commande, le Client prend connaissance des caractéristiques essentielles du service, du prix toutes taxes comprises, de la durée d'engagement, des modalités de reconduction et de résiliation, et des présentes CGA-P (art. L221-5 C. conso). La validation du paiement vaut acceptation des présentes.

3.2 Confirmation. Gam'in Tech adresse au Client, sur support durable (courriel), la confirmation de la commande comprenant les informations précontractuelles, les présentes CGA-P et le formulaire de rétractation (art. L221-13 C. conso).

3.3 Compte enseignant. L'abonnement est rattaché au compte enseignant du Client, créé conformément aux CGU (personne majeure, courriel vérifié, compte strictement personnel et lié à un appareil). Le compte d'essai gratuit prévu par les CGU, s'il existe, est converti en compte abonné à la prise d'effet de la licence.

3.4 Usage en classe. Le Client s'assure, avant tout usage avec des élèves, que l'utilisation du programme en classe est compatible avec les règles de son établissement et, le cas échéant, autorisée par sa direction. Le programme est un outil d'aide à la mise en œuvre des 30 minutes d'activité physique quotidienne (cadre APQ 30, circulaire MENE2201330C) ; l'enseignant conserve le contrôle pédagogique final (art. 6 des CGU).

3.5 Preuve et archivage. Gam'in Tech enregistre, lors de la validation de la commande, la version des CGA-P acceptée, la date et l'heure de l'acceptation et l'adresse IP utilisée, et conserve l'écrit constatant le contrat pendant dix (10) ans à compter de sa conclusion, en garantissant au Client l'accès à cet écrit sur simple demande (art. L213-1 C. conso). Sauf preuve contraire, ces enregistrements font foi des transactions conclues entre les parties.

3.6 Refus de commande. Gam'in Tech peut refuser une commande pour tout motif légitime, notamment lorsque des sommes restent dues au titre d'un abonnement antérieur, lorsqu'un litige est en cours avec le Client, ou lorsque le Client n'a pas répondu à une demande de confirmation ou de justification de son identité. Le Client en est informé par courriel et aucune somme n'est prélevée.

Article 4 — Durée, activation, affectation et reconduction

4.1 Durée. La licence est valable douze (12) mois à compter de sa prise d'effet définie au 4.2.

4.2 Activation. La licence doit être activée dans les deux (2) mois suivant la date de souscription. Activée dans ce délai, elle prend effet à sa date d'activation, pour douze mois pleins : la période d'activation ne réduit pas la durée d'abonnement. À défaut d'activation à l'expiration de ce délai, la licence est réputée prendre effet au terme des deux mois et sa durée de douze mois court à compter de cette date.

4.3 Affectation. La licence est affectée, lors de son activation, à une (1) classe déterminée, qu'elle suit pendant toute sa durée. Elle ne peut être utilisée ni simultanément ni successivement par plusieurs classes ; l'usage pour une classe supplémentaire requiert une licence supplémentaire. La réaffectation en cours d'abonnement n'est admise que pour la même classe, ou en cas de changement d'affectation du Client, de fermeture ou de fusion de la classe, sur demande à Gam'in Tech.

4.4 Reconduction tacite. À son terme, la licence se renouvelle tacitement par périodes successives de douze (12) mois, au tarif en vigueur porté à la connaissance du Client avant l'échéance. Conformément à l'article L215-1 du Code de la consommation, Gam'in Tech informe le Client, par courriel dédié, au plus tôt trois mois et au plus tard un mois avant la date limite de non-reconduction, de la possibilité de ne pas reconduire le contrat ; cette information mentionne, dans un encadré apparent, la date limite de non-reconduction. À défaut de cette information, le Client peut mettre gratuitement un terme au contrat à tout moment à compter de la date de reconduction ; les sommes versées au titre de la période non exécutée lui sont remboursées dans les trente (30) jours.

4.5 Non-reconduction et résiliation en ligne. Le Client peut s'opposer à la reconduction, sans frais ni motif, à tout moment avant l'échéance, par notification écrite à contact@gamin.kids ou au moyen de la fonctionnalité de résiliation accessible depuis son espace enseignant (art. L215-1-1 C. conso). Gam'in Tech accuse réception de la notification et confirme, sur support durable, la date à laquelle le contrat prend fin. La non-reconduction ne donne lieu à aucun remboursement de la période en cours.

Article 5 — Prix et paiement

5.1 Prix. Le prix de l'abonnement est celui affiché, toutes taxes comprises (TVA au taux en vigueur), sur la page de paiement et rappelé dans les conditions particulières au jour de la souscription. Aucuns frais d'installation ni de mise en service ne sont dus. Le prix applicable à une période reconduite est celui communiqué avec l'information de non-reconduction prévue au 4.4.

5.2 Modalités de paiement. Le paiement s'effectue, au choix du Client parmi les moyens proposés sur la page de paiement : (i) par carte bancaire, via le prestataire de paiement sécurisé désigné par Gam'in Tech ; (ii) par prélèvement SEPA, sur mandat signé électroniquement par le Client, qui reçoit avant chaque prélèvement une pré-notification indiquant le montant et la date. Le paiement est effectué en une fois ou, lorsque cette option est proposée, en plusieurs mensualités sans frais. L'échelonnement du paiement est une simple facilité de règlement : il ne modifie ni la durée d'engagement de douze mois, ni le prix total dû au titre de la période souscrite. En cas de paiement mensualisé, le Client autorise le prélèvement récurrent des échéances sur la carte enregistrée ou le compte désigné au mandat, jusqu'au règlement complet de la période. Le Client peut révoquer un mandat SEPA à tout moment auprès de sa banque ou de Gam'in Tech ; les échéances restant dues sont alors réglées par un autre moyen de paiement.

5.3 Facture. Une facture est adressée au Client par courriel, et reste consultable depuis le lien qu'elle contient, pour chaque échéance ou paiement encaissé. Les factures sont émises au nom du Client, personne physique, à l'adresse qu'il a déclarée.

5.4 Défaut de paiement. En cas d'échec d'un prélèvement, Gam'in Tech en informe le Client et procède à une nouvelle tentative. À défaut de régularisation dans les quinze (15) jours suivant une mise en demeure adressée par courriel, Gam'in Tech peut suspendre l'accès à la plateforme jusqu'au complet paiement, puis résilier le contrat dans les conditions de l'article 10. Les échéances restant dues au titre de la période souscrite demeurent exigibles.

Article 6 — Droit de rétractation et délai de réflexion

6.1 Délai. Le Client dispose d'un délai de quatorze (14) jours à compter de la conclusion du contrat pour exercer son droit de rétractation, sans avoir à motiver sa décision (art. L221-18 C. conso).

6.2 Exercice et remboursement. Le Client exerce ce droit en adressant à Gam'in Tech, avant l'expiration du délai, le formulaire type figurant en annexe ou toute autre déclaration dénuée d'ambiguïté (courriel à contact@gamin.kids, ou fonctionnalité de rétractation accessible depuis son espace enseignant, art. L221-21 C. conso). Gam'in Tech

accuse réception sans délai sur support durable et rembourse les sommes dues au plus tard quatorze (14) jours après avoir été informé de la décision de rétractation, par le même moyen de paiement que celui utilisé pour la commande (art. L221-24 C. conso).

6.3 Délai de réflexion : ouverture différée du service. Par défaut, la licence n'est pas ouverte avant l'expiration du délai de rétractation : le Client peut l'activer à tout moment dans les deux (2) mois suivant la souscription (art. 4.2), et s'il l'active après le quatorzième jour, il aura bénéficié de l'intégralité de son droit de rétractation sans qu'aucune somme ne soit due au titre du service. Aucun prélèvement autre que le premier règlement à la commande n'intervient avant l'activation.

6.4 Ouverture immédiate à la demande du Client. Le Client qui souhaite utiliser le service avant la fin du délai de rétractation le demande expressément, lors de la souscription ou lors de l'activation de sa licence, en cochant la mention prévue à cet effet : « Je demande l'ouverture immédiate de mon abonnement avant la fin du délai de rétractation et je reconnais que, si je me rétracte, je devrai payer le service utilisé jusqu'à ma rétractation ». Gam'in Tech confirme cette demande sur support durable (art. L221-13 C. conso). Le Client qui se rétracte après une ouverture immédiate verse à Gam'in Tech un montant proportionné au service fourni jusqu'à la communication de sa décision, calculé prorata temporis sur le prix total de la période souscrite, au jour près, à compter de la date d'ouverture (art. L221-25 C. conso) ; le solde lui est remboursé. Aucune somme n'est due si cette demande expresse n'a pas été recueillie.

6.5 Fin du droit de rétractation. Le droit de rétractation ne peut plus être exercé, conformément à l'article L221-28 1° du Code de la consommation, lorsque le service a été pleinement exécuté avant la fin du délai avec l'accord préalable et exprès du Client et sa reconnaissance de la perte de ce droit. L'ouverture ou l'utilisation du service pendant le délai ne prive pas, à elle seule, le Client de son droit de se rétracter dans les conditions du 6.4.

Article 7 — Licence d'utilisation et propriété intellectuelle

L'abonnement confère au Client la licence d'utilisation décrite à l'article 5 des CGU : licence non exclusive, non cessible et non sous-licenciable, limitée à la classe souscrite, pour un usage pédagogique en classe. Aucun droit de propriété intellectuelle n'est cédé. Les contenus pédagogiques, personnages, voix, fichiers audio, marques et logiciels restent la propriété de Gam'in Tech ou de ses concédants. Sont notamment interdits la reproduction ou la diffusion des contenus hors du cadre de la classe, l'extraction des fichiers audio, la rétro-ingénierie du logiciel et l'utilisation des contenus pour entraîner des systèmes d'intelligence artificielle tiers.

Les notes, réglages et éléments que le Client saisit lui-même dans la plateforme (ci-après « les Contenus du Client ») restent sa propriété. Le Client concède à Gam'in Tech, pour la seule durée du contrat, une licence non exclusive, gratuite et limitée à l'hébergement, la sauvegarde et l'affichage de ces contenus dans le service, à l'exclusion de toute exploitation commerciale, transfert ou sous-licence. Les Contenus du Client sont restitués avec l'export prévu à l'article 11.

Article 8 — Données personnelles

8.1 Compte du Client. Gam'in Tech est responsable du traitement des données du compte enseignant et des données de facturation, dans les conditions décrites dans la Politique de confidentialité (gamin.kids/rgpd), qui fait partie intégrante des présentes. Délégué à la protection des données : dpo@gamin.kids.

8.2 Données relatives aux élèves. Les données d'élèves éventuellement saisies par le Client servent exclusivement au fonctionnement pédagogique de la classe ; les élèves ne disposent d'aucun compte. Les statistiques restituées sont agrégées au niveau de la classe ; aucune donnée individuelle d'élève n'est exploitée à des fins commerciales. Le Client renseigne ces données dans le respect des règles applicables à son établissement et recueille, le cas échéant, les consentements requis (notamment pour le droit à l'image, art. 7 des CGU).

8.3 Durées. Purge du compte 30 jours après demande ; données d'élèves purgées à la fin de l'année scolaire ou à la purge du compte enseignant ; preuves de consentement parental 5 ans ; pièces comptables 10 ans (art. L123-22 C. com.).

Article 9 — Garantie légale de conformité, support et disponibilité

9.1 Garantie légale. Gam'in Tech fournit un service numérique conforme au contrat et aux critères de l'article L224-25-14 du Code de la consommation. Le service étant fourni de manière continue, Gam'in Tech répond des défauts de conformité qui apparaissent pendant toute la durée de fourniture (art. L224-25-12 C. conso) et fournit les mises à jour nécessaires au maintien de la conformité (art. L224-25-25 C. conso). En cas de défaut de conformité, le Client peut demander la mise en conformité du service ou, à défaut, une réduction du prix ou la

résolution du contrat, dans les conditions des articles L224-25-17 à L224-25-20 du Code de la consommation.

9.2 Support. Support par courriel (contact@gamin.kids), du lundi au vendredi hors jours fériés, avec un objectif de première réponse sous deux (2) jours ouvrés. Le Client indique dans sa demande le courriel de son compte enseignant et, le cas échéant, le numéro de la facture concernée.

9.3 Disponibilité. Objectif de disponibilité de la plateforme : 98 % hors maintenances programmées notifiées. Une indisponibilité temporaire n'ouvre pas droit à une pénalité automatique, sans préjudice de la garantie légale de conformité et de l'obligation générale de Gam'in Tech de fournir un service conforme.

Article 10 — Résiliation pour manquement

Chaque partie peut résilier le contrat de plein droit en cas de manquement grave de l'autre partie, non réparé trente (30) jours après mise en demeure écrite. Constituent notamment un manquement grave du Client : le partage d'identifiants, l'usage de la licence pour plusieurs classes (art. 4.3), la violation de l'article 7 ou le défaut de paiement persistant (art. 5.4). En cas de résiliation aux torts de Gam'in Tech, les sommes payées d'avance au titre de la période non exécutée sont remboursées prorata temporis dans les trente (30) jours. La résiliation emporte application de l'article 11.

Article 11 — Fin du contrat et réversibilité

Pendant trente (30) jours après la fin du contrat, quelle qu'en soit la cause, Gam'in Tech tient à la disposition du Client un export des données de son compte (format JSON, art. 9 des CGU), puis supprime ou anonymise les données conformément à la Politique de confidentialité.

Article 12 — Responsabilité et assurance

Gam'in Tech est tenue d'une obligation de moyens quant au fonctionnement de la plateforme et ne répond pas des dommages résultant d'un usage non conforme aux CGU, d'un défaut de l'équipement ou de la connexion du Client, ou d'un cas de force majeure. Le Client demeure seul responsable de la conduite de la séance en classe et de la sécurité des élèves (art. 6 des CGU). Rien dans les présentes n'exclut ni ne limite la responsabilité de Gam'in Tech pour les dommages corporels, pour la violation de la réglementation sur les données personnelles, ni dans les cas où la loi l'interdit. Gam'in Tech déclare souscrire une assurance de responsabilité civile professionnelle ; une attestation est disponible sur demande.

Article 13 — Force majeure

Aucune partie ne répond d'un manquement causé par un événement de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil. Si l'empêchement excède soixante (60) jours, chaque partie peut résilier sans indemnité ; les sommes payées d'avance au titre de la période non exécutée sont alors remboursées prorata temporis.

Article 14 — Modification des CGA-P

Gam'in Tech peut faire évoluer les présentes. La version acceptée lors de la souscription s'applique jusqu'au terme de la période en cours ; toute nouvelle version est communiquée au Client avec l'information de non-reconduction prévue au 4.4 et s'applique à la période reconduite, le Client conservant la faculté de ne pas reconduire.

Article 15 — Droit applicable, médiation et litiges

Les présentes sont soumises au droit français. En cas de réclamation, le Client s'adresse d'abord au service client (contact@gamin.kids). À défaut de réponse satisfaisante dans un délai de deux mois, le Client peut recourir gratuitement au médiateur de la consommation (art. L612-1 C. conso) : CMAP — Centre de médiation et d'arbitrage de Paris, 39 avenue Franklin D. Roosevelt, 75008 Paris, saisine en ligne sur www.cmap.fr. À défaut de résolution amiable, le litige relève des juridictions compétentes dans les conditions de droit commun.

Annexe — Formulaire type de rétractation

(Veuillez compléter et renvoyer le présent formulaire uniquement si vous souhaitez vous rétracter du contrat.)

À l'attention de Gam'in Tech, 22 rue Paul-Bert, 75011 Paris — contact@gamin.kids :

Je vous notifie par la présente ma rétractation du contrat portant sur la prestation de services ci-dessous :

Abonnement Gam'in APQ30 — Offre Particuliers, commandé le : _____

Nom du consommateur : _____

Adresse du consommateur : _____

Adresse électronique du compte enseignant : _____

Signature du consommateur (uniquement en cas de notification du présent formulaire sur papier) :

Date : _____