

Conditions Générales d'Abonnement et de Location (CGAL)

Gam'in Tech — v1.1, août 2026

Les présentes CGAL régissent l'abonnement au programme Gam'in APQ30 et la location du matériel associé. Elles sont complétées par les conditions particulières (le devis signé ou le bon de commande), le contrat applicable au Client (Collectivités ou École privée), l'annexe Données Personnelles et l'annexe Matériel. Les CGU de la plateforme sont acceptées par chaque enseignant à la création de son compte.

Article 1 — Objet et définitions

Le présent contrat a pour objet la fourniture par Gam'in Tech au Client (commune, OGE, coopérative scolaire ou autre personne morale désignée aux conditions particulières) d'un abonnement au programme Gam'in APQ30 comprenant : (i) l'accès à la plateforme logicielle pour les classes souscrites, (ii) la **location** du kit matériel de cartes missions le cas échéant, (iii) la formation, l'accompagnement, le support et les mises à jour. L'abonnement et la location forment un tout indivisible, avec une échéance unique.

Article 2 — Documents contractuels

Par ordre de priorité : conditions particulières ; présentes CGAL ; l'annexe Données Personnelles, l'annexe Matériel et, le cas échéant, le bordereau de rétractation ; CGU. Toute condition générale d'achat du Client est écartée sauf acceptation écrite ; pour les acheteurs publics, les documents du marché (bon de commande, CCAG le cas échéant) s'articulent avec les présentes selon les règles de la commande publique.

Article 3 — Durée, activation et reconduction des licences

3.1 Durée. Chaque licence de classe adossée à l'abonnement est valable **douze (12) mois** à compter de sa prise d'effet définie au 3.2.

3.2 Activation. La licence doit être activée dans les **deux (2) mois** suivant la date d'achat. La licence activée dans ce délai 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, même en l'absence d'activation.

3.3 Affectation. Chaque licence est affectée, lors de son activation, à une (1) classe déterminée de l'établissement, qu'elle suit pendant toute sa durée de douze mois. Une licence ne peut être utilisée ni simultanément ni successivement par plusieurs classes ; l'usage par une classe supplémentaire requiert une licence supplémentaire. La réaffectation en cours d'abonnement n'est admise que pour la même classe en cas de remplacement de l'enseignant, ou en cas de fermeture ou fusion de la classe, sur demande à Gam'in Tech. Le non-respect de cette affectation constitue un manquement grave au sens de l'article 11.

3.4 Reconduction. Les licences se renouvellent par **tacite reconduction** par périodes successives de douze mois, au tarif en vigueur (sous réserve de l'article 5 pour les Écoles Fondatrices). Le Client peut s'opposer à la reconduction par simple notification écrite avant l'échéance. Gam'in Tech informe le Client de la faculté de non-reconduction par écrit dédié comportant un encadré apparent mentionnant la date limite, au plus tôt trois mois et au plus tard un mois avant celle-ci (art. L215-1 et L215-3 C. conso, applicables aux clients non professionnels ; appliqué à tous les Clients par souci d'uniformité). En cas de reconduction non précédée de cette information, le Client non professionnel peut résilier sans frais à tout moment.

Article 4 — Prix

Tarif par classe et par an, hors taxes, selon la grille en vigueur au jour de la signature : 350 € (1 classe), 300 € (2 à 5), 260 € (6 à 10), 230 € (11 à 20), 200 € (21 à 30), sur devis au-delà. Location du kit matériel : 30 € HT par classe et par an. TVA en sus au taux en vigueur (TVA intracommunautaire : FR83 939 103 131). Aucun frais d'installation.

Écoles Pilotes et Écoles Fondatrices. Lorsque les conditions particulières confèrent au Client l'un de ces statuts, la location du kit matériel (**jeu de cartes missions et enceinte passive**) est **offerte pendant les douze (12) premiers mois** (valeur : 30 € HT par classe et par an). Le matériel reste soumis au régime de la location de l'article 7 (propriété de Gam'in Tech, entretien, restitution) ; au-delà des douze premiers mois, la location est facturée au tarif alors en vigueur, sauf restitution du matériel.

Article 5 — École Fondatrice

Lorsque les conditions particulières l'indiquent, le Client bénéficie du statut École Fondatrice : tarif par classe garanti pendant trois ans à compter de la première souscription, à périmètre constant, et accès anticipé aux nouveautés. Ce statut ne crée aucune obligation de réabonnement.

Article 6 — Facturation et paiement

6.1 Clients privés (OGEC, associations, entreprises). Facture émise à la commande, payable à 30 jours date de facture, par virement. Tout retard emporte de plein droit, sans mise en demeure : pénalités au taux de la Banque centrale européenne majoré de 10 points et indemnité forfaitaire de recouvrement de quarante (40) euros par facture (art. L441-9 et s. et D441-5 C. com., dans leur rédaction en vigueur), sans préjudice d'une indemnisation complémentaire sur justificatifs. À compter du 1er septembre 2026, les factures entre assujettis établis en France sont émises, transmises et reçues sous forme électronique via une plateforme agréée (art. 289 bis CGI).

6.2 Acheteurs publics (communes, collectivités, établissements publics). Les factures sont déposées exclusivement sur le **portail public de facturation (Chorus Pro)**, conformément aux art. L2192-1 et s. du Code de la commande publique. Délai de paiement : trente (30) jours (art. L2192-10 et R2192-10 CCP). Tout dépassement ouvre droit, de plein droit, aux intérêts moratoires au taux BCE majoré de 8 points et à l'indemnité forfaitaire de recouvrement de 40 €.

6.3 Le paiement conditionne l'activation des licences pour l'année souscrite ; en cas d'impayé persistant après mise en demeure restée infructueuse 15 jours, Gam'in Tech peut suspendre l'accès.

Article 7 — Location du matériel

7.1 Le kit (boîte, cartes missions et accessoires listés à l'annexe Matériel) demeure la **propriété exclusive de Gam'in Tech**. Le Client en est locataire pour la durée du contrat.

7.2 Gam'in Tech délivre le kit et, conformément à l'art. 1719 du Code civil, l'entretient en état de servir : les cartes usées par un usage normal sont remplacées sans frais sur demande. La perte ou la détérioration anormale donne lieu à remplacement facturé selon le barème de l'annexe Matériel.

7.3 Le Client utilise le kit exclusivement dans les classes souscrites ; sous-location, prêt à un tiers et reproduction des cartes sont interdits.

7.4 En fin de contrat, le Client restitue le kit complet dans les 30 jours (bordereau de retour fourni). À défaut, la valeur de remplacement prévue à l'annexe Matériel est facturée.

7.5 Livraison et mise en service : sous 48 h ouvrées après confirmation de la commande. Le retard de livraison du kit n'affecte pas l'activation de l'accès numérique.

Article 8 — Licence logicielle et propriété intellectuelle

L'abonnement confère aux enseignants des classes souscrites la licence d'utilisation décrite à l'article 5 des CGU. Aucun droit de propriété intellectuelle n'est cédé. Les contenus pédagogiques, personnages, audio et logiciels restent la propriété de Gam'in Tech ou de ses concédants.

Article 9 — Données personnelles

Gam'in Tech agit comme sous-traitant de l'établissement pour les données des élèves (art. 28 RGPD) et comme responsable pour les comptes enseignants ; les traitements décidés conjointement relèvent de la convention art. 26. Le tout est régi par l'annexe Données Personnelles. Les statistiques restituées sont agrégées au niveau de la classe ; aucune donnée individuelle d'élève n'est exploitée à des fins commerciales. Durées clés : purge des comptes 30 jours après demande ; données 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.

Article 10 — Support, disponibilité, maintenance

Support par email (contact@gamin.kids) aux jours ouvrés. Objectif de disponibilité de la plateforme : 98 % hors maintenances programmées notifiées. Aucune pénalité automatique n'est due au titre d'une indisponibilité temporaire, sans préjudice de l'obligation générale de Gam'in Tech de fournir un service conforme.

Article 11 — Résiliation

Résiliation de plein droit par l'une des parties en cas de manquement grave non réparé 30 jours après mise en demeure écrite. En cas de résiliation aux torts de Gam'in Tech, les sommes payées d'avance au titre de la période non courue sont remboursées prorata temporis. La résiliation emporte restitution du kit (art. 7.4) et application de la réversibilité (art. 13).

Article 12 — Rétractation des petits professionnels

Si le contrat est conclu **hors établissement** (signature dans l'école, sur salon, en déplacement) avec un Client employant au plus cinq salariés et dont l'objet du contrat n'entre pas dans le champ de son activité principale, le Client bénéficie du droit de rétractation de quatorze jours (art. L221-3 et L221-18 C. conso) — bordereau remis à la signature ou fourni sur demande. Les contrats signés à distance à l'issue d'un rendez-vous en visioconférence ne sont pas concernés.

Article 13 — Réversibilité

Pendant 30 jours après la fin du contrat, Gam'in Tech tient à disposition un export des données de l'établissement (format structuré lisible par machine), puis supprime ou anonymise les données conformément à l'annexe Données Personnelles.

Article 14 — Responsabilité et assurance

La responsabilité de Gam'in Tech est limitée aux dommages directs et, tous préjudices confondus, au montant payé au titre des douze derniers mois. Cette limite ne s'applique ni aux dommages corporels, ni à la violation de l'annexe Données Personnelles, ni aux cas où la loi l'interdit. Gam'in Tech déclare souscrire une assurance de responsabilité civile professionnelle ; une attestation est disponible sur demande.

Article 15 — Force majeure

Aucune partie ne répond d'un manquement causé par un événement de force majeure au sens de l'art. 1218 du Code civil. Si l'empêchement excède 60 jours, chaque partie peut résilier sans indemnité.

Article 16 — Droit applicable et litiges

Droit français. Clients privés professionnels : compétence des tribunaux de Paris après tentative de règlement amiable. Clients non professionnels : médiation de la consommation (CMAP — Centre de médiation et d'arbitrage de Paris, 39 avenue Franklin D. Roosevelt, 75008 Paris, saisine en ligne sur www.cmap.fr) puis juridictions de droit commun. Acheteurs publics : précontentieux et contentieux selon le Code de la commande publique et la juridiction administrative compétente.

Annexe — Matériel loué

Inventaire (boîte, 60 cartes missions, **enceinte passive** le cas échéant, accessoires) ; état à la livraison (bordereau contradictoire) ; règles d'usage ; barème de remplacement communiqué à la commande et rappelé au bordereau de livraison ; modalités de restitution (bordereau retour, adresse, frais) ; mention du statut École Pilote / Fondatrice (location offerte les 12 premiers mois, valeur 30 € HT/classe/an, art. 4 CGAL).