

CONDITIONS GÉNÉRALES D'UTILISATION - SHOTGUN

Dernière mise à jour : 4 Mars 2025.

Ces Conditions Générales d'Utilisation (CGU) ont été rédigées par Shotgun SAS (« Shotgun »), une société par actions simplifiée, dont le siège social est situé au 6 Cité de l'ameublement – 75011 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 802 377 341.

Les présentes CGU remplacent les versions précédentes. Un lien vers une version archivée des CGU antérieures est disponible dans le Help Center pour consultation.

1. DESCRIPTION DE LA PLATEFORME

Shotgun est une entreprise technologique dont l'activité consiste à fournir un service en ligne de mise en relation entre d'une part, des organisateurs souhaitant promouvoir leurs événements et vendre leurs billets et des personnes physiques souhaitant découvrir des événements et acheter des billets et d'autre part, des artistes souhaitant promouvoir leur univers artistique et des personnes physiques souhaitant découvrir l'univers artistique d'artistes.

Shotgun agit principalement comme une plateforme proposant une solution de billetterie, en tant que mandataire et intermédiaire transparent, agissant au nom et pour le compte des organisateurs d'événements.

Dans le cadre de sa solution de billetterie, Shotgun met également en relation des Clients et des Vendeurs de Merchandising, ceux-ci proposant à la vente des produits de Merchandising. Dans ce cas, Shotgun intervient également en tant que mandataire et intermédiaire transparent, agissant au nom et pour le compte des Vendeurs de Merchandising.

2. DÉFINITIONS

Les définitions suivantes sont applicables à l'intégralité des CGU et des Conditions Particulières.

- « **Annexe** » : désigne l'annexe 1.
- « **Annulation du Billet** » ou « **Revente** » : désigne la destruction d'un Billet suite à la demande du Client et le remboursement de ce dernier, dans les conditions énoncées à la section 4.3 des présentes CGU.
- « **Application** » : désigne l'application mobile « Shotgun » à destination des Clients et des Fans, disponible en téléchargement sur l'Apple Store et Google Play.
- « **Application Organisateur** » : désigne l'application mobile « Shotgun Scan » à destination des Organisateur qui est disponible en téléchargement sur l'Apple Store et Google Play.
- « **Artiste** » : désigne une ou plusieurs personnes physiques ou morales qui fournissent des prestations musicales et/ou artistiques et qui détiennent une Page Artiste. Cette définition inclut, sans s'y limiter, les DJ, chanteurs, musiciens, groupes de musique.
- « **Billet** » : désigne le contrat entre l'Organisateur et le Client permettant au Client d'accéder à l'Évènement.

- « **CGU** » : désigne les présentes conditions générales d'utilisation de Shotgun et son Annexe.
- « **Client** » : désigne la personne physique majeure achetant un Billet, un Pack et/ou un produit de Merchandising par le biais de la Plateforme à titre non professionnel.
- « **Conditions Particulières** » : désigne toutes conditions particulières conclues entre Shotgun et les Utilisateurs en complément des CGU.
- « **Commission** » : désigne les frais payés par l'Organisateur et/ou le Vendeur de Merchandising à Shotgun en contrepartie des Services rendus par Shotgun à l'Organisateur et/ou au Vendeur de Merchandising lors de la Vente de Billets, de Packs et/ou de produits de Merchandising. Les taux de Commission sont convenus entre l'Organisateur et/ou le Vendeur de Merchandising et Shotgun et spécifiés dans des Conditions Particulières conclues avec les Organisateurs et Vendeurs de Merchandising.
- « **Commission d’Affiliation** » : désigne les montants payés par Shotgun à l'Artiste éligible. Les conditions d'éligibilité et les modalités concernant les Commissions d’Affiliation figurent dans une convention spécifique conclue entre l'Artiste et la Plateforme.
- « **Compte** » : désigne l'espace numérique dédié et individualisé d'un Utilisateur.
- « **Compte Client** » : désigne l'espace numérique dédié et individualisé d'un Client, lequel permet d'accéder à et de télécharger son Billet et, le cas échéant, de l'annuler ou de le transférer.
- « **Compte Organisateur** » ou « **Smartboard Organisateur** » : désigne l'espace numérique dédié et individualisé d'un Organisateur, lequel permet de proposer à la Vente des Billets et communiquer avec les Clients.
- « **Compte Artiste** » ou « **Smartboard Artiste** » : désigne l'espace numérique dédié et individualisé d'un Artiste, lequel lui permet de présenter, sans s'y limiter, son univers, ses créations musicales, ses événements et les Produits dérivés Artiste aux Fans et visiteurs de la page Artiste ainsi que de communiquer avec ses Fans.
- « **Compte Vendeur de Merchandising** » ou « **Smartboard Vendeur** » : désigne l'espace numérique dédié et individualisé d'un Vendeur de Merchandising, lequel lui permet de gérer et suivre les ventes de Merchandising.
- « **Contrat** » : désigne les CGU et, le cas échéant, les Conditions Particulières ou tout avenant ou conditions spécifiques.
- « **Droits de Propriété Intellectuelle** » : désigne tous les droits faisant l'objet d'un enregistrement ou non, y compris, les brevets et dépôts de brevets, marques et dépôts de marques, dessins et modèles, droits d'auteur y compris le droit d'auteur applicable aux logiciels, droits voisins incluant les droits de producteurs et droits des artistes-interprètes, droits *sui generis*, y compris le droit des producteurs de base de données, et autres droits connexes incluant les droits applicables aux noms de domaine, dénominations sociales, noms et enseignes commerciales, droits relatifs au savoir-faire et au secret des affaires, secret de fabrication ou toute forme équivalente de protection existant dans le monde entier.
- « **Évènement** » : désigne tout festival, concert ou représentation scénique ou musicale, spectacle vivant géré par l'Organisateur par l'intermédiaire de la Plateforme.
- « **Fan** » : désigne tout Utilisateur abonné à une Page Artiste ou une Page Organisateur.

- « **Frais de livraison** » : désigne les frais payés par le Client pour la livraison d'un produit de Merchandising, qu'il soit acheté dans le cadre d'un Bundle ou individuellement. Ces frais sont déterminés en fonction du mode de livraison choisi par le Client parmi les options proposées par le Vendeur de Merchandising.
- « **Frais de Services** » : désigne les frais payés par le Client à Shotgun en contrepartie des Services rendus par Shotgun au Client. Les Frais de Services sont disponibles dans le parcours client de la Plateforme.
- « **Frais Supplémentaires** » : désigne les frais payés par l'Organisateur, le Vendeur de Merchandising et/ou l'Artiste à Shotgun en contrepartie des Services Supplémentaires. Les Frais Supplémentaires sont indiqués dans les Conditions Particulières.
- « **Produits Dérivés Artiste** » : désigne l'ensemble des articles ou produits commercialisés via un site internet externe à Shotgun et aux conditions de ce site externe, qui sont liés ou associés à un Artiste, et mis en avant par un Artiste sur sa Page Artiste. Ces produits peuvent inclure, sans s'y limiter, des vêtements, accessoires, objets de collection, affiches, enregistrements musicaux, vidéos ou tout élément inspiré par ou directement lié à un Artiste.
- « **Merchandising** » : désigne l'ensemble des articles ou produits commercialisés dans le cadre d'un Évènement et vendus sur Shotgun selon les conditions énoncées dans les présentes CGU. Ces produits peuvent inclure, sans s'y limiter, des vêtements, accessoires, objets de collection, affiches, vinyles.
- « **Organisateur** » : désigne toute personne physique ou morale utilisant la Plateforme pour organiser des Évènements à titre professionnel et pour commercialiser ses Billets.
- « **Pack** » : désigne l'offre combinant un Billet et un produit de Merchandising.
- « **Page Artiste** » : désigne la page de l'Artiste disponible sur la Plateforme qui présente notamment son univers, les Évènements auxquels il est associé, l'accès à ses réseaux sociaux et plateformes de streaming ainsi que, le cas échéant, ses œuvres musicales et les Produits Dérivés Artiste.
- « **Page Organisateur** » : désigne la page de l'Organisateur disponible sur la Plateforme qui présente notamment l'univers de l'Organisateur, ses Évènements et l'accès à ses réseaux sociaux.
- « **Partenaire de vente** » : désigne toute personne physique identifiée comme partenaire de vente par un Organisateur dans le Smartboard Organisateur et qui participe à la promotion (partage, initiation des ventes) d'un ou plusieurs Évènement(s).
- « **Partie** » : désigne individuellement Shotgun, ou l'Utilisateur, et collectivement, Shotgun, et l'Utilisateur.
- « **Plateforme** » : désigne le Site, l'Application et l'Application Organisateur.
- « **Portail Partenaire de vente** » : désigne l'interface dédiée mise à disposition des Partenaires de vente, leur permettant de suivre les ventes générées avec leurs activités promotionnelles.
- « **Prix de Vente** » : désigne le prix d'un Billet, d'un Pack ou d'un produit de Merchandising hors Frais de Services et frais de livraison le cas échéant.
- « **Prix Total** » : désigne le prix payé par le Client pour l'acquisition d'un Billet, d'un Pack ou d'un produit de Merchandising majoré des Frais de Services et, si applicable des frais de livraison.

- « **Règles sur les Données Personnelles** » : désigne les règles régissant les données à caractère personnel, en particulier le règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 et la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés dans sa version en vigueur.
- « **Revente** » ou « **Annulation du Billet** » : désigne la destruction d'un Billet suite à la demande du Client et le remboursement de ce dernier, dans les conditions énoncées à la section 4.3 des présentes CGU.
- « **Services** » : désigne l'ensemble des services fournis par Shotgun dans le cadre de la Plateforme.
- « **Service Supplémentaire** » : désigne les services proposés par Shotgun pouvant être souscrits par l'Organisateur, le Vendeur de Merchandising et/ou l'Artiste en plus des Services proposés.
- « **Shotgun** » : désigne la société par actions simplifiée Shotgun, dont le siège social est situé au 6 Cité de l'ameublement à Paris (75011), immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Paris sous le numéro 802 377 341, assujettie à la TVA sous le numéro FR17 802 377 341.
- « **Site** » : désigne le site internet de Shotgun accessible depuis l'adresse « <https://shotgun.live> » ainsi que ses sous-domaines.
- « **Transfert du Billet** » : désigne le transfert à titre gratuit ou payant du Billet à une personne connue du Client.
- « **Utilisateur** » : désigne toute personne disposant d'un Compte ou navigant sur la Plateforme (notamment les Clients, Organisateur, Vendeurs de Merchandising, Artistes et Partenaires de Vente).
- « **Vente** » : désigne la commercialisation des Billets, Packs et/ou produits de Merchandising par l'Organisateur et/ou le Vendeur de Merchandising.
- « **Vendeur de Merchandising** » : désigne toute personne morale utilisant la Plateforme pour proposer à la vente des produits de Merchandising en lien avec des Événements proposés par des Organisateur.

Sauf exigence contraire résultat du contexte, les définitions au singulier incluent le pluriel, et inversement.

3. DOCUMENTS CONTRACTUELS ET HIÉRARCHIE

La relation entre Shotgun et les autres Parties est régie par le Contrat. Les Organisateur, les Vendeurs de Merchandising et les Artistes concluent en plus des CGU des Conditions Particulières avec Shotgun. En cas de contradiction entre les documents contractuels, les uns prévalent sur les autres selon la hiérarchie suivante : (i) les avenants ou contrats spécifiques (ii) les Conditions Particulières (des plus récentes aux plus anciennes), (iii) les CGU.

Si les Parties souhaitent inclure d'autres documents dans le champ contractuel, elles devront établir un écrit constatant leur accord et précisant leur articulation avec les documents existants.

4. FONCTIONNEMENT DE LA PLATEFORME ET ENGAGEMENTS DES UTILISATEURS

4.1 Fonctionnement de la Plateforme pour les Clients

4.1.1 Conditions de création de Compte Client

Toute personne peut consulter les offres de Billets sur le Site. Cependant pour pouvoir acheter des Billets ou se connecter à l'Application, il est nécessaire de se créer un Compte Client. Toute personne physique majeure n'agissant pas à des fins professionnelles peut se créer gratuitement un Compte Client depuis le Site ou l'Application. Les personnes peuvent choisir de s'inscrire en entrant leur adresse email, ou via leur compte Facebook ou Apple ID.

Lors de la demande d'inscription pour se créer un Compte Client, le Client renseigne ses nom, prénoms, adresse email, mot de passe, et accepte les présentes CGU. En créant un Compte Client, le Client accepte de se conformer aux présentes CGU.

4.1.2 Achat sur la Plateforme

a) Achat d'un Billet

Les Billets peuvent être achetés par le Client soit via le Site, soit via l'Application. Au cours du processus d'achat, le Client est invité à se connecter ou à se créer un Compte Client s'il n'en dispose pas d'un. Au cours du processus d'achat, le Client peut consulter les spécificités des Billets et de l'Évènement. Lorsqu'un Évènement est complet, le Client peut s'inscrire sur liste d'attente sur l'Application. Il a également la possibilité, sur l'Application, de choisir le mode « Achat automatique » qui lui permet d'acheter un Billet, indifféremment de la catégorie du Billet proposé. Si de nouveaux Billets sont proposés par l'Organisateur, le Client arrivant en premier sur la liste d'attente pourra acheter automatiquement le Billet si cette option a été choisie ou sera informé de la disponibilité du Billet et aura 20 minutes pour l'acheter.

Le prix affiché dans le panier du Client correspond au Prix Total du Billet. Au moment du paiement, un contrôle 3D Secure peut être réalisé par la banque du Client.

Une fois l'achat effectué, Shotgun transmet par email au Client le reçu de paiement, le Billet en format PDF ainsi qu'un lien pour accéder à la version numérique du Billet dans l'Application. Shotgun n'émet pas de Billet physique.

En cas de commande groupée, le propriétaire du Billet est le Client initial jusqu'à ce qu'il transmette ses Billets aux personnes physiques de son choix par le biais de la Plateforme, qui deviendront les porteurs légitimes du Billet. A ce titre, les Billets sont en principe personnels mais non nominatifs. Pour certains Évènements, l'Organisateur peut exiger que le bénéficiaire des Billets soit indiqué dès l'achat du Billet.

b) Achat d'un Pack ou d'un produit de Merchandising

Les Packs ou les produits de Merchandising seuls peuvent être uniquement achetés par le Client sur le Site, ils ne sont pas disponibles sur l'Application. Sur le Site, les Packs sont proposés aux côtés des Billets en vente seuls dans l'onglet « Billets ». Ainsi, le Client peut choisir d'acheter un Billet seul ou un Pack. Par ailleurs, les produits de Merchandising sont accessibles à l'achat individuel dans l'onglet « Extra ».

Le prix affiché dans le panier du Client correspond au Prix de Vente du Pack ou du produit de Merchandising, majoré des Frais de Services mais avant application des frais de livraison, ces derniers étant ajoutés au moment où le Client sélectionne le mode de livraison souhaité parmi les options proposées (configurées par le Vendeur de Merchandising depuis son compte Shopify).

Au moment du paiement, un contrôle 3D Secure peut être réalisé par la banque du Client.

Les Billets achetés dans le cadre d'un Pack ne peuvent être ni transférés, ni annulés via les systèmes de Transfert et Annulation de la Plateforme.

4.1.3 Responsabilité du Client

a) Achat d'un Billet

Le Client est seul responsable de son Compte Client et du Billet acheté. Il comprend que le Billet le lie à l'Organisateur et qu'en achetant le Billet, il adhère aux conditions de l'Organisateur précisées sur le Site, l'Application et/ou sur le Billet.

Le Client s'engage et garantit :

- Ne pas dupliquer le Billet ;
- Ne présenter qu'une seule fois le Billet au contrôle d'accès sauf stipulation contraire et accepte que les Organisateur considère que la première personne se présentant au contrôle soit considérée comme la titulaire légitime du Billet ;
- Présenter une pièce d'identité si cela est demandé par l'Organisateur ;
- Ne pas acheter des Billets dans le seul but de les revendre et se limiter au nombre de Billets indiqué par l'Organisateur sur la page de l'Évènement ;
- Se conformer à la législation applicable sur les reventes de billets. Shotgun déconseille la revente de Billet en dehors de la Plateforme.
- S'interdit d'utiliser des cartes bancaires frauduleuses. En cas de suspicion d'usage frauduleux de sa carte, le Client en informe Shotgun sans délai et s'engage à fournir l'ensemble des informations pertinentes à cet effet.
- S'interdit toute contestation abusive de non-réception du Billet notamment toute manœuvre visant à faire croire qu'il n'aurait pas reçu le Billet ou qu'il n'aurait pas personnellement acheté le Billet. En cas de non-réception du Billet, le Client en informe sans délai Shotgun et s'engage à fournir l'ensemble des informations pertinentes à cet effet ;
- Ne pas être remboursé des Frais de Service en cas d'annulation ou de report d'un Évènement. En effet, l'Organisateur est le seul responsable du bon déroulé de l'Évènement et décide seul des modalités de remboursement en cas d'annulation ou de report d'un Évènement. Les remboursements, mêmes facilités par Shotgun, sont initiés par l'Organisateur. Par exception et en cas d'accord spécifique entre Shotgun et l'Organisateur, Shotgun peut être amené à le faire.
- Être automatiquement débité si le Client est inscrit sur la liste d'attente d'un Évènement, a sélectionné l'option « Achat Automatique », et qu'un nouveau Billet pour cet Évènement est proposé à la Vente. Le Client comprend que le fait de s'inscrire sur liste d'attente ne lui garantit pas d'avoir un Billet puisque cela dépend des Billets commercialisés et du rang du Client dans la liste d'attente et comprend qu'il n'aura pas la possibilité de choisir le type de catégorie du Billet.
- Ne pas être un professionnel. Le Client comprend que s'il se présente comme un consommateur ou un non professionnel alors qu'il est en réalité un professionnel ou devrait s'enregistrer comme tel parce qu'il répond aux critères d'éligibilité, il s'expose aux sanctions liées à des pratiques commerciales

trompeuses (en France, une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 2 ans et une amende de 300.000 € (trois cent mille euros)). Par conséquent, le Client agissant en réalité à titre professionnel doit clôturer son Compte Client.

Tout non-respect des obligations du Client au titre des CGU pourra donner lieu à la suspension et/ou résiliation du Compte Client et à l'annulation des Billets dont il est titulaire, le cas échéant. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir. Dans le cas de Billet revendu sans passer par la Plateforme, Shotgun se réserve le droit d'annuler le Billet vendu et de prendre toutes les mesures utiles afin de protéger les Clients contre la revente frauduleuse de Billets.

b) Achat de Merchandising

Le Client est seul responsable de son Compte Client et du produit de Merchandising acheté sur la Plateforme, que ce dernier soit acheté dans le cadre d'un Pack ou seul. Il comprend que l'achat du produit de Merchandising le lie au Vendeur de ce produit et qu'il adhère aux conditions du Vendeur de Merchandising précisées sur le Site.

Le Client s'engage et garantit :

- L'exactitude des informations de livraison qu'il fournit lors de l'achat. Toute erreur ou omission relèvera de sa seule responsabilité.
- Avoir lu les conditions de retour des produits de Merchandising, propres à chaque Vendeur de Merchandising, et consultables depuis un lien indiqué dans la description de l'Évènement concerné ;
- S'interdit d'utiliser des cartes bancaires frauduleuses. En cas de suspicion d'usage frauduleux de sa carte, le Client en informe Shotgun sans délai et s'engage à fournir l'ensemble des informations pertinentes à cet effet.
- S'interdit toute contestation abusive liée au produit de Merchandising. En cas de non-réception du produit de Merchandising, si le produit reçu n'est pas conforme au produit commandé ou qu'il présente un défaut, le Client en informe sans délai le Vendeur de Merchandising à l'adresse email indiquée dans l'email de confirmation de sa commande et s'engage à fournir l'ensemble des informations pertinentes à cet effet.
- S'engage à ne pas copier, reproduire ou utiliser de manière frauduleuse les produits de Merchandising, et comprend que toute violation pourra faire l'objet de poursuites.
- Ne pas être remboursé des Frais de Service.
- Ne pas être un professionnel. Le Client comprend que s'il se présente comme un consommateur ou un non professionnel alors qu'il est en réalité un professionnel ou devrait s'enregistrer comme tel parce qu'il répond aux critères d'éligibilité, il s'expose aux sanctions liées à des pratiques commerciales trompeuses (en France, une peine d'emprisonnement pouvant aller jusqu'à 2 ans et une amende de 300.000 € (trois cent mille euros)). Par conséquent, le Client agissant en réalité à titre professionnel doit clôturer son Compte Client.

Tout non-respect des obligations du Client au titre des CGU pourra donner lieu à la suspension et/ou résiliation du Compte Client. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir.

4.2 Fonctionnement de la Plateforme pour les Organisateur

4.2.1 Conditions de création de Compte Organisateur

Afin de pouvoir utiliser l'Application Organisateur, créer des Évènements et des Billets sur la Plateforme, l'Organisateur doit se créer un Compte Organisateur. Toute personne physique d'au moins 18 ans ou toute personne physique représentant d'une personne morale disposant d'un statut juridique et fiscal lui permettant d'organiser des Évènements à titre professionnel peut faire une demande d'inscription *via* le Site.

Lors de l'inscription, l'Organisateur prend connaissance et accepte les présentes CGU en poursuivant le processus d'inscription sur le Site. Pour s'inscrire, l'Organisateur renseigne son nom d'usage sur la Plateforme, le numéro SIRET associé à son activité, confirme les informations déterminées par Shotgun sur la base de son numéro SIRET (forme juridique de l'exercice de son activité, dénomination sociale, adresse principale de son activité, numéro d'immatriculation TVA), fournit l'ensemble des justificatifs demandés par Shotgun et communique des informations bancaires valides. S'il est immatriculé dans un pays autre que la France, l'Organisateur est tenu de fournir à Shotgun l'ensemble des informations nécessaires pour la facturation et pour démontrer son respect des obligations législatives et réglementaires applicables dans le pays dans lequel il est immatriculé. L'Organisateur accepte d'être contacté par Shotgun et de fournir sans délai tout document permettant de confirmer les informations demandées.

À titre de condition essentielle et déterminante sans laquelle Shotgun ne se serait pas engagée, l'Organisateur confirme être assuré auprès d'une compagnie notoirement solvable et s'engage à le rester pendant toute la durée du Contrat en payant les primes correspondantes, dans les formes et conditions requises pour couvrir l'ensemble des risques inhérents à l'exercice de son activité, ce qui comprend ceux liés à l'organisation des Évènements et la vente de Billets.

L'Organisateur ne pourra pleinement utiliser l'ensemble des fonctionnalités du Compte Organisateur qu'après la validation par Shotgun de la demande d'inscription et l'acceptation de Conditions Particulières par l'Organisateur. A défaut de disposer définitivement d'un statut juridique et fiscal permettant l'organisation régulière d'Évènements dans le pays dans lequel il opère au plus tard dans les 30 jours suivant sa demande d'inscription, le Compte Organisateur est suspendu. Shotgun se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription, de clôturer tout Compte Organisateur qui ne respecterait pas les conditions d'inscription et d'empêcher la création d'un Compte Organisateur par tout Organisateur n'ayant pas fourni les informations nécessaires afin de remplir ses obligations fiscales.

4.2.2 Création d'Évènements et Vente de Billets

L'Organisateur peut créer autant d'Évènements et de Billets qu'il souhaite.

- **Concernant les Évènements**, l'Organisateur communique la date, le lieu et le type d'Évènement, ainsi qu'une description et plusieurs visuels adaptés à la Plateforme. Il choisit également de rendre la page de l'Évènement sur le Site publique ou non, et peut renseigner les artistes qui se produiront à l'évènement ainsi que leur genre artistique. L'Organisateur dispose de suffisamment de place sur la page des Évènements pour préciser l'ensemble des informations qu'il est tenu de fournir, notamment son identité et les moyens de le contacter postalement, téléphoniquement et électroniquement. L'Organisateur est le seul responsable de l'exactitude et de la complétude des informations figurant sur la page de l'Évènement.
- **Concernant les Billets**, l'Organisateur choisit le nombre, le type et le Prix de Vente des Billets. Il définit également les dates de début et de fin de la Vente des Billets ainsi que les canaux de vente des Billets. L'Organisateur dispose de suffisamment de place sur les Billets pour préciser l'ensemble des

mentions obligatoires auxquelles il est tenu, notamment son numéro de licence d'entrepreneur de spectacle, le cas échéant. L'Organisateur peut importer des Billets vendus sur d'autres plateformes que Shotgun. Sauf stipulation contraire, il accepte que les Billets puissent être annulés ou transférés à un autre Utilisateur sur la Plateforme, conformément à l'article 4.3 des CGU.

L'Organisateur a la possibilité de proposer à la vente, en complément des Billets seuls, des Packs ou des produits de Merchandising. Pour ce faire, il doit solliciter Shotgun pour configurer les produits de Merchandising sur la Plateforme et identifier le Vendeur de Merchandising.

Concernant le Smartboard Organisateur, ce dernier permet de :

- Consulter en temps réel le nombre de Billets et/ou Packs vendus, de communiquer avec les Clients et d'initier le cas échéant des remboursements liés aux Billets et/ou Packs le cas échéant ;
- Consulter les Packs en vente ainsi que les remises appliquées dans ce cadre ;
- Suivre l'évolution des recettes de l'Organisateur puisque sauf stipulation contraire, l'Organisateur peut mettre en place un virement gratuit vers un compte bancaire par Évènement. A défaut, l'ensemble des sommes seront automatiquement versées sur le compte bancaire renseigné par l'Organisateur dans son espace personnel une fois l'Évènement terminé. Les transferts d'argent sont effectués et garantis par le prestataire de service de paiement Stripe. Avant de pouvoir initier un transfert, l'Organisateur s'engage à communiquer les informations demandées sur le titulaire du compte bancaire sur lequel est versé l'argent. L'Organisateur peut demander à Shotgun de paramétrer l'accès au service Banking en créant un code d'accès dédié ;
- Recevoir une facture récapitulante par catégorie de Billets le nombre de Billets et/ou Packs vendus sur le mois en cours ainsi que la Commission due à Shotgun à la fin de chaque mois ;
- Recevoir une reddition des comptes récapitulante le nombre de Billets et/ou Packs vendus, le montant des Billets et/ou Packs commercialisés, le montant de la Commission et le total net qui a été reversé par Shotgun à l'Organisateur à la fin de chaque Évènement ;
- Identifier des Partenaires de Vente et/ou Vendeurs de Merchandising le cas échéant ;
- Modifier la Page Organisateur.

L'Application Organisateur permet à l'Organisateur de scanner les Billets commercialisés par le biais de la Plateforme.

4.2.3 Responsabilité de l'Organisateur

L'Organisateur s'engage à maintenir les codes d'accès à son Compte Organisateur confidentiels et à ne les communiquer qu'à des personnes ayant les compétences et autorisations nécessaires pour organiser des Évènements, commercialiser des Billets, utiliser les Services dont le service Banking et plus généralement engager l'Organisateur. Chaque action sur le Compte Organisateur est réputée avoir été effectuée par, ou à la demande, d'un représentant de l'Organisateur investi des pouvoirs et compétences nécessaires pour le faire.

L'Organisateur s'engage et garantit :

- **Concernant ses obligations légales** : il s'engage à respecter les obligations législatives et réglementaires qui lui sont applicables, en particulier en ce qui concerne ses obligations déclaratives et de paiement fiscales et sociales. L'Organisateur s'engage à fournir à Shotgun, sur simple demande, les

éléments justificatifs de sa couverture assurantielle, les informations nécessaires pour la facturation et les justificatifs permettant de démontrer son respect des obligations législatives et réglementaires applicables dans le pays dans lequel il est immatriculé. En cas de manquement à cette obligation de fourniture de documents, Shotgun pourra résilier le Contrat sans préavis et sans indemnité ;

- **Concernant l'Évènement** : il est responsable de la conformité de l'Évènement à la réglementation et aux lois en vigueur, la sécurité des Clients et de leurs invités, l'accueil et la bonne tenue de l'Évènement et de la politique de remboursement. En cas d'annulation de l'Évènement et sauf stipulations contraires, l'Organisateur s'engage à rembourser les Clients du Prix de Vente du Billet. Dans le cas où l'Organisateur aurait retiré les sommes de son compte Stripe dédié, il s'engage à réapprovisionner son compte afin de procéder au remboursement des Billets. En outre, l'Organisateur s'interdit d'organiser de faux Évènements ou des Évènements ne correspondant manifestement pas à la description qui en est faite par l'Organisateur au moment où le Client acquiert le Billet.

En cas de suspicion de l'organisation d'un faux Évènement ou d'un Évènement ne correspondant manifestement pas à la description qui en est faite par l'Organisateur au moment où le Client acquiert le Billet, Shotgun se réserve le droit de solliciter des informations et justificatifs complémentaires à l'Organisateur. Si malgré la fourniture de justificatifs ou en l'absence de ceux-ci, Shotgun conserve des soupçons légitimes concernant la nature frauduleuse de l'Évènement, Shotgun pourra, sans préavis, suspendre définitivement le Compte Organisateur, et ce sans que l'Organisateur ne puisse prétendre à une quelconque indemnité. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir ;

- **Concernant la nature des Évènements** : l'Organisateur comprend que Shotgun est une Plateforme de découverte d'évènements musicaux. Il s'engage à faire une utilisation loyale de la Plateforme et à ne pas la détourner de son objet en publiant des événements qui ne sont pas en cohérence avec sa destination. Shotgun se réserve ainsi le droit de déréférencer les Évènements qui ne seraient pas cohérents avec l'offre événementielle sur la Plateforme, notamment les Évènements qui ne présenteraient pas de caractère musical, les Évènements entièrement gratuits et sans contrôle d'accès, ou encore les Évènements à caractère privé ou dont la publication serait sans intérêt pour les Utilisateurs ainsi que les Évènements à caractère sexuellement explicite ou tout Évènement susceptible de heurter la sensibilité d'un public non informé. Ce déréférencement n'interdit pas l'utilisation de la Plateforme en marque blanche ;
- **Concernant les contenus écrits ou visuels utilisés pour illustrer la Page Organisateur ou les Évènements, ainsi que les communications adressées aux Utilisateurs via la Plateforme** : l'Organisateur est responsable des contenus utilisés par lui pour la promotion de son Évènement ou de son activité, notamment en ce qui concerne (i) le respect de la propriété intellectuelle, et (ii) le respect des règles applicables. Il s'engage également à ne pas utiliser ces contenus pour faire la promotion de services concurrents à Shotgun, et notamment à ne pas intégrer des liens vers d'autres services de billetterie ;
- **Concernant les Billets** : l'Organisateur s'engage à faire figurer sur les Billets l'ensemble des informations légales devant figurer sur les Billets ainsi que l'ensemble des précisions nécessaires pour que les Clients aient une idée complète des modalités d'accès à l'Évènement ;
- **Concernant les revenus tirés de l'activité de Vente** sur la Plateforme, l'Organisateur s'engage à les déclarer auprès de l'administration fiscale. Pour plus d'informations sur leurs obligations sociales et fiscales, les Organisateurs peuvent consulter : <https://www.impots.gouv.fr/portail/node/10841> ainsi que <https://www.urssaf.fr/accueil/services/economie-collaborative.html>. En outre, Shotgun communique chaque année, par voie électronique, un document récapitulatif des transactions réalisées par

l'Organisateur par l'intermédiaire de la Plateforme. L'Organisateur comprend que les données concernant les Ventes effectuées sur la Plateforme (notamment le montant total de la contrepartie perçue chaque trimestre et le nombre d'opérations de Vente) pourront être transférées aux autorités compétentes ;

- **Concernant l'Annulation et le Transfert de Billets** : l'Organisateur s'engage, en mettant en vente des Billets sur la Plateforme, à autoriser l'Annulation et le Transfert des Billets selon les modalités prévues dans les CGU. L'Organisateur autorise expressément Shotgun à fournir les moyens de l'Annulation et du Transfert en agissant comme mandataire transparent au nom et pour le compte des Clients annulant ou transférant leurs Billets. Sauf stipulations contraires, l'Organisateur ne permet pas la revente de Billets commercialisés par Shotgun auprès d'autres interfaces que Shotgun notamment afin de permettre de s'assurer que des Billets ne sont pas revendus plusieurs fois.

Tout non-respect des obligations de l'Organisateur au titre du Contrat pourra donner lieu au déréférencement des Évènements sur la Plateforme, ou à la suspension et/ou résiliation du Compte Organisateur. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir.

4.3 Annulation (« Revente ») et Transfert des Billets

Les Utilisateurs sont informés que les dispositions de la présente section ne sont pas applicables aux Billets achetés dans le cadre de Packs.

4.3.1 Conditions d'Annulation des Billets (« Revente »)

Comme précisé à l'article 7.1.1, les Clients ne bénéficient pas d'un droit de rétractation sur les Billets. Cependant, les Billets achetés sur la Plateforme et en cours de validité peuvent être annulés par le Client sous réserve que (i) l'Annulation soit autorisée par l'Organisateur pour cet Évènement et (ii) qu'un autre Utilisateur souhaite acheter un Billet pour le même Évènement. Sur la Plateforme, cette action apparaît au Client sous l'appellation « Revente ».

Si le Client fait une demande d'Annulation de son Billet mais qu'aucun Utilisateur n'achète un Billet pour le même Évènement, le Billet ne pourra pas être annulé et le Client pourra toujours accéder à l'Évènement.

L'Annulation du Billet ne sera définitive qu'une fois que le nouveau Client aura payé le Prix de Vente d'un Billet pour accéder au même Évènement. Le Client initial sera informé de l'Annulation de son Billet par email et sera remboursé dans les conditions énoncées à l'article 4.3.3 « Montant reçu par le Client annulant ou transférant son Billet ».

Shotgun détruit alors l'ancien Billet, et émet un nouveau Billet au nouveau Client pour le compte de l'Organisateur. Ce nouveau Client bénéficie des mêmes droits d'accès à un Évènement et de remboursement en cas d'annulation de l'Évènement que le Client initial.

Les Billets correspondant à des sièges numérotés ne peuvent être Annulés via le système d'Annulation de la Plateforme.

4.3.2 Conditions du Transfert des Billets

Les Billets achetés sur la Plateforme et en cours de validité peuvent être transférés à un autre Utilisateur connu du détenteur du Billet sous réserve que le Transfert soit autorisé par l'Organisateur pour cet Évènement.

Il existe deux types de Transferts :

- **Transfert privé gratuit** : le Client peut transférer son Billet à une personne qu'il connaît sans exiger de contrepartie. Dans ce cas, aucun frais ou prix n'est dû. Le transfert a lieu lorsque le destinataire du transfert accepte de recevoir le Billet sur l'Application. La personne ayant accepté le transfert est alors considérée comme un Client titulaire du Billet par Shotgun et l'Organisateur.
- **Transfert privé payant** : le Client peut transférer son Billet à une personne qu'il connaît en exigeant une contrepartie pécuniaire. Le prix du Transfert est égal au Prix Total du Billet initialement payé, sur lequel Shotgun prélève des Frais de Services auprès du Client initial. Le transfert de Billet a lieu une fois que la personne invitée a accepté et payé le Billet. Cette personne est alors considérée comme un Client titulaire du Billet par Shotgun et l'Organisateur.

Lors d'un Transfert, Shotgun détruit l'ancien Billet et émet un nouveau Billet de catégorie similaire au nouveau Client pour le compte de l'Organisateur.

4.3.3 Montant reçu par le Client annulant ou transférant son Billet

En cas d'Annulation ou de Transfert d'un Billet, Shotgun prélève des Frais de Services sur le Prix Total du Billet (exception faite en cas de Transfert privé gratuit). Les montants et les modalités du prélèvement des Frais de Services sont mentionnés au Client lorsqu'il demande l'Annulation ou le Transfert du Billet. Le Client est toujours libre d'accepter ces conditions ou de refuser et de ne pas procéder à l'Annulation ou au Transfert. Shotgun et son prestataire Stripe feront leurs meilleurs efforts afin que le montant dû au Client lui soit reversé dans un délai n'excédant pas 10 (dix) jours suivant l'Annulation ou le Transfert selon le moyen de paiement initialement utilisé pour acquérir le Billet.

Ainsi, lorsque le Client annule ou transfère son Billet, il sera remboursé des montants suivants :

- **Transfert privé** : aucun montant
- **Transfert privé payant** : Prix Total du Billet – Frais de Services
- **Annulation du Billet** : Prix Total du Billet – Frais de Services

Les Prix indiqués dans l'Application sont toutes taxes comprises. Le Client souhaitant annuler ou transférer son Billet peut avoir accès aux tarifs applicables via le centre d'aide, ou en écrivant à Shotgun et aux coordonnées indiquées à l'article 14.

4.3.4 Responsabilité des Clients lors de l'Annulation et du Transfert du Billet

Le Client s'engage et garantit :

- **Être le détenteur légitime du Billet annulé ou transféré**, l'avoir acquis licitement sans avoir recours à un moyen automatisé et sans l'avoir vendu ou promis à la vente en dehors de la Plateforme ;
- **Ne pas détourner les Annulations et les Transferts de leurs fonctionnalités** notamment en demandant le paiement d'un prix lorsque le transfert privé gratuit est choisi.

Tout non-respect des obligations du Client annulant ou transférant son Billet au titre des CGU pourra donner lieu à la suspension et/ou résiliation du Compte Client. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir.

4.4 Fonctionnement de la Plateforme pour les Vendeurs de Merchandising

4.4.1 Compte Vendeur de Merchandising

Pour pouvoir vendre des produits de Merchandising, le Vendeur doit préalablement disposer d'un Compte Organisateur sur la Plateforme.

La vente de produits de Merchandising sur un Événement nécessite une invitation de l'Organisateur principal, qui doit désigner le Vendeur de Merchandising comme co-organisateur de l'Événement. Une notification par email est alors envoyée au Vendeur de Merchandising.

Afin de faciliter la gestion des ventes, le Vendeur de Merchandising doit disposer d'un compte Shopify actif, où sont définis les produits à vendre ainsi que les modalités d'expédition (stocks, prix, délais de livraison, etc.). Shotgun synchronise automatiquement le catalogue Shopify du Vendeur de Merchandising pour créer les offres disponibles sur la page de l'Événement.

Concernant le Smartboard Vendeur, ce dernier permet de :

- Consulter en temps réel le nombre de produits de Merchandising vendus, de communiquer avec les Clients et d'initier le cas échéant des remboursements liés au Merchandising ;
- Suivre l'évolution des recettes liées à la vente des produits de Merchandising puisque sauf stipulation contraire, le Vendeur de Merchandising peut mettre en place un virement gratuit vers un compte bancaire par Événement. A défaut, l'ensemble des sommes seront automatiquement versées sur le compte bancaire renseigné par le Vendeur de Merchandising dans son espace personnel une fois l'Événement terminé. Les transferts d'argent sont effectués et garantis par le prestataire de service de paiement Stripe. Avant de pouvoir initier un transfert, le Vendeur de Merchandising s'engage à communiquer les informations demandées sur le titulaire du compte bancaire sur lequel est versé l'argent. Le Vendeur de Merchandising peut demander à Shotgun de paramétrer l'accès au service Banking en créant un code d'accès dédié ;
- Télécharger les factures et les rééditions de compte.

4.4.2 Création des offres

Les produits de Merchandising peuvent être proposés à la vente de deux manières :

- Individuellement : Les produits sont disponibles à l'unité.
- En Pack : Les produits peuvent être regroupés avec des Billets pour constituer une offre spéciale.

Shotgun prend en charge la création des produits directement sur la Plateforme à partir du catalogue synchronisé. Le Vendeur de Merchandising a ensuite la possibilité de créer de manière autonome des Packs incluant des produits de Merchandising, avec la possibilité d'appliquer des remises selon ses préférences.

4.4.3 Gestion des commandes et Paiements

Lorsque le Client achète un produit de Merchandising (seul ou dans un Pack), les étapes suivantes sont réalisées :

- Vérification du stock : Shotgun vérifie en temps réel la disponibilité des articles sur Shopify.
- Collecte des informations d'expédition : Shotgun récupère les détails nécessaires auprès du Client (adresse, mode de livraison, frais d'expédition, etc.).
- Traitement du paiement : La transaction est traitée via Shotgun, qui récupère le Prix Total (incluant les frais de livraison).
- Transmission de la commande à Shopify : Une fois le paiement validé, Shopify est informé pour l'exécution de la commande, et le stock du produit est automatiquement mis à jour sur Shopify.

4.4.4 Responsabilité du Vendeur de Merchandising

Le Vendeur de Merchandising s'engage à maintenir les codes d'accès à son Compte sur la Plateforme confidentiels et à ne les communiquer qu'à des personnes ayant les compétences et autorisations nécessaires pour commercialiser des produits de Merchandising, utiliser les Services dont le service Banking et plus généralement engager le Vendeur. Chaque action sur le Compte Vendeur de Merchandising est réputée avoir été effectuée par, ou à la demande, d'un représentant du Vendeur de Merchandising investi des pouvoirs et compétences nécessaires pour le faire.

Le Vendeur de Merchandising s'engage et garantit :

- **Concernant ses obligations légales** : il s'engage à respecter les obligations législatives et réglementaires qui lui sont applicables, en particulier en ce qui concerne ses obligations déclaratives et de paiement fiscales et sociales. Le Vendeur s'engage à fournir à Shotgun, sur simple demande, les éléments justificatifs de sa couverture assurantielle, les informations nécessaires pour la facturation et les justificatifs permettant de démontrer son respect des obligations législatives et réglementaires applicables dans le pays dans lequel il est immatriculé. En cas de manquement à cette obligation de fourniture de documents, Shotgun pourra résilier le Contrat sans préavis et sans indemnité ;
- **Concernant les produits de Merchandising** : il s'engage à ce que les produits de Merchandising correspondent fidèlement aux informations, photographies et descriptions communiquées sur la Plateforme. Le Vendeur s'engage à ce que les produits de Merchandising soient conformes aux lois et réglementations en vigueur dans le pays de commercialisation y compris celles relatives à la sécurité, à la santé et aux droits des consommateurs.
- **Concernant la politique des retours** : il s'engage à mettre en place une politique de retours claire, précise et conforme aux lois applicables, et à l'appliquer de manière rigoureuse. Il garantit également Shotgun contre toute perte financière, directe ou indirecte, découlant de l'application, du non-respect ou de l'inadéquation de cette politique de retours.
- **Concernant les contenus écrits ou visuels utilisés pour illustrer la page du Vendeur de Merchandising, les produits de Merchandising ainsi que les communications adressées aux Utilisateurs via la Plateforme** : le Vendeur est responsable des contenus utilisés par lui pour la promotion de ses produits de Merchandising ou de son activité, notamment en ce qui concerne (i) le respect de la propriété intellectuelle, et (ii) le respect des règles applicables. Il s'engage également à ne pas utiliser ces contenus pour faire la promotion de services concurrents à Shotgun, et notamment à ne pas intégrer des liens vers d'autres services de billetterie ;
- **Concernant les revenus tirés de l'activité de Vente** sur la Plateforme, le Vendeur de Merchandising s'engage à les déclarer auprès de l'administration fiscale. Pour plus d'informations sur leurs obligations sociales et fiscales, les Vendeurs de Merchandising peuvent consulter :

- <https://www.impots.gouv.fr/portail/node/10841> ainsi que
- <https://www.urssaf.fr/accueil/services/economie-collaborative.html>.

En outre, Shotgun communique chaque année, par voie électronique, un document récapitulatif des transactions réalisées par le Vendeur de Merchandising par l'intermédiaire de la Plateforme. Le Vendeur de Merchandising comprend que les données concernant les Ventes effectuées sur la Plateforme (notamment le montant total de la contrepartie perçue chaque trimestre et le nombre d'opérations de Vente) pourront être transférées aux autorités compétentes ;

Tout non-respect des obligations de Vendeur de Merchandising au titre du Contrat pourra donner lieu à la suspension et/ou résiliation du Compte Vendeur de Merchandising. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir.

4.4.5 Suivi et livraison

L'exécution des commandes (préparation, expédition et livraison) est entièrement gérée par le Vendeur de Merchandising. Shotgun agit uniquement comme intermédiaire pour faciliter la transaction et la mise en relation entre le Vendeur de Merchandising et le Client.

L'adresse email de contact du Vendeur de Merchandising, destinée à toute question relative à la commande ou à sa livraison, est mentionnée dans l'email de confirmation de commande.

4.4.6 Limitation de responsabilité

Shotgun agit en tant qu'intermédiaire technique et n'assume aucune responsabilité directe concernant les produits vendus, leur expédition ou leur conformité.

4.5 Fonctionnement de la Plateforme pour les Partenaires de vente

4.5.1 Création du profil Partenaire de vente

Le profil du Partenaire de vente est créé lorsqu'un Organisateur l'associe à un Évènement depuis son Smartboard. Le Partenaire de vente reçoit alors une invitation par email pour accéder au Portail Partenaire de vente.

- Si le Partenaire de vente n'a pas de Compte : il procède à son inscription
- Si le Partenaire de vente a déjà un Compte sur la Plateforme : il peut directement se connecter au portail

4.5.2 Fonctionnement du profil Partenaire de vente

Le Partenaire de vente peut promouvoir les Évènements de plusieurs Organisateurs.

Le Partenaire de vente n'a pas accès au Smartboard de l'Organisateur mais uniquement à une interface spécifique, le portail Partenaire de vente.

Depuis le portail, le Partenaire de vente a accès au suivi des ventes réalisées dans le cadre de la promotion qu'il réalise.

Plusieurs modes d'actions promotionnelles peuvent être mis en place :

- **Lien tracké** : un lien spécifique au Partenaire de vente est généré automatiquement pour chaque Évènement sur lequel il est identifié par un Organisateur. Sur son portail, le Partenaire de vente a accès à ce lien tracké qu'il peut copier et transmettre.
- **Code promotionnel (optionnel)** : l'Organisateur peut également créer un code promotionnel spécifique au Partenaire de vente. L'Organisateur est libre de choisir la réduction associée à un code promotionnel. Sur son portail, le Partenaire de vente a accès au code promotionnel qu'il peut copier et transmettre. Ce code sera utilisable par les Clients pour acheter des Billets pour les Évènements auxquels le Partenaire de vente est associé. Le Partenaire de vente peut suivre en temps réel le nombre de codes utilisés.
- **Vente en direct** : dans certains cas, la vente peut être effectuée directement par le Partenaire de vente :
 - *Vente en ligne* : le Partenaire de vente dispose d'un QR code qu'il présente aux Clients : ces derniers scannent le code et sont ainsi redirigés vers la page de l'Évènement sur laquelle ils peuvent acheter les Billets par le biais de la Plateforme.
 - *Vente physique* : si l'Organisateur a activé l'option, les Partenaires de vente peuvent procéder à une vente physique. Sur leur portail, les Partenaires de vente sélectionnent le mode de paiement utilisé (espèces, chèque, carte bancaire s'il dispose d'un terminal de paiement), complètent les informations relatives au Client (nom, prénom et adresse email) et encaissent le prix du Billet directement auprès du Client. Le Billet est envoyé au Client par e-mail. La vente physique étant effectuée en dehors de la Plateforme, le Partenaire de vente assume l'entière responsabilité de la collecte et de la remise des fonds à l'Organisateur. En conséquence, Shotgun décline toute responsabilité en cas de litige relatif à la collecte ou à la remise des fonds entre le Partenaire de vente et l'Organisateur, y compris, sans s'y limiter, tout manquement, retard ou erreur dans la transmission des montants dus.

Seules les informations personnelles (nom et adresse email) des Clients ayant acheté un Billet via une vente physique sont visibles pour le Partenaire de vente.

Le Partenaire de vente s'engage à utiliser les modes d'action promotionnelles susmentionnées conformément à leur objet. Toute utilisation abusive, frauduleuse ou détournée de ces outils est strictement interdite et pourra entraîner la suspension immédiate de l'accès au portail du Partenaire de vente, ainsi que la suppression des droits d'utilisation, sans préjudice des actions en responsabilité que pourraient engager Shotgun ou l'Organisateur, y compris des poursuites civiles ou pénales en cas de préjudice.

Le Partenaire de vente et l'Organisateur traiteront directement, en dehors de la Plateforme, toutes questions relatives aux éventuelles rémunérations dues au Partenaire de vente en vertu de leur partenariat. Shotgun décline toute responsabilité quant à ces questions et ne saurait être tenue responsable des accords financiers ou des différends entre le Partenaire de vente et l'Organisateur à ce titre.

L'Organisateur peut modifier la liste des Évènements auxquels le Partenaire de vente est associé. L'Organisateur peut également désactiver un Partenaire de vente sur ses Évènements. Dans les deux cas, le code promotionnel dédié ne sera plus valide, la vente en direct sera désactivée et les liens trackés renverront les Clients sur la page générale de l'Évènement de l'Organisateur. L'Organisateur continuera d'avoir accès à l'historique des ventes.

L'Organisateur a accès au suivi des ventes générées par les Partenaires de vente depuis son Smartboard Organisateur.

4.5.3 Commissions Shotgun

Les Commissions Shotgun dues par l'Organisateur s'appliquent à l'ensemble des ventes effectuées par le Partenaire de vente dans les mêmes conditions que pour les ventes classiques de Billets.

4.5.4 Annulation et Transfert des Billets

Lorsqu'un Client achète un Billet via un code promotionnel ou un lien tracké du Partenaire de vente, si le Billet est ultérieurement revendu ou transféré par le Client, il est toujours considéré comme une vente du Partenaire de vente.

Lorsqu'un Client achète un Billet via la vente en direct, celui-ci ne peut être revendu (il peut seulement être transféré).

4.6 **Fonctionnement de la Plateforme pour les Artistes**

4.6.1 Conditions de création du Compte Artiste

Afin d'exploiter son Compte Artiste et personnaliser sa Page Artiste, l'Artiste devra :

- si aucune page à son nom n'existe sur la Plateforme : l'Artiste devra créer sa Page Artiste. Pour ce faire, il doit s'authentifier avec son compte SoundCloud ou Spotify, renseigner ses nom, prénom, adresse email et mot de passe.
- lorsqu'une Page Artiste existe déjà sur la Plateforme, l'Artiste peut la revendiquer en cliquant sur « Revendiquer cette page » depuis la page existante. Dans ce cas, il devra également s'authentifier avec son compte SoundCloud ou Spotify, renseigner ses nom, prénom, adresse email et mot de passe.

Dans les deux cas, l'Artiste est tenu d'authentifier son identité en se connectant via son compte SoundCloud ou Spotify. Dans ce cadre, Shotgun se réserve le droit de vérifier l'exactitude de l'identification et d'exiger tout document complémentaire jugé nécessaire pour confirmer l'identité de l'Artiste et la légitimité de la revendication.

Shotgun se réserve également le droit de suspendre ou de révoquer l'accès au Compte Artiste à tout moment si des doutes raisonnables concernant l'identité de l'Artiste ou la légitimité de la revendication apparaissent après validation.

Lors de la création ou en cas de revendication de la Page Artiste, l'Artiste reconnaît avoir pris connaissance des présentes CGU et en accepter les termes. Pour utiliser le Compte Artiste, ce dernier devra également accepter des Conditions Particulières accessibles depuis le Smartboard.

4.6.2 Gestion du Compte Artiste

Le Smartboard Artiste permet de :

- Consulter en temps réel le nombre de visites sur la Page Artiste ;
- Consulter les statistiques avancées de la Page Artiste (interactions des Fans avec les contenus proposés par l'Artiste incluant notamment les événements, les écoutes musicales, les Produits Dérivés Artiste, les réseaux sociaux) ;
- Consulter les statistiques des Ventes de Billets générées par l'Artiste sur les Événements proposés sur Shotgun auxquels il est associé ;
- Si applicable : suivre le montant des Commissions d'Affiliation dont les modalités sont définies dans une convention spécifique ;
- Gérer la Page Artiste : l'Artiste peut modifier et enrichir sa page en y ajoutant des liens vers ses réseaux sociaux, des événements externes, ses nouvelles œuvres musicales, une connexion avec Shopify pour la vente des Produits Dérivés Artiste ;
- Communiquer directement avec ses Fans (par l'envoi d'emails ou de notifications).

Shotgun se réserve le droit de modifier, suspendre ou limiter les fonctionnalités du Smartboard Artiste à tout moment, en fonction des évolutions techniques ou des besoins de la Plateforme.

4.6.3 Responsabilité de l'Artiste

L'Artiste s'engage à maintenir les codes d'accès à son Compte Artiste confidentiels et à ne les communiquer qu'à des personnes ayant les compétences et autorisations nécessaires de le représenter et de l'engager. Chaque action sur le Compte Artiste est réputée avoir été effectuée par, ou à la demande, d'un représentant de l'Artiste investi des pouvoirs et compétences nécessaires pour le faire.

L'Artiste s'engage et garantit :

- **Concernant ses obligations légales** : l'Artiste s'engage à respecter toutes les obligations juridiques, fiscales et réglementaires qui lui incombent, y compris les déclarations et paiements relatifs aux Commissions d'Affiliation perçues via la Plateforme ;
- **Concernant les contenus publiés sur la Page Artiste** : l'Artiste est pleinement responsable des contenus qu'il utilise pour promouvoir son activité sur la Plateforme, incluant (i) les textes, visuels, œuvres musicales et les Produits Dérivés Artiste, et (ii) les communications adressées aux Fans. L'Artiste garantit le respect des Droits de Propriété Intellectuelle et des lois applicables, notamment en matière de protection des droits d'auteur, marques, et autres droits connexes. Il s'engage à ne pas publier de contenus illicites, diffamatoires, ou portant atteinte aux droits de tiers.

Tout non-respect des obligations de l'Artiste au titre du Contrat pourra donner lieu à la suspension et/ou résiliation du Compte Artiste. Cette disposition n'exclut aucun autre recours que Shotgun pourrait avoir.

4.7 **Autres obligations générales des Utilisateurs**

En se créant un Compte, l'Utilisateur s'engage à :

- Être majeur et avoir la capacité de contracter avec Shotgun conformément à la loi française ;
- Renseigner des informations, sincères, exactes et dénuées d'erreur lors de la création du Compte ;
- Maintenir ces informations à jour tout au long de l'usage du Compte ;
- Ne pas créer de faux comptes ou sous une fausse identité ;
- Faire un usage personnel du Compte ;
- Ne pas transférer le Compte ou le céder à un tiers (même si ce tiers est lui-même Utilisateur de Shotgun) ;
- Utiliser la Plateforme de manière loyale ainsi que conformément à sa destination et à son objet ;
- Respecter les lois et règlement en vigueur.

Pendant toute la durée d'existence du Compte, l'Utilisateur s'interdit :

- Tout comportement répété de nature à interrompre, suspendre, ralentir ou empêcher la continuité de la Plateforme ;
- Toute atteinte aux mesures de sécurité et d'authentification de la Plateforme, et/ou de l'infrastructure numérique de Shotgun ;
- Toute intrusion, copie et/ou détournement de la Plateforme ou de l'infrastructure numérique de Shotgun ;

- Tout acte de nature à porter gravement atteinte aux droits et intérêts financiers, commerciaux ou moraux de Shotgun ou d'un autre Utilisateur ;
- Tout contenu injurieux, diffamant, dénigrant, calomnieux, contraire aux bonnes mœurs, contrefaisant, portant atteinte à l'ordre public ou aux droits de tiers, susceptible de porter atteinte aux droits, à la réputation et à l'image de Shotgun ou d'un autre Utilisateur et tout comportement pouvant inciter de manière directe ou indirecte à la haine et à la violence.

En cas de manquement ou de suspicion sérieuse de manquement à l'une des obligations du Contrat par l'Utilisateur, Shotgun peut suspendre le Compte et s'engage à informer l'Utilisateur de cette suspension ainsi que du motif ayant conduit à cette décision. En cas de contestation, l'Utilisateur peut se reporter aux sections dédiées des CGU (sections 9.2 à 9.5). L'accès et l'usage du Compte sont exclusivement réservés aux Utilisateurs. Chaque Utilisateur s'engage à assurer la confidentialité, l'intégrité et la sécurité de ses données de connexion. Sauf défaillance technique imputable à Shotgun ou cas de force majeure, l'Utilisateur est responsable de la confidentialité et de la sécurité de ses données de connexion.

Il est vivement recommandé à l'Utilisateur de changer le mot de passe à intervalles réguliers, par l'intermédiaire de son Compte, et d'utiliser un mot de passe sécurisé, en évitant les combinaisons facilement identifiables. Shotgun peut imposer une date d'expiration du mot de passe au-delà de laquelle l'Utilisateur sera invité à procéder à une modification de son mot de passe. S'il a des raisons de croire que ses données de connexion ont été perdues, volées, détournées ou compromises d'une quelconque manière, ou en cas d'utilisation non autorisée de son Compte, l'Utilisateur doit immédiatement notifier le service client de Shotgun via le formulaire de contact présent sur la Plateforme. Il peut également communiquer un récépissé de sa plainte en cas de perte ou de vol de son smartphone. En l'absence d'une telle information et jusqu'à preuve du contraire, toute utilisation du Compte est réputée avoir été faite par l'Utilisateur.

Dans une telle situation et/ou en présence d'une menace potentielle ou avérée pour la sécurité ou la confidentialité du Compte et des données personnelles de l'Utilisateur qui y sont associées, l'Utilisateur autorise Shotgun à prendre toutes les mesures appropriées pour empêcher tout accès non-autorisé au Compte (par exemple, réinitialiser le mot de passe et l'identifiant ou suspendre l'accès au Compte).

5. ENGAGEMENTS ET GARANTIES DE SHOTGUN

5.1 Engagements de Shotgun

5.1.1 Mise à disposition de la Plateforme

Shotgun s'engage à mettre à disposition des Utilisateurs la Plateforme et à fournir les Services. Shotgun s'engage à ce que la Plateforme soit disponible vingt-quatre heures sur vingt-quatre (24h/24) et sept jours sur sept (7j/7), sauf cas de force majeure, comportement imprévisible et insurmontable d'un tiers, et sous réserve des éventuelles pannes et/ou interventions de maintenance nécessaires à leur bon fonctionnement. L'Application et l'Application Organisateur ne sont disponibles que sur des smartphones utilisant Android ou iOS. Les Billets apparaissent dans l'Application et sont envoyés par email au Client immédiatement lors de la commande. En cas de non-réception des Billets dans un délai raisonnable, le Client peut contacter le service client. Les Billets ne peuvent être lus que par un scan équipé de l'Application Organisateur et ne sont généralement pas transférables sur une autre plateforme.

L'Utilisateur est informé et accepte qu'en raison des spécificités du réseau Internet, des technologies utilisées et des réseaux de télécommunications, Shotgun ne peut garantir une disponibilité permanente de la Plateforme et des Services. En cas de dysfonctionnement ou d'anomalie, Shotgun fera des efforts raisonnables pour rétablir la situation dans les meilleurs délais et procéder le cas échéant à la suspension de la Plateforme et/ou suppression

de contenus ou de faits manifestement illicites dont elle a connaissance et/ou des mises à jour. Dans ce cas, Shotgun en avertit les Utilisateurs.

5.1.2 Assistance et maintenance de la Plateforme

Shotgun assure la maintenance de la Plateforme. En cas de dysfonctionnement et/ou de maintenance de la Plateforme durant plus de douze (12) heures, Shotgun s'engage à informer les Utilisateurs par courrier électronique à l'adresse de contact renseignée dans leurs Comptes au minimum vingt-quatre (24) heures à l'avance ou dès que possible en cas de dysfonctionnement ou d'imprévu. Les Utilisateurs sont également informés de la disponibilité de mises à jour et des conséquences de leur non-installation. Les mises à jour proposées le sont sans coût supplémentaire pour les Utilisateurs.

Les demandes d'assistance relative à la Plateforme et aux Services sont adressées au service client de Shotgun, lequel peut être contacté par le biais de la rubrique dédiée dans la Plateforme ou aux coordonnées indiquées à l'article 14 des CGU. Shotgun s'engage à apporter gratuitement une réponse dans un délai raisonnable.

5.1.3 Droits sur la Plateforme

Shotgun s'engage à mettre à la disposition des Utilisateurs la Plateforme conformément aux termes de la licence d'utilisation prévue à l'Annexe 1.

5.1.4 Classement des Évènements

Shotgun ne traite pas de façon différente les Évènements et Billets proposés par Shotgun ou par des entreprises contrôlées par Shotgun des Évènements et Billets proposés par les Organisateur.

Sur la page principale de l'Application, les principaux critères déterminant le classement des Évènements sont (par ordre d'importance) :

- (i) la région sélectionnée par l'Utilisateur ;
- (ii) la proximité dans le temps de l'Évènement par rapport à la date de la consultation ;
- (iii) un algorithme de recommandation s'appuyant sur les actions des Utilisateurs (Évènements consultés, Organisateur suivis, Artistes suivis, historique de commande) ainsi que sur les caractéristiques des Évènements (catégorie d'évènement, genre ou artiste renseigné par l'Organisateur) ;
- (iv) le nombre de Billets vendus au cours des 24 dernières heures, par ordre décroissant.

Ces critères permettent de maximiser les chances qu'un Utilisateur découvre un Évènement pertinent au cours d'une session.

En outre, les Utilisateurs peuvent utiliser la fonction de recherche de l'Application pour filtrer les résultats selon les critères suivants afin de trouver l'Évènement qui leur correspond le mieux : région, date, catégorie d'évènements, prix.

Sur la page principale du Site, les principaux critères déterminant le classement des Évènements sont (par ordre d'importance) :

- (i) la région depuis laquelle se connecte l'Utilisateur et ;
- (ii) le nombre de Billets vendus au cours des 24 dernières heures, par ordre décroissant.

Dans l'onglet « Explorer par » du Site :

- Sur la section « **Organisateurs** », les Organisateurs sont classés en fonction du nombre de Fans ;
- Sur la section « **Artistes** », les Artistes sont classés en fonction du nombre de Fans ;
- Sur la section « **Ville** », les Évènements sont classés par défaut selon (i) la proximité dans le temps de l'Évènement et (ii) le nombre de Billets vendus au cours des 24 dernières heures. Certains Évènements sont susceptibles d'être affichés « en vedette » dans le cadre de partenariats commerciaux conclus avec Shotgun. Ils porteront la mention « Sponsorisé ».

Sur la page de l'Évènement, le classement des Billets est par défaut par prix croissant, ou déterminé par l'Organisateur.

Les Utilisateurs de l'Union Européenne peuvent accéder à plus d'informations sur les critères de référencement, déréférencement et classement des Évènements en suivant ce lien : [Information du Consommateur](#).

5.2 Responsabilité de Shotgun

L'Utilisateur reconnaît et accepte que la Plateforme et les Services sont des services numériques et connectés, de sorte que leur fonctionnement peut être altéré ou interrompu en raison (i) de dysfonctionnements techniques indépendants de la volonté de Shotgun, (ii) pour la réalisation d'opérations de maintenance ou (iii) en cas de demandes des autorités administratives ou judiciaires compétentes ou de notification de contenu manifestement illicite. La responsabilité de Shotgun ne peut être engagée pour des causes qui lui sont extérieures ou étrangères et notamment :

- En cas de vol, perte ou dommage causé aux Billets ;
- En cas d'information inexacte renseignée par l'Utilisateur sur son Compte ;
- En cas de méprise du Client sur les modalités et spécificités du Billet, du Pack et/ou du produit de Merchandising ;
- En cas d'annulation ou de modifications de l'Évènement ou retrait de la possibilité d'annuler ou de transférer des Billets décidé par l'Organisateur ;
- En cas d'impossibilité d'acheter des Billets en raison d'absence de Billets mis en vente par l'Organisateur ;
- En cas de défaillance dans le remboursement des Billets par l'Organisateur sauf si cette défaillance est due à des problèmes techniques de la Plateforme ;
- En cas d'impossibilité d'accéder aux Services en raison d'une défaillance du smartphone ou du réseau internet du Client ;
- En cas de force majeure.

En sa qualité d'opérateur de plateforme de mise en relation, Shotgun intervient en tant qu'hébergeur de contenus publiés par les Organisateurs, les Vendeurs de Merchandising et Artistes et agit en tant qu'intermédiaire transparent agissant au nom et pour le compte des Utilisateurs. Dès lors :

- Shotgun ne peut être tenue responsable en cas de modification de l'heure, du lieu, de distributions (artistes ou acteurs participant à la représentation), de l'annulation, du remboursement ou des modalités de tenue de l'Évènement qui relèvent des prérogatives de l'Organisateur ;

- Shotgun n'examine pas chaque contenu mis en ligne par les Utilisateurs, de sorte qu'elle ne peut être tenue responsable en cas de contenu manifestement illicite sauf à en avoir eu connaissance dans les conditions prévues par le règlement (UE) 2022/2065 relatif à un marché unique des services numériques et notamment en cas d'Évènement dangereux, interdit ou illicite et en cas de contenu injurieux, diffamant, dénigrant, calomnieux, contraire aux bonnes mœurs, contrefaisant, portant atteinte à l'ordre public ou aux droits de tiers, susceptible de porter atteinte aux droits, à la réputation et à l'image de Shotgun ou d'un autre Utilisateur et tout comportement pouvant inciter de manière directe ou indirecte à la haine et à la violence.

6. PAIEMENTS ET FACTURATION DES CLIENTS

6.1 Services de paiement

Le prix des Billets, des Packs et des produits de Merchandising est payable dans la devise choisie par l'Organisateur et/ou le Vendeur de Merchandising. Les moyens de paiement autorisés pour l'achat de Billets, Packs et/ou produits de Merchandising sont notamment : Cartes Bancaires, Visa, Mastercard, American Express, Apple Pay, Google Pay. Les services de traitement des paiements sur la Plateforme sont fournis par Stripe et soumis aux conditions générales d'utilisation des comptes connectés (*Connected Account*) Stripe, disponibles à l'adresse suivante : <https://stripe.com/fr/legal/connect-account>.

En acceptant les CGU, les Utilisateurs acceptent d'être liés par les conditions fixées par Stripe.

6.2 Paiement et facturation des Clients

6.2.1 Facturation lors de l'achat d'un Billet

Le Client s'engage à payer le Prix Total indiqué sur la Plateforme au moment d'acheter un Billet. Ce Prix Total contient deux éléments qui sont précisés sur la Plateforme :

- **le Prix de Vente du Billet** revenant à l'Organisateur en contrepartie de l'accès à l'Évènement. Par défaut, le Prix de Vente indiqué est un prix toutes charges comprises. En outre, ce Prix de Vente comprend la Commission payée par l'Organisateur à Shotgun dont le montant varie en fonction des Conditions Particulières conclues par l'Organisateur.
- **les Frais de Services** payés par le Client en contrepartie des Services rendus par Shotgun au Client. Ces Frais de Services sont mentionnés au Client avant l'achat des Billets et lors de l'Annulation ou du Transfert payant des Billets. Les Frais de Services ne sont remboursés par Shotgun au Client qu'en cas de faute ou défaillance de Shotgun dans la prestation de ses Services (par exemple, bug de l'Application du fait de Shotgun n'ayant pas permis au Client de présenter ses Billets).

A l'issue de la Vente du Billet, le Client reçoit un reçu de paiement. Le Client peut avoir accès à l'ensemble des tarifs applicables en écrivant à Shotgun aux coordonnées indiquées à l'article 14.

6.2.2 Paiement en plusieurs fois

Un service de paiement en plusieurs fois sans frais est proposé par Shotgun pour certains Évènements. Dans ce cas, les Utilisateurs se voient proposer cette option lors de leur parcours d'achat.

Seul le paiement en 2 ou 3 échéances mensuelles est disponible. Le premier paiement est encaissé le jour de la commande, et les paiements suivants sont prélevés automatiquement dans un intervalle d'un mois. Le paiement en plusieurs fois n'est proposé que si la date de la commande est antérieure d'au moins un mois à la date de l'Évènement.

Les Billets associés aux commandes payées en plusieurs échéances ne sont émis que lorsque le Prix Total du Billet a été réglé par l'Utilisateur.

En cas d'incident de paiement, l'Utilisateur reçoit une alerte quotidienne par email et par SMS aux coordonnées indiquées lors de la commande, accompagnée d'un lien lui permettant de procéder au paiement. Si l'Utilisateur ne procède pas au paiement dans les 5 jours suivant l'incident de paiement, la commande est annulée. L'Utilisateur est alors invité à contacter Shotgun aux coordonnées indiquées à l'article 14 pour régulariser sa commande ou obtenir un remboursement.

6.2.3 Facturation lors de l'achat d'un Pack ou d'un produit de Merchandising

Lors de l'achat d'un Pack incluant un Billet et un produit de Merchandising, ou lors de l'achat d'un produit de Merchandising seul, le Client s'engage à payer le Prix Total indiqué sur la Plateforme. Ce Prix Total comprend les montants suivants :

- **Le Prix de Vente** du produit de Merchandising ou du Pack. Par défaut, le Prix de Vente indiqué est un prix toutes charges comprises. En outre, ce Prix de Vente comprend les Commissions payées par l'Organisateur et le Vendeur de Merchandising à Shotgun dont le montant varie en fonction des Conditions Particulières respectivement applicables à l'Organisateur et au Vendeur.
- **Les Frais de services** payés par le Client en contrepartie des Services rendus par Shotgun au Client. Ces Frais de Services sont mentionnés au Client avant l'achat du Pack ou du produit de Merchandising. Les Frais de Services ne sont remboursés par Shotgun au Client qu'en cas de faute ou défaillance de Shotgun dans la prestation de ses Services (par exemple, bug du Site).
- **Les Frais de Livraison**, qui ne sont pas inclus dans le prix initial affiché. Ces frais sont calculés en fonction du mode de livraison choisi par le Client et sont spécifiés de manière transparente lors d'une étape ultérieure, avant la validation définitive de la commande.

A l'issue de la Vente du Pack ou du produit du Merchandising, le Client reçoit un reçu de paiement. Le Client peut avoir accès à l'ensemble des tarifs applicables en écrivant à Shotgun aux coordonnées indiquées à l'article 14.

6.3 Paiement et facturation des Organismes et des Vendeurs de Merchandising

6.3.1 Conditions tarifaires

En contrepartie de ses Services, Shotgun facture aux Organismes et/ou aux Vendeurs de Merchandising une Commission prélevée sur le Prix de Vente du Billet et/ou du Pack et/ou du produit de Merchandising au moment de la transaction. Le prix de la Commission correspond à un pourcentage du Prix de Vente du Billet et/ou du Pack et/ou du produit de Merchandising formalisé dans les Conditions Particulières conclues par l'Organisateur et/ou le Vendeur de Merchandising, lesquelles peuvent indiquer un montant minimum hors taxe. La Commission est due dès qu'une mise en relation en vue d'une Vente est conclue et ce, même si l'Évènement est ultérieurement annulé ou reporté par l'Organisateur ou si le produit de Merchandising est ultérieurement retourné par le Client.

Les taxes sur la Commission dépendent des réglementations en vigueur dans le pays de l'Organisateur ou du Vendeur de Merchandising. Si l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising est établi en France, la TVA s'élèvera à 20%. Si l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising est situé dans un autre pays de l'Union européenne, la Commission ne fait pas l'objet d'une imposition en France mais est due par l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising dans son pays d'établissement (régime d'auto-liquidation). Si l'Organisateur ou le

Vendeur de Merchandising n'est pas établi en France ni dans un pays de l'Union européenne, la Commission ne fait pas l'objet d'une imposition en France et l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising fait son affaire du règlement des éventuelles taxes dues dans le pays où il est établi.

En plus du prix de la Commission, l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising peut être amené à payer les Frais Supplémentaires convenus dans les Conditions Particulières conclues par l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising.

Toutes les informations relatives à la facturation et à la reddition des comptes des Organisateurs ou Vendeurs de Merchandising figurent dans l'onglet Banking du Compte Organisateur ou du Compte Vendeur de Merchandising.

Une facture est rendue disponible chaque mois par Shotgun à l'Organisateur/le Vendeur de Merchandising. Les factures sont téléchargeables depuis le Smartboard de l'Organisateur/du Vendeur de Merchandising.

6.3.2 Modalités de paiement des Organisateurs et Vendeurs de Merchandising

L'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising s'engage à ce que la Commission soit directement prélevée sur le Prix de Vente lors de la transaction. Les éventuels Frais Supplémentaires peuvent être également réglés par virement bancaire.

En cas de non-paiement de la Commission ou des Frais Supplémentaires à leur échéance, de rejet du débit ou en cas d'utilisation d'un moyen de paiement frauduleux, Shotgun peut suspendre l'accès à la Plateforme pour l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising concerné, qui est averti de cette suspension. En cas de contestation, l'Organisateur peut se reporter aux sections dédiées des CGU (sections 9.2 à 9.5). Pour régulariser sa situation en cas de non-paiement de Frais Supplémentaires à leur échéance, en cas de non-paiement ou de rejet du débit et accéder à nouveau aux Services, l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising est autorisé à régler par virement bancaire.

6.3.3 Mandat d'encaissement

Shotgun encaisse au nom et pour le compte de l'Organisateur et du Vendeur de Merchandising, via son prestataire de paiement Stripe, le Prix de Vente des Billets, Packs ou produits de Merchandising.

Les Parties sont convenues que Shotgun supporte l'ensemble des coûts en cas de litige non résolu de paiements effectués par les Clients via le prestataire Stripe.

En contrepartie, en cas de suspicion de fraude à la carte bancaire en lien avec une commande de Billets, Shotgun se réserve la possibilité de demander au Client des informations et justificatifs afin de s'assurer de son identité et de la validité du moyen de paiement utilisé. Ces informations sont traitées conformément aux Règles sur les Données Personnelles et ne sont conservées que le temps nécessaire à la vérification. En cas de défaut de réponse du Client ou, dans le cas où une suspicion raisonnable de fraude persiste, Shotgun se réserve le droit d'annuler la commande de Billets et de rembourser intégralement le montant débité sur le moyen de paiement concerné, y compris, le cas échéant, en prélevant ce montant sur le compte de l'Organisateur ouvert auprès de Stripe.

7. DROITS DES CLIENTS

7.1 Droit de rétractation et remboursements

7.1.1 Billets

Concernant la vente à distance intervenant entre les Utilisateurs de la Plateforme, il est rappelé que la vente de Billets constitue une prestation de services de loisir devant être fournie à une date ou une période déterminée.

Conformément à l'article L.221-28 du Code français de la consommation, les Clients ne bénéficient pas du droit de rétractation sur les Billets.

Un Billet ne peut être remboursé même en cas de perte ou de vol, ni repris, ni échangé sauf en cas d'annulation ou de report de l'Évènement par l'Organisateur ou en cas de force majeure. En cas d'annulation de l'Évènement, le Client effectue une demande de remboursement auprès de l'Organisateur. L'Organisateur peut communiquer sur les demandes de remboursement par l'intermédiaire des outils mis à disposition par Shotgun. Le remboursement aura lieu uniquement à l'initiative et sous la responsabilité de l'Organisateur.

Sauf défaillance ou faute de Shotgun, les Frais de Services ne sont pas remboursés au Client. Néanmoins, en cas de défaillance ou faute de Shotgun dans l'exécution des Services et notamment dans l'envoi du Billet sur le Compte Client et/ou à l'adresse email indiquée par le Client dans le délai indiqué, le Client peut obtenir remboursement du Prix Total du Billet.

7.1.2 Merchandising

a) Délai de rétractation

Conformément aux dispositions du Code de la consommation, le Client dispose d'un délai de rétractation de quatorze (14) jours à compter du lendemain de la livraison de son produit de Merchandising. Chaque Vendeur de Merchandising peut prévoir un délai plus long. Il appartient au Client de vérifier la politique et les modalités liées aux retours dont le lien est publié dans la description de l'Évènement concerné ainsi que dans le mail de confirmation de la commande.

b) Remboursements

Le Vendeur de Merchandising est seul responsable des remboursements liés aux produits de Merchandising commandés sur la Plateforme. Il peut communiquer sur les demandes de remboursement par l'intermédiaire des outils mis à disposition par Shotgun. Le remboursement aura lieu uniquement à son initiative.

Sauf défaillance ou faute de Shotgun, les Frais de Services ne sont pas remboursés au Client.

Les frais de renvoi restent à la charge du Client, sauf dispositions contraires dans les conditions de retour décidées par le Vendeur de Merchandising, dont le lien est publié dans la description de l'Évènement.

7.2 **Autres droits des Clients**

7.2.1 Garantie de Shotgun sur les Services numériques

Les Clients basés en France bénéficient d'une garantie légale de conformité couvrant les Services numériques fournis par Shotgun. Au titre de cette garantie, Shotgun est responsable de tout défaut de conformité découvert par le Client dans un délai de deux ans à compter de la fourniture de services numériques. Pour bénéficier de cette garantie, les Clients peuvent contacter Shotgun aux coordonnées mentionnées à l'article 14.

Les lois nationales des Clients peuvent prévoir des garanties plus longues. Néanmoins, en vertu du droit français, Shotgun ne prévoit pas de garantie légale contre les vices cachés ni de garantie commerciale supplémentaire.

7.2.2 Garantie des Organisateur sur les Billets et l'accès aux Évènements

Les Organisateur précisent sur la page de l'Évènement les éventuelles garanties qu'ils proposent concernant les Billets. En cas de demande concernant les garanties légales ou commerciales concernant les Billets ou l'accès aux Évènements, Shotgun invite les Clients à contacter directement les Organisateur.

7.2.3 Garantie des Vendeurs de Merchandising

En cas de demande concernant les garanties légales ou commerciales concernant les produits de Merchandising, Shotgun invite les Clients à contacter directement les Vendeurs de Merchandising.

8. MODIFICATION DU CONTRAT

8.1 Évolution de la Plateforme et du Contrat

Shotgun se réserve le droit de faire évoluer la Plateforme et le Contrat, notamment pour des raisons légales ou technologiques à sa seule discrétion, afin de créer de nouvelles fonctionnalités ou d'améliorer des fonctionnalités existantes.

Shotgun s'engage à notifier les modifications substantielles du Contrat et de la Plateforme aux Utilisateurs par tout moyen utile. Sauf en cas d'obligation légale, réglementaire ou de danger imprévu ou imminent, les modifications substantielles proposées ne sont pas appliquées avant l'expiration d'un délai indiqué dans la communication aux Utilisateurs. Les Utilisateurs qui n'acceptent pas les modifications peuvent résilier les CGU par écrit moyennant un préavis raisonnable. À défaut de résiliation, les Utilisateurs reconnaissent et acceptent être liés par la modification ; la Plateforme et le Contrat sont mis à jour de façon automatique. En dehors des cas où Shotgun est tenue de faire respecter une obligation légale ou réglementaire ou si ces changements présentent un avantage pour les Utilisateurs, les modifications n'ont pas d'effet rétroactif.

8.2 Évolution des prix

Shotgun se réserve le droit de faire évoluer la Commission, la Commission d'Affiliation, les Frais de Services et les Frais Supplémentaires notamment afin de prendre en compte l'évolution des prix et des fonctionnalités de la Plateforme. Toute modification des Commissions, des Commissions d'Affiliation ou des Frais Supplémentaires fera toujours l'objet d'un accord spécifique entre Shotgun et l'Organisateur, le Vendeur de Merchandising ou l'Artiste.

9. DURÉE, SUSPENSION ET RÉSILIATION

9.1 Durée

À compter de leur acceptation, les CGU et les Conditions Particulières conclues le cas échéant sont applicables pour une durée indéterminée.

9.2 Suspension

Tout Compte peut être suspendu le temps nécessaire en cas d'évènement exceptionnel tel qu'un dommage matériel, une panne technique, un problème de sécurité ainsi qu'en cas de manquement ou de suspicion sérieuse de manquement au Contrat de la part de l'Utilisateur. Shotgun pourra suspendre partiellement ou totalement l'accès à la Plateforme et l'exécution du Contrat dans les cas suivants :

- un Utilisateur ne respecte pas une ou plusieurs obligations prévues par le Contrat;
- en cas d'incident de paiement des sommes dues par un Utilisateur à Shotgun ;
- en cas de faille de sécurité, de suspicion de fraude ou de fraude avérée ; ou
- en raison d'un volume important de réclamations ou de plaintes à l'encontre de l'Utilisateur communiquées à Shotgun.

L'accès pourra être rétabli lorsque la cause de suspension aura cessé. En cas de suspension du Compte Organisateur ou du Compte Vendeur de Merchandising en raison des Billets, des Packs, des produits de

Merchandising ou Évènements proposés, Shotgun transmet par écrit les motifs justifiant une telle suspension au moment où la suspension prend effet et laisse la possibilité à l'Utilisateur de clarifier les faits et circonstances.

9.3 Résiliation du Contrat à la discrétion de l'Utilisateur

Chaque Utilisateur est libre de résilier le Contrat à tout moment en contactant le service de support de Shotgun directement sur la Plateforme, ou en envoyant un courrier électronique à support@shotgun.live en indiquant en objet « Résiliation Contrat ». La résiliation du Contrat d'un Utilisateur est à effet immédiat et entraîne la suppression automatique de son Compte, sous réserve des éventuels engagements pris par l'Utilisateur (par exemple, l'engagement de payer des sommes déjà exigibles à Shotgun) qui devront être exécutés jusqu'à leur terme.

9.4 Résiliation du Contrat pour manquement grave

En cas de manquement grave d'une Partie à l'une de ses obligations contractuelles, l'autre Partie peut résilier le Contrat, sans préavis, avec l'envoi, par lettre recommandée avec accusé de réception, d'une lettre détaillant le manquement allégué, la résiliation étant effective à compter de la réception de la lettre par la Partie destinataire.

Les Parties considèrent que constitue un manquement grave, sans que cette liste ne soit exhaustive :

- **Pour l'Organisateur** : le fait de ne pas disposer d'un statut légal approprié pour organiser des Évènements et ne pas fournir les éléments demandés par Shotgun dans le délai imparti malgré de multiples demandes, l'organisation d'Évènements manifestement illicites, l'utilisation non autorisée de marques, logos ou œuvres protégées par des droits d'auteur, la création de nouveaux comptes pour contourner une première résiliation, le non-paiement à plusieurs reprises du prix de la Commission et des Frais Supplémentaires, le non-respect répété des garanties et engagements pris par l'Organisateur, le non-respect des Règles sur les Données Personnelles.
- **Pour le Vendeur de Merchandising** : le fait de ne pas disposer d'un statut légal approprié pour vendre des produits de Merchandising et ne pas fournir les éléments demandés par Shotgun dans le délai imparti malgré de multiples demandes, la vente de produits contrefaits ou la vente de produits non conformes aux lois et réglementations en vigueur, l'utilisation non autorisée de marques, logos ou œuvres protégées par des droits d'auteur, la création de nouveaux comptes pour contourner une première résiliation, le non-paiement à plusieurs reprises du prix de la Commission et des Frais Supplémentaires, le non-respect répété des garanties et engagements pris par le Vendeur de Merchandising, le non-respect des Règles sur les Données Personnelles.
- **Pour le Partenaire de vente** : l'utilisation abusive, frauduleuse ou détournée des modes d'actions promotionnelles.
- **Pour l'Artiste** : la revendication mensongère d'une Page Artiste, l'utilisation non autorisée de marques, logos ou œuvres protégées par des droits d'auteur, le non-respect répété des garanties et engagements pris par l'Artiste, le non-respect des Règles sur les Données Personnelles.
- **Pour le Client** : le fait de ne pas payer le Prix Total du Billet, les fraudes dans l'utilisation des Services et du Billet, le fait de se présenter faussement comme un non-professionnel.
- **Pour Shotgun** : le fait de ne pas assurer l'accès à la Plateforme ou de ne pas permettre l'achat et la mise à disposition des Billets pendant une durée manifestement excessive et à plusieurs reprises, les dysfonctionnements répétés de la Plateforme, le non-respect répété des garanties offertes par Shotgun.

Chaque Partie demeure tenue d'exécuter l'ensemble de ses obligations au titre du Contrat au cours de la période entre la notification de la résiliation et le terme effectif du Contrat.

9.5 Conséquences de la fin du Contrat

La résiliation du Contrat entraîne, pour l'Organisateur, la suppression des Évènements en vente référencés sur la Plateforme et pour le Vendeur de Merchandising, la suppression de la vente des produits de Merchandising.

Le solde du compte correspondant aux recettes acquises avant la résiliation sera envoyé à l'Organisateur/au Vendeur de Merchandising sur demande envoyée au Support.

La résiliation du Contrat ne pourra donner lieu à aucune indemnité entre Shotgun et l'Utilisateur en tant que telle. Sauf stipulation contraire, la résiliation du Contrat entraîne la fin de l'accès aux Comptes pour les Utilisateurs. Par dérogation, les Utilisateurs peuvent demander à Shotgun d'avoir accès et communication des informations suivantes :

- **Pour les Clients** : accès aux reçus et factures pendant un délai d'un (1) an à compter de la résiliation du Contrat, accès aux Billets pour des Évènements postérieurs à la résiliation (sauf en cas de fraude lors de l'acquisition desdits Billets ou si le Client est un professionnel), récupérer les sommes issues de l'Annulation ou du Transfert des Billets antérieurs à la résiliation (sous réserve que les sommes aient été acquises légalement et ne soient pas le produit d'un crime ou d'un délit).
- **Pour les Organisateurs** : accès aux factures et possibilité pendant un délai d'un (1) an à compter de la résiliation du Contrat de récupérer les sommes issues de la vente des Billets antérieure à la résiliation (sous réserve que les sommes aient été acquises légalement et ne soient pas le produit d'un crime ou d'un délit).
- **Pour les Vendeurs de Merchandising** : accès aux factures et possibilité pendant un délai d'un (1) an à compter de la résiliation du Contrat de récupérer les sommes issues de la vente de Merchandising antérieure à la résiliation (sous réserve que les sommes aient été acquises légalement et ne soient pas le produit d'un crime ou d'un délit).

10. DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Shotgun s'engage à respecter les Règles sur les Données Personnelles.

Pour en savoir plus sur les données personnelles pour lesquelles Shotgun est responsable de traitement, les Utilisateurs peuvent se référer à la politique de confidentialité de Shotgun accessible ici : [Politique des Données Personnelles](#).

Pour en savoir plus sur les données à caractère personnel pour lesquelles l'Organisateur ou le Vendeur de Merchandising est responsable de traitement, les Utilisateurs peuvent se référer aux politiques de confidentialité des Organisateurs et des Vendeurs de Merchandising accessibles sur la page de l'Évènement, la Page Organisateur ou sur toute autre page internet de l'Organisateur ou du Vendeur de Merchandising.

Pour en savoir plus sur les données à caractère personnel pour lesquelles l'Artiste est responsable de traitement, les Utilisateurs peuvent se référer à la politique de confidentialité accessible sur la Page Artiste ou sur toute autre page internet de l'Artiste.

11. DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

11.1 Droits de Propriété Intellectuelle de Shotgun

La Plateforme et l'intégralité des éléments qui la composent notamment mais non limitativement, les logiciels, structures, infrastructures, bases de données et contenus de toute nature (textes, images, visuels, logos, marques...) exploités par Shotgun peuvent être protégés par des Droits de Propriété Intellectuelle.

En dehors de l'utilisation normale de la Plateforme, l'Utilisateur s'interdit, sauf autorisation écrite et préalable de Shotgun et sauf dans les cas autorisés par la loi et la réglementation applicables, d'utiliser, de reproduire, d'adapter, de modifier, de créer des œuvres dérivées, de distribuer, de concéder une licence sur, de vendre, de transférer, de présenter publiquement, de transmettre, de diffuser ou d'exploiter de toute autre manière tout ou partie des éléments composant la Plateforme.

11.2 Droits de Propriété Intellectuelle des Utilisateurs

L'Utilisateur garantit qu'il est titulaire de tous les droits nécessaires pour son utilisation de la Plateforme. En particulier :

- L'Organisateur garantit qu'il dispose de tous les droits nécessaires pour émettre les Billets, organiser et suivre le bon déroulement des Évènements et communiquer sur les Évènements et les Billets ;
- Le Vendeur de Merchandising garantit qu'il dispose de tous les droits nécessaires pour proposer, vendre et livrer les produits de Merchandising présentés sur la Plateforme, et qu'il dispose des autorisations et droits relatifs aux éléments associés aux produits de Merchandising (notamment, les descriptions, images, vidéos, marques ou tout autre contenu) affichés sur la Plateforme ;
- L'Artiste garantit qu'il est titulaire de tous les droits (notamment, sans s'y limiter, les droits d'auteur) nécessaires pour publier ses œuvres musicales et pour communiquer sur ses créations, événements, et les Produits Dérivés Artiste via la Plateforme.

En outre, les Organisateurs, Vendeurs de Merchandising et Artistes concèdent à Shotgun une licence sur l'ensemble des éléments transmis sur la Plateforme pour le monde entier, pendant toute la durée des CGU et pendant une durée de dix (10) années à compter de la mise en ligne des éléments sans contrepartie autre que la mise à disposition de la Plateforme par Shotgun. A ce titre, ces Utilisateurs concèdent à Shotgun le droit de reproduire ces éléments sur sa Plateforme ainsi que sur tout support de communication numérique ou écrit, et le droit de représenter ces éléments sur tout support de communication numérique ou écrit afin de communiquer sur ces derniers et permettre la mise en relation en vue de la vente. A l'exception de cette licence concédée à Shotgun, les CGU n'emportent pas cession des Droits de Propriété Intellectuelle de ces Utilisateurs sur les Évènements, les Billets, les produits de Merchandising ou les contenus publiés sur la Page Artiste ou Page Organisateur.

Les Organisateurs, Vendeurs de Merchandising et Artistes garantissent que les moyens utilisés pour réaliser les Billets, communiquer et organiser les Évènements, promouvoir ou vendre les produits de Merchandising ainsi que l'ensemble des contenus publiés sur les Pages Organisateurs ou Pages Artistes ne violent ni ne violeront les Droits de Propriété Intellectuelle des tiers. Ces Utilisateurs garantissent Shotgun contre toutes les conséquences financières des réclamations ou actions de tiers pour de telles violations, quel qu'en soit le fondement (notamment en cas d'action en contrefaçon, action en concurrence déloyale ou parasitisme). Cette garantie couvre toute somme dont serait redevable Shotgun au stade précontentieux (somme versée dans le cadre d'un règlement amiable du litige) ou contentieux (toute somme versée dans le cadre d'une décision de justice, que celle-ci soit définitive ou non) sans préjudice de tous dommages-intérêts que Shotgun pourrait réclamer.

12. DIVERS

12.1 Nullité

Dans l'hypothèse où l'une des clauses du Contrat serait déclarée nulle ou non avenue par un changement de législation, de réglementation ou par une décision de justice, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité des autres clauses et le respect du Contrat.

12.2 Cession du Contrat et changement de contrôle

Les Utilisateurs ne peuvent céder tout ou partie du Contrat à des tiers sans l'accord écrit et préalable de Shotgun.

En cas (i) de fusion par constitution d'une nouvelle société, d'apport, d'apport partiel d'actif, de fusion-absorption, de scission, ou autre opération entraînant une transmission universelle du patrimoine de Shotgun ou (ii) de toute opération entraînant un changement de contrôle, direct ou indirect, affectant Shotgun, les relations contractuelles perdureront sans qu'il ne soit nécessaire d'informer ou d'obtenir le consentement des Utilisateurs, sauf si cette opération est susceptible d'engendrer une diminution des droits des Utilisateurs.

12.3 Non-renonciation

Le fait pour les Parties de ne pas exiger l'application d'une stipulation du Contrat, que ce soit de façon permanente ou temporaire, n'est pas considéré comme une renonciation aux droits découlant de cette stipulation.

12.4 Langue du Contrat

Le Contrat est disponible en français et en anglais. En cas de contradiction, la version française prévaudra. Le français est la seule langue faisant foi en cas de litige, même en présence de traductions, celles-ci, de convention expresse, étant prévues à titre de simple commodité et ne pouvant avoir aucun effet juridique, notamment sur l'interprétation du Contrat ou de la commune intention des Parties.

13. DROIT APPLICABLE ET JURIDICTION COMPETENTE

13.1 Droit applicable

Le Contrat est régi et interprété conformément au droit français. Les Clients résidant habituellement dans un autre pays de l'Union européenne bénéficient également de droits les protégeant en vertu des dispositions obligatoires de la loi applicable dans leur pays de résidence.

13.2 Résolution amiable

En cas de litige, les Parties peuvent rechercher un mode de résolution amiable préalablement à toute saisine juridictionnelle. Pour toute réclamation, Shotgun peut être contactée via le formulaire de contact disponible sur la Plateforme, par email à l'adresse support@shotgun.live ou en écrivant à l'adresse postale suivante : Shotgun SAS, 6 Cité de l'ameublement, 75011 PARIS.

13.3 Médiation

Les Clients ont la possibilité de recourir à la médiation de la consommation en cas de différend avec un Organisateur, un Vendeur de Merchandising, un Artiste ou avec Shotgun. Le service du médiateur peut être saisi par les Clients, après avoir tenté sans succès de contacter l'Organisateur, le Vendeur de Merchandising, l'Artiste ou Shotgun afin de résoudre le litige. Par ailleurs, la Commission européenne met à disposition une plateforme en ligne de règlement des différends accessible au lien suivant : <https://ec.europa.eu/consumers/odr/>.

Shotgun adhère aux services de médiation de la Fédération du e-commerce et de la Vente à Distance (FEVAD). Pour connaître les modalités de saisine du médiateur, cliquez sur <https://mediateurfevad.fr> ou contactez-le en écrivant à l'adresse suivante : Médiateur de la consommation FEVAD, BP 20015, 75362 Paris CEDEX 8.

En tant que professionnels, les Organismes, les Vendeurs de Merchandising et les Artistes doivent également adhérer à un service de médiation. Les coordonnées du ou des médiateurs compétents dont relèvent l'Organisme, le Vendeur de Merchandising ou l'Artiste concerné figurent en principe sur leurs documents commerciaux, sur la page de l'Évènement sur le Site ou sur la Page Organisme ou la Page Artiste.

13.4 Juridictions compétentes

Pour les Clients : en application de l'article R. 631-3 du Code de la consommation, le Client peut saisir à son choix, outre l'une des juridictions territorialement compétentes en vertu du Code de procédure civile, la juridiction du lieu où il demeurait au moment de la conclusion du contrat ou de la survenance du fait dommageable.

Pour les Organismes, les Vendeurs de Merchandising et les Artistes : ces derniers s'engagent à soumettre tout litige ou contestation qu'ils pourraient avoir à l'encontre de Shotgun (et inversement) concernant la validité, à l'interprétation, à l'exécution et/ou à la rupture du Contrat à la compétence exclusive du Tribunal de commerce de Paris.

14. CONTACT

Pour toute question complémentaire, les Utilisateurs peuvent contacter Shotgun :

- Par le formulaire de contact disponible directement sur la Plateforme
- Par email : support@shotgun.live
- Par voie postale : Shotgun SAS, 6 Cité de l'ameublement, 75011 PARIS

L'adresse indiquée ci-avant est **exclusivement réservée à la correspondance postale**, et en aucun cas destinée à la réception du public.

Annexe 1 : Licence d'utilisation de la Plateforme**1. OBJET**

La présente annexe définit les conditions et modalités dans lesquelles Shotgun accorde à l'Utilisateur, qui l'accepte, une licence d'utilisation sur la Plateforme.

2. PÉRIMÈTRE DE LA LICENCE

Shotgun accorde un droit personnel, non exclusif, non cessible et non transférable d'utilisation, de reproduction et de représentation de la Plateforme à l'Utilisateur. Cette licence est octroyée à compter de la date d'acceptation des CGU, pour toute la durée des CGU et pour le monde entier pour le titulaire du Compte uniquement.

3. DESTINATION ET DROITS LICENCIÉS

Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés par les CGU demeurent la propriété de Shotgun, ne font pas partie des droits licenciés et relèvent de sa jouissance exclusive.

Pour les Organismes, les Vendeurs de Merchandising et Artistes, la licence est accordée pour la seule utilisation de la Plateforme à des fins strictement professionnelles pour les seuls besoins et intérêts de l'Organisateur, du Vendeur de Merchandising ou de l'Artiste, ce qui inclut la publication d'Évènements, la mise en vente des Billets aux Clients, la gestion des Partenaires de vente, la vente de produits de Merchandising et la gestion de la Page Organisateur ou la Page Artiste.

Pour les Clients et Fans, la licence est accordée pour la seule utilisation de la Plateforme à des fins non-professionnelles pour les seuls besoins et intérêts des Clients ou des Fans, ce qui inclut l'achat, l'Annulation, le Transfert des Billets et l'information concernant les Évènements.

4. RESTRICTIONS

Sauf autorisation écrite préalable de Shotgun, l'Utilisateur s'interdit de :

- permettre à un tiers non expressément et préalablement autorisé à accéder ou utiliser la Solution, que ce soit à titre onéreux ou gratuit ;
- permettre à un Utilisateur ou un tiers d'accéder ou d'utiliser la Plateforme et son Compte sans s'être préalablement créé un Compte nominatif et personnel ou d'utiliser un Compte autre que son propre Compte ;
- traduire, modifier, adapter, copier ou reproduire, transcoder la Plateforme, ou tout élément, fonction ou graphique du Site, de l'Application et de l'Application Organisateur et/ou fusionner tout ou partie de la Plateforme dans d'autres programmes informatiques en dehors des exceptions prévues par les lois et règlements en vigueur ;
- sous-licencier, prêter, louer, distribuer, commercialiser, transférer, vendre, revendre ou céder d'une quelconque manière la Plateforme ;
- développer un produit ou un service concurrent ou toute fonctionnalité de la Plateforme ;
- se livrer à de la rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, identifier le code source, combiner le code sources avec un autre logiciel ou contourner l'un des mécanisme de la Plateforme, ou chercher à reconstruire ou découvrir le code source de la Plateforme en dehors des limitations prévues par les lois et règlements en vigueur ;
- créer une œuvre dérivée à partir de la Plateforme.