



Version 17.07.2024

## CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION

Les présentes conditions générales définissent les conditions dans lesquelles LES EDITIONS DE L'HOMO VIATOR (EHV) fournissent aux propriétaires et aux animateurs du jeu Parcours Sherlock d'une part, l'accès au Jeu Parcours Sherlock® et d'autre part, les services, les accompagnements et les sessions d'entraînement permettant d'accéder et de bénéficier du plein potentiel du jeu Parcours Sherlock®.

### 1. DEFINITIONS

Les termes suivants sont définis comme suit pour les présentes conditions générales, qu'ils soient employés au singulier ou au pluriel, :

« **Animateur** » désigne tout Professionnel apte à superviser et animer des sessions de jeu Parcours Sherlock®. L'Animateur anime les étapes du jeu avec les joueurs, sans former ou entraîner d'autres professionnels (sauf licence spécifique) ni modifier le jeu.

« **Bénéficiaire** » désigne toute personne physique accompagnée par un Professionnel.

« **Compte** » désigne le compte utilisateur requis pour accéder aux Ressources et Services associés au Jeu Parcours Sherlock® fournis par LES EDITIONS DE L'HOMO VIATOR dans le cadre du Jeu Parcours Sherlock®.

« **Conditions générales** » désigne les présentes conditions générales.

« **LES EDITIONS DE L'HOMO VIATOR** » ou « **EHV** » désigne la société LES EDITIONS DE L'HOMO VIATOR, société par actions simplifiée au capital de 20.000 euros, immatriculée au RCS d'Angers sous le numéro 529 573 933, ayant son siège 23 cote du vieux pont - 49110 MONTREVAULT-SUR-EVRE.

« **Jeu Parcours Sherlock®** » désigne le Jeu Parcours Sherlock® développé et édité par LES EDITIONS DE L'HOMO VIATOR permettant l'accès des Animateurs aux fonctionnalités, à des livrables (fiches, cartes, livrets), et à un LMS (Learning Management System).

« **Joueur** » désigne toute personne physique qui participe aux étapes du Jeu Parcours Sherlock® en tant que Bénéficiaire dans le cadre de prestations de services d'accompagnement dans les domaines de la mobilité, de

l'aide au recrutement, de la performance, de l'entraînement des personnes et des équipes, de la reconversion, de la Qualité de Vie au Travail et/ou de la potentialisation des talents.

« **Licence Multi-Animateurs** » désigne un droit d'usage conféré par EHV à plusieurs Animateurs, intervenant au sein d'une même organisation, d'utiliser un exemplaire physique unique du Jeu Parcours Sherlock® simultanément ou non.

« **Professionnel** » désigne toute personne physique ou morale qui assure, dans un cadre professionnel, des prestations de services d'accompagnement dans les domaines de la mobilité, de l'aide au recrutement, de la performance, de l'entraînement des personnes et des équipes, de la reconversion, de la Qualité de Vie au Travail et/ou de la potentialisation des talents.

« **Ressources et Services** » désigne les ressources mises à disposition et les services associés au Jeu Parcours Sherlock®, en contrepartie de l'achat d'un exemplaire matériel du Jeu Parcours Sherlock® y compris tout Service subséquent ou de remplacement proposant une fonctionnalité identique ou supérieure à celle du Service remplacé.

### 2. JOUEURS

Le Jeu Parcours Sherlock® n'est pas destiné aux enfants. Il s'agit d'un *serious game* destiné à être utilisé et mis en œuvre par ou sous la supervision de professionnels de l'accompagnement de personnes dans les domaines de la mobilité, de l'aide au recrutement, de la performance, de l'entraînement des personnes et des équipes, de la reconversion, de la Qualité de Vie au Travail et/ou de la potentialisation des talents tels que :

- les consultants et conseillers en bilans de compétences ou en bilans professionnels ;
- les professionnels du recrutements et de l'insertion sociale y compris missions locales ;
- les établissements d'enseignement supérieur (écoles et université) ;
- France Travail (dont anciennement Pôle Emploi) ;
- les collectivités territoriales dans le cadre de l'accompagnement de leurs agents Bénéficiaires.

### 3. ACCES AU JEU PARCOURS SHERLOCK®, AUX RESSOURCES ET AUX SERVICES

**3.1 Droit d'utilisation :** en contrepartie du paiement du prix d'un exemplaire matériel du Jeu Parcours

Sherlock®, EHV accorde aux Joueurs un droit d'utilisation non exclusif du Jeu Parcours Sherlock® et un accès aux Ressources et Services ci-après exposés.

**3.2 Gestion des accès :** Tout animateur, quel que soit son statut, doit créer un compte et fournir à EHV des informations à jour telles que : nom, prénom, adresse, genre, téléphone et adresse électronique. Les Professionnels, propriétaires d'un exemplaire du jeu comme animateurs, doivent également fournir leur numéro SIRET ainsi que le code d'activation de leur exemplaire du Jeu Parcours Sherlock® inséré dans la boîte du jeu. Les Bénéficiaires, jouant au Jeu Parcours Sherlock® dans le cadre de leur accompagnement, sont rattachés au compte de l'animateur les accompagnant pendant la durée des prestations convenues avec ce professionnel. Lors de la création de son compte, EHV demande à tout animateur de choisir une adresse électronique de contact ainsi qu'un mot de passe. L'animateur est seul responsable (i) des sessions et transactions effectuées sous ses codes d'accès ainsi que (ii) de la protection et de la divulgation de son mot de passe.

### 3.3 Ressources et Services

#### 3.3.1. Ressources et Services inclus dans le prix du Jeu Parcours Sherlock®

- Accès au plateau et aux composants matériels du Jeu Parcours Sherlock,

#### 3.3.2. Ressources et Services supplémentaires

- 1 licence nominative pour 1 animateur (1ère année offerte). Cette licence lui confère :
  - un accès illimité au LMS (Learning Management System) du jeu pour une durée de 12 mois.
  - Droits d'accès à certains éléments du jeu en print & play
  - Accès aux séances de mentorat et d'analyse de pratique trimestriel
  - Accès à un Open-Badge
  - GPTs (OpenAi) expert

Le professionnel aura la possibilité de bénéficier des Ressources et Services supplémentaires payants via son compte. Le prix de chaque Ressource et Service supplémentaire sera indiqué préalablement à l'achat et sera le prix en vigueur à la date d'achat, majoré de la TVA au taux applicable. EHV se réserve la possibilité de faire évoluer le prix des Ressources et Services supplémentaires.

Le professionnel aura la possibilité de régler le prix des Ressources et Services supplémentaires par carte bancaire ou virement SEPA. Tous les paiements seront

effectués en euros. Pour les paiements effectués par virement bancaire sur le compte bancaire d'EHV, le professionnel supportera tous les frais bancaires éventuellement applicables.

## 4. DROITS ET OBLIGATIONS DES UTILISATEURS

**4.1** Le professionnel est autorisé à :

- a) accéder aux Ressources et/ou aux Services de manière illimitée pour la mise en œuvre du Jeu Parcours Sherlock® ;
- b) en tant qu'animateur, utiliser le Jeu Parcours Sherlock®, les Ressources et les Services pour les besoins de son activité professionnelle aux seules fins de se former lui-même et/ou d'accompagner ses Bénéficiaires. Concrètement, tout usage, toute animation et/ou toute supervision du Jeu Parcours Sherlock® hors accompagnement de Bénéficiaires et usages spécifiés est interdite.

**4.2** Le professionnel s'interdit, directement ou indirectement de :

- a. partager, à titre gratuit ou onéreux, son exemplaire matériel du Jeu Parcours Sherlock® et l'accès et/ou ses codes d'accès personnels et nominatifs au Jeu Parcours Sherlock® avec un tiers ;
- b. sous-traiter une intervention ou un accompagnement d'un Bénéficiaire mettant en œuvre le Jeu Parcours Sherlock® à un professionnel n'étant pas propriétaire ou utilisateur légitime d'un exemplaire du Jeu Parcours Sherlock® ou à un animateur non enregistré auprès de EHV ;
- c. Former, à titre lucratif ou non, d'autres professionnels au Parcours Sherlock®, sauf meilleur accord avec EHV ;
- d. créer un jeu concurrent utilisant des signes, des textes, des images, des vidéogrammes, des caractéristiques et/ou des fonctions, méthodes, cheminements identiques ou similaires à ceux du Jeu Parcours Sherlock®.
- e. mettre en œuvre tout comportement constitutif de concurrence déloyale ou de parasitisme économique au détriment d'EHV.

## 5. DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

**5.1** Le Jeu Parcours Sherlock® (y inclus le plateau, les cartes, les livrets, le mode d'emploi), tout texte, toute base de données, tout graphique, toute charte graphique, toute photographie, toute image animée ou non, tout dessin, toute méthode, toute méthodologie, tout support pédagogique, tout ouvrage, tout matériel, tout savoir-faire ou autre

contenu, matériel et immatériel, composant le Jeu Parcours Sherlock® et/ou fourni par EHV pour les besoins de l'utilisation et de l'animation dudit jeu ainsi que leur assemblage et leur ergonomie (ci-après « **Contenu** ») sont et resteront la propriété exclusive de Monsieur Yves Richez et/ou de EHV.

**5.2** La propriété d'un exemplaire du Jeu Parcours Sherlock®, sa détention et/ou son usage ne confère aux Professionnels, Animateurs ou Joueurs aucun droit de propriété sur la Jeu Parcours Sherlock® et sur le Contenu et ne sauraient pas plus être analysée comme la cession ou une licence d'un droit quelconque de propriété intellectuelle au bénéfice des Professionnels, Animateurs ou Joueurs.

**5.3** Le Jeu Parcours Sherlock® et le Contenu sont protégés par les lois et conventions internationales relatives aux droits d'auteur et notamment

- l'article L.122-4 du Code de la propriété intellectuelle :

*« Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause est illicite. Il en est de même pour la traduction, l'adaptation ou la transformation, l'arrangement ou la reproduction par un art ou un procédé quelconque. »*

- l'article L.335-2 du même code :

*« Toute édition d'écrits, de composition musicale, de dessin, de peinture ou de toute autre production, imprimée ou gravée en entier ou en partie, au mépris des lois et règlements relatifs à la propriété des auteurs, est une contrefaçon et toute contrefaçon est un délit. »*

- l'article L.335-3 du même code :

*« Est également un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi.(...) »*

Ainsi, sauf autorisation écrite et préalable d'EHV, toute copie, imitation, reproduction, adaptation, modification, traduction, publication, représentation ou utilisation à d'autres fins que l'accompagnement de Bénéficiaires, à titre gratuit ou onéreux de tiers, du Jeu Parcours Sherlock® et/ou du Contenu est interdite et constitue un acte

de contrefaçon de droits de propriété intellectuelle de Monsieur Yves Richez et/ou de EHV et sera poursuivi comme tel devant les juridictions compétentes.

**5.4** S'agissant spécifiquement de la communication par les Professionnels de l'usage du Jeu Parcours Sherlock® dans le cadre de leur activité, les Professionnels sont uniquement autorisés à communiquer sur l'usage du Jeu Parcours Sherlock® comme un des moyens mis en œuvre dans le cadre de leurs prestations d'accompagnement.

**5.5** Les signes distinctifs Parcours Sherlock® sont et demeureront la propriété exclusive de Monsieur Yves Richez et/ou de EHV.

De même, la propriété d'un exemplaire du Jeu Parcours Sherlock®, sa détention et/ou son usage ne confèrent aucunement aux Professionnels une licence d'exploitation ou le droit d'utiliser (i) les marques, (ii) le nom commercial, (iii) le nom de méthodes, méthodologies, ouvrages, supports de formation, supports pédagogiques et logos appartenant à Monsieur Yves Richez et/ou EHV. Tout Professionnel et/ou Joueur s'interdit donc d'utiliser les signes distinctifs ci-dessus énumérés, sans que cette liste soit exhaustive, dans la vie des affaires, pour présenter ou promouvoir sa propre activité ou ses propres prestations, sauf à avoir préalablement signé avec EHV un accord de partenariat ou une licence l'y autorisant.

## **6. DONNEES A CARACTERE PERSONNEL**

**6.1 Engagement de confidentialité :** EHV s'engage à respecter l'intégralité des dispositions du Règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016, relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, notamment en termes de sécurité et de conservation desdites données.

Plus spécifiquement, EHV s'engage à tout mettre en œuvre pour protéger les données collectées et à prendre toutes mesures techniques et organisationnelles requises pour protéger les données à caractère personnel des Professionnels et Joueurs.

**6.2 Collecte des données :** Les données personnelles collectées incluent, mais ne se limitent pas à, le nom, le prénom, l'adresse, le genre, le téléphone, l'adresse électronique et les informations de paiement. Ces données sont collectées lors de la

création du Compte et lors de l'utilisation des Ressources et Services.

**6.3 Utilisation des données :** Les données personnelles des Joueurs et des Professionnels sont utilisées exclusivement pour la gestion des comptes, l'accès aux Ressources et Services, et l'amélioration de l'expérience utilisateur. Elles peuvent également être utilisées pour des communications relatives aux produits et services d'EHV, sous réserve de l'acceptation préalable des utilisateurs.

**6.4 Droits des utilisateurs :** Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données (RGPD), les utilisateurs disposent d'un droit d'accès, de rectification, d'effacement, de limitation, d'opposition et de portabilité des données les concernant. Pour exercer ces droits, ils peuvent contacter EHV à l'adresse suivante : support@parcours-sherlock.fr. La politique RGPD en vigueur est accessible à l'adresse suivante [\* hyperlien disponible en septembre 2024\*].

**6.5 Sécurité des données :** EHV met en œuvre toutes les mesures techniques et organisationnelles nécessaires pour protéger les données personnelles contre la destruction, la perte, l'altération, la divulgation ou l'accès non autorisé de manière accidentelle ou illicite.

## 7. PRIX ET MODALITÉS DE VENTE

**7.1 Prix de vente :** Le prix du Jeu Parcours Sherlock® et des Ressources et Services supplémentaires est celui en vigueur au jour de la commande. EHV se réserve le droit de modifier les prix à tout moment, mais les produits seront facturés sur la base des tarifs en vigueur au moment de l'enregistrement des commandes. Aucune commande ne sera expédiée avant encaissement complet du prix.

**7.2 Modalités de paiement :** Les paiements peuvent être effectués par carte bancaire, virement SEPA ou tout autre moyen précisé sur le site d'EHV.

## 8. FRAIS DE PORT

**8.1 Définition :** Les frais de port sont à la charge de l'acheteur et varient en fonction du lieu de livraison et du mode de transport choisi. Le montant des frais de port sera précisé au moment de la commande.

**8.2 Modalités de calcul :** Les frais de port sont calculés en fonction du poids du colis, de la destination et du transporteur sélectionné. Des options de

livraison express ou standard peuvent être disponibles et sont facturées en conséquence.

**8.3 Conditions spéciales :** En cas de promotions ou d'offres spéciales en vigueur à la date de la commande, EHV peut offrir des réductions ou des exonérations des frais de port. Ces conditions seront clairement indiquées au moment de la commande.

## 9. POLITIQUE DE RETOUR

**Exclusion du droit de rétractation :** Le Jeu est exclusivement destiné à un usage professionnel. Conformément à l'article L.221-3 du Code de la consommation, le droit de rétractation n'est pas applicable aux contrats conclus entre professionnels. En validant leur commande, les Professionnels reconnaissent et acceptent expressément que le droit de rétractation ne leur est pas applicable. Ils confirment également que le Jeu est acquis pour un usage strictement professionnel et non personnel. Toute commande du Jeu passée par un Professionnel est ferme et définitive dès validation. Les professionnels bénéficient des garanties légales de conformité et des vices cachés, conformément aux articles 1641 et suivants du Code civil.

**9.1 Exemplaires non conformes :** à réception de sa commande, l'acquéreur est tenu de vérifier l'état du/des exemplaires du Jeu Parcours Sherlock® livré (s). Il dispose d'un délai de 3 (trois) jours ouvrés à compter de la livraison pour formuler toutes réserves auprès du transporteur et auprès d'EHV avec tous les justificatifs correspondants, par lettre recommandée avec accusé de réception.

**9.2 Procédure de retour :** les exemplaires non conformes du Jeu Parcours Sherlock® doivent être retournés dans leur état d'origine et complets (emballage, accessoires, notice...), permettant une nouvelle commercialisation à l'état neuf, accompagnés d'une copie de la facture d'achat. Le retour doit être effectué aux frais de l'acquéreur à l'adresse suivante : Editions de l'Homo Viator, 23 Côte du Vieux Pont - 49110 Montreault.

**9.3 Echange :** EHV s'engage à échanger tout exemplaire non conforme du Jeu dans un délai de quatorze (14) jours calendaires suivant la réception des produits retournés, sous réserve du respect des conditions de retour mentionnées ci-dessus. Dans ce cas, les frais d'expédition de l'exemplaire conforme du Jeu seront à la charge de EHV.

## 10. LICENCES MULTI-ANIMATEURS

**10.1.Tarifcation :** La tarification des licences multi-animateurs est dégressive et s'établit comme suit :

Pour les professionnels, de type ONG, Associations, Écoles :

- **De 2 à 5 licences nominatives supplémentaires** Prix : 400 € HT par licence
- **De 6 à 9 licences nominatives supplémentaires** Prix : 350 € HT par licence
- **De 10 à 15 licences nominatives supplémentaires** Prix : 300 € HT par licence

Pour les professionnels, de type : Entreprises, Collectivités, Cabinets, Indépendants :

- **De 2 à 5 licences nominatives supplémentaires** Prix : 600 € HT par licence
- **De 6 à 9 licences nominatives supplémentaires** Prix : 550 € HT par licence
- **De 10 à 15 licences nominatives supplémentaires** Prix : 500 € HT par licence

### **10.2. Avantages inclus pour les Animateurs supplémentaires :**

Chaque Animateur supplémentaire bénéficie des droits suivants :

- Accès au plateau et aux composants matériels du jeu détenu par l'organisation propriétaire d'un exemplaire du jeu Parcours Sherlock®.
- Accès illimité au LMS du jeu pour une durée de 12 mois.
- Accès aux séances de mentorat et d'analyse de pratique trimestriel.
- Droit d'accès à certains éléments du jeu en print & play.

**10.3. Renouvellement :** Les Licences Multi-Animateurs sont renouvelables par tacite reconduction, pour une durée déterminée d'une (1) année sauf résiliation par l'une des Parties notifiée par courrier recommandé avec accusé de réception au minimum trois (3) mois avant le terme. Le renouvellement se fait aux mêmes conditions tarifaires en vigueur lors de la souscription initiale sauf modification par EHV, auquel cas les nouvelles conditions tarifaires seront communiquées, par écrit, par EHV au minimum trois mois avant la date de renouvellement.

## **11 OPEN BADGES**

**11.1. Définition des Open Badges :** Les Open Badges sont des certificats numériques ouverts et vérifiables émis pour reconnaître et valoriser les compétences et les réalisations des Animateurs et des Joueurs. Ils permettent de démontrer publiquement les compétences acquises et d'accéder à de nouvelles opportunités professionnelles.

### **11.2. Utilisation des Open Badges pour les Animateurs :**

Les Animateurs du Jeu Parcours Sherlock® peuvent solliciter un Open Badge pour reconnaître leur aptitude, leur expertise dans l'animation des sessions du jeu Parcours Sherlock® et leur engagement continu à améliorer leur pratique. Les badges délivrés peuvent être utilisés par les Animateurs pour démontrer leur aptitude à accompagner les Joueurs et à animer des sessions de jeu.

### **11.3. Utilisation des Open Badges pour les Joueurs :**

Joueurs peuvent également recevoir un Open Badge pour reconnaître leur participation active et les aptitudes acquises durant les sessions du jeu Parcours Sherlock®. Ces badges servent à valoriser leur engagement, leur progression et les compétences spécifiques développées tout au long des 4 étapes du jeu.

### **11.4. Obtention et Validation des Open Badges :**

Les Open Badges sont délivrés par EHV sur demande des Animateurs. Les Animateurs et Joueurs recevront une notification par email contenant un lien vers leur badge numérique qu'ils pourront partager sur leurs profils professionnels, réseaux sociaux et CV.

### **11.5. Conditions d'attribution :**

Les conditions d'attribution des Open Badges seront précisées dans les documents fournis par EHV. Les Animateurs doivent animer des sessions de jeu, suivre les ateliers d'entraînement spécifiques et les Joueurs doivent compléter les 4 étapes du jeu pour être éligibles à l'obtention de badges.

### **11.6. Portabilité et Vérifiabilité :**

Les Open Badges sont portables et vérifiables via une plateforme numérique dédiée. Chaque badge contient des métadonnées détaillant les aptitudes reconnues, les critères d'attribution et l'émetteur permettant à tout tiers de vérifier l'authenticité du badge et des aptitudes associées.

## **12 CONTENTIEUX ET RÉOLUTION AMIABLE**

### **12.1 Règlement des litiges :**

En cas de litige relatif à l'interprétation ou à l'exécution des présentes conditions générales entre EHV, les Professionnels et/ou Animateurs, les Parties s'efforceront de régler leur différend à l'amiable. Si aucun accord amiable n'est trouvé dans un délai de trente (30) jours calendaires à compter de la notification de l'existence d'un litige par courrier recommandé avec accusé de réception, le litige sera soumis à la compétence exclusive des tribunaux du ressort du siège social d'EHV sauf disposition contraire d'ordre public.

**12.2 Médiation** : En cas de différend, les parties conviennent de recourir à un médiateur avant toute procédure judiciaire. La partie souhaitant mettre en œuvre la médiation en informera l'autre par lettre recommandée avec accusé de réception. Les frais de médiation seront partagés à parts égales entre les parties.

### **13 DISPOSITIONS FINALES**

**13.1. Modifications des conditions générales** : EHV se réserve le droit de modifier les présentes conditions générales à tout moment. Les modifications seront applicables dès leur mise en ligne sur le site d'EHV. Les utilisateurs seront informés de toute modification par email ou lors de leur prochaine connexion au site.

**13.2. Nullité partielle** : Si une ou plusieurs stipulations des présentes conditions générales sont tenues pour non valides ou déclarées comme telles en application d'une loi, d'un règlement ou à la suite d'une décision définitive d'une juridiction compétente, les autres stipulations garderont toute leur force et leur portée.