

Conditions Générales de Vente

Date de dernière mise à jour 27/03/2023

Préambule :

Kanma est une application mobile et un site internet www.kanma.fr ayant pour objectif de référencer des Evénements Privés et Publics, leur date, leur lieu, le nombre de participants, leur prix et tous autres contenus générés par l'Utilisateur permettant d'identifier sa structure et/ou ses Evénements.

Kanma propose par ailleurs une billetterie intégrée à l'application et au site internet, cette dernière permet notamment aux Utilisateurs de procéder à l'achat et au paiement d'un billet pour un Evénement auquel l'Utilisateur voudrait participer.

Kanma intervient comme un intermédiaire de vente de billets entre les Acheteurs et les Organismes des Evénements concernés (ci-après dénommé « **Organisateur** »).

Article 1. La Société

La Société Coutin Society, SAS, au capital de 11 200 euros, dont le siège social est situé au 25 rue des Dolmens à St-Piat 28130, immatriculée au RCS de Chartres sous le numéro B 900 138 439 (ci-après désigné la « **Société** »).

Adresse e-mail : coutinsociety@gmail.com.

Numéro de téléphone : 07.84.99.70.98.

Le Directeur de la publication est : Monsieur Coutin Hugo.

L'hébergeur du site et de l'application mobile est OVH.

La Société met à disposition des Organismes d'Evénement un site internet www.kanma.fr et une application mobile dénommés « **Kanma** » ayant pour objectif de proposer un système de création d'Evénements, de référencement des Evénements et une billetterie pour vendre les billets de leurs Evénements.

Article 2. Objet

Les présentes Conditions Générales de Vente (ci-après désigné « **CGV** »), ont pour objectif d'encadrer juridiquement la vente de billets par l'application mobile Kanma et le site internet www.kanma.fr aux Utilisateurs de ceux-ci (ci-après dénommé « **Acheteur** »).

Elles s'appliquent à toutes les ventes réalisées par Kanma et s'imposent face à tout document contradictoire.

Elles sont systématiquement communiquées à l'Acheteur avant tout achat.

L'Acheteur reconnaît avoir pris connaissance et accepte les présentes Conditions Générales de Vente avant d'effectuer sa Commande.

Pour rappel, Kanma intervient comme un intermédiaire de vente de billets entre les Acheteurs et les Organisateur des Evénements concernés.

Ni Kanma, ni la Société ne peut être tenus responsables de l'Evénement en lui-même, celui-ci possède ses propres conditions particulières définies par l'Organisateur.

Sauf cas contraire indiqué sur la billetterie et donc par l'Organisateur, l'accès aux Evénements et à la billetterie est réservée aux personnes physiques majeures jouissant de la capacité de contracter.

L'Acheteur déclare avoir atteint l'âge de 18 ans révolu au moment de sa réservation.

Article 3. Définitions

Acheteur désigne l'Utilisateur qui achète et passe une Commande d'un billet pour un Evénement ;

Société désigne la Société Coutin Society plus amplement décrite à l'article 1 des présentes ;

Kanma désigne le nom du site internet, de l'application mobile et des applications des services des présentes ;

Conditions Générales de Vente ou CGV désignent le présent document ;

Organisateur désigne tout utilisateur organisant un Evénement personne physique ou morale sur Kanma ;

Evénement désigne tous les Evénements (meeting, soirées, ateliers, concerts, etc...) ;

Contrat désigne le présent document ;

Entité désigne les associations, entreprises, communautés d'agglomération, etc... de manière générale tout organisme déclaré officiellement auprès de l'Etat ;

Evénement Public désigne tous les Evénements accessibles à tous les utilisateurs de Kanma ;

Evénement Privé désigne tous les Evénements qui ne sont pas accessibles et donc non visibles à tous les utilisateurs, seuls les utilisateurs invités à cet Evénement pourront y acheter leur billet ;

Commande désigne toute demande d'achat réalisée par l'Acheteur sur Kanma ;

Utilisateur désigne toute personne ayant créé un compte sur Kanma et ayant la possibilité de créer des Evénements Privés.

Article 4. Produits et services

Les caractéristiques essentielles des billets sont indiquées depuis la billetterie de l'Evénement.

Le montant total dû par l'Utilisateur sera rappelé au moment de la confirmation de la Commande.

Article 5. Prix

Le prix des billets est indiqué en euros, Toutes Taxes Comprises, incluant les frais de location hors participation aux frais de traitement.

Le nombre maximal de billets achetables par personne sur l'application mobile est de 5.

Le nombre maximal de billets achetables par personne par Commande sur le site internet est de 5 néanmoins un Acheteur peut passer autant de Commande qu'il le souhaite tant que des billets sont disponibles à la vente.

Article 6. Modalités de paiement

Les paiements s'effectuent par carte bancaire, sont acceptées les cartes réseaux carte bleue, VISA et MASTERCARD.

Article 7. Acceptation, modification et opposabilité des Conditions Générales de Vente

L'Acheteur déclare avoir pris connaissance et accepte les présentes CGV avant le paiement de sa Commande. L'Acheteur renonce à se prévaloir de tout document contradictoire. Les CGV applicables sont celles en vigueur à la date de validation de la Commande.

L'application et le site web se chargeront de prévenir l'Utilisateur de toute modification des CGV dans un délai raisonnable.

L'invalidité d'une des dispositions des présentes CGV n'entraîne pas l'invalidité de l'ensemble du Contrat. Kanma peut modifier une clause nulle par une clause valide ayant la finalité la plus proche possible que la clause nulle.

Article 8. Acheter un billet pour un Événement

L'Utilisateur ne peut acheter un billet que s'il a créé un compte Kanma au préalable. Les données fournies lors de l'inscription doivent être exactes et réelles pour le bon fonctionnement des services de Kanma et l'obtention des billets. Kanma ne peut être tenu responsable en cas d'usurpation d'identité par un Utilisateur qui pourra être poursuivi conformément aux dispositions légales en vigueur.

Si l'Utilisateur possède déjà un compte Kanma il lui sera demandé de se connecter à son compte.

Toutes les ventes sont payées comptant au moment de la passation de la Commande.

8.1 Création d'un compte Kanma

Tout individu souhaitant devenir Utilisateur de Kanma, doit fournir les informations suivantes lors de son inscription :

- Nom ;
- Prénom ;
- Date de naissance (interdit aux moins de 16 ans) ;
- Adresse e-mail ;
- Mot de passe ;
- Acceptation des Conditions Générales d'Utilisation et de la Politique de Confidentialité ;
- Optionnel : Accepter de recevoir la newsletter Kanma sur nos actualités et offres commerciales.

L'Utilisateur garantit que les données qu'il communique pour la création de son compte sont conformes à la réalité et exactes.

Par ailleurs, l'Utilisateur accepte et reconnaît qu'il est responsable du caractère confidentiel et personnel des identifiants et mots de passes associés à son compte.

Dans le cas où l'Utilisateur a perdu ou oublié son mot de passe il peut réaliser une demande directement depuis la page de connexion de Kanma.

Une fois toutes ces informations fournies et acceptées, l'individu est désormais un Utilisateur de Kanma. Vous pouvez consulter nos CGV/CGU/CGO et notre Politique de Confidentialité directement sur notre site internet ou application mobile Kanma.

8.2 L'achat d'un billet sur l'application mobile Kanma

L'Utilisateur doit se rendre sur la page de l'Événement auquel il veut acheter son billet puis doit cliquer sur participer. L'Utilisateur sélectionne le billet qu'il souhaite acheter, l'Utilisateur n'a pas besoin de fournir les informations manuellement. Les informations automatiquement récupérées sont celles du profil Utilisateur :

- Nom ;
- Prénom ;
- E-mail ;
- Date de naissance.

L'Utilisateur doit ensuite procéder au paiement de son billet, la solution bancaire Up2Pay intégrée à Kanma procédera au virement bancaire, si le paiement est accepté ou refusé l'Utilisateur sera directement informé. Les paiements s'effectuent par carte bancaire ; sont acceptées les cartes réseaux carte bleue, VISA et MASTERCARD. Les modalités de vente sont détaillées dans nos CGV accessible avant de procéder au paiement d'un billet.

Un Utilisateur ne peut acheter qu'un billet par Événement sur l'application mobile.

8.3 L'achat d'un billet sur le site internet www.kanma.fr

L'Utilisateur doit sélectionner le type de billet qu'il souhaite acheter et sélectionner la quantité de billet qu'il souhaite acheter. L'utilisateur devra fournir les informations suivantes :

- Nom ;
- Prénom ;
- E-mail ;
- Date de naissance ;
- Numéro de téléphone ;
- Adresse de facturation.

Les informations du profil Utilisateur sont automatiquement récupérées et préremplissent les champs nom, prénom et e-mail. Le numéro de téléphone et toutes autres informations demandées par l'Organisateur doivent-être ajoutées manuellement.

L'Utilisateur a la possibilité de modifier les informations préremplies. Dans le cas où l'Utilisateur souhaite acheter plusieurs billets, tous les billets seront attribués aux informations fournies lors de cet achat.

L'Utilisateur s'engage à respecter les informations fournies, il pourra être refusé d'entrée si ses informations ne sont pas correctes et réelles.

Kanma vous informe en temps réel de la disponibilité des billets lors de la passation de votre Commande. Si certains billets ne sont plus disponibles entre le début et la fin de votre Commande, Kanma vous en informera.

L'Utilisateur doit ensuite procéder au paiement de son billet, la solution bancaire intégrée à Kanma procédera au virement bancaire, si le paiement est accepté ou refusé l'Utilisateur sera directement informé. Les paiements s'effectuent par carte bancaire ; sont acceptées les cartes réseaux carte bleue, VISA et MASTERCARD. Les modalités de vente sont détaillées dans nos CGV accessibles avant de procéder au paiement d'un billet.

8.4 Validation de la Commande

La validation de sa Commande par l'Utilisateur entraîne l'acceptation de la Commande ainsi que l'intégralité des présentes CGV. La validation de la Commande implique l'obligation de payer le prix indiqué.

8.5 Obtention des billets électroniques

Dès lors que votre Commande est payée, un message de confirmation est affiché. Un e-mail de confirmation de Commande contenant un QR Code pour accéder à l'Événement est immédiatement envoyé, ce QrCode est aussi disponible depuis l'onglet mes billets depuis le site internet www.kanma.fr ou depuis l'application mobile Kanma. Il est alors de votre responsabilité de vérifier la bonne réception des billets. Veuillez noter que certains fournisseurs de messagerie peuvent retarder la livraison des billets. En cas de non-réception après plusieurs heures, merci de contacter Kanma à l'adresse : contact.kanma@gmail.com

Les billets sont fournis par e-mail uniquement au format numérique par un QR Code à présenter à l'Organisateur à l'entrée de l'Événement. L'Acheteur a la possibilité de les imprimer.

Un Acheteur peut retrouver ses billets directement sur son compte Kanma depuis l'onglet : mes billets.

Si la quantité achetée d'un billet lors d'une Commande est supérieure à 1, l'Acheteur recevra un seul QR code qui servira de passe pour le nombre de billets achetés. Cela signifie que l'Acheteur pourra utiliser le même QR code pour accéder à l'événement pour tous les billets qu'il a achetés. Par exemple, si l'Acheteur a acheté 4 billets, il recevra un QR code unique qui permettra à lui et à trois autres personnes d'entrer dans l'événement.

Article 9. Accès à l'Événement et conditions d'utilisations des billets

L'Acheteur peut présenter son QR Code sous format numérique ou l'imprimer pour une présentation papier. Le papier doit être de couleur blanc pour une impression du QR Code en noir, le papier ne doit pas être abîmé, déchiré, endommagé si le QR Code n'est pas lisible l'Organisateur est en droit de vous demander un autre format de QR Code. Kanma décline toute responsabilité pour les anomalies pouvant survenir lors de la Commande, du traitement et/ou de l'impression des billets dans la mesure où Kanma ne les a pas provoquées intentionnellement. Avant d'autoriser l'Acheteur à participer à l'Événement, l'Organisateur est en droit de demander tout document justificatif permettant d'identifier le porteur du billet (notamment une carte d'identité). L'Acheteur doit donc être en

possession d'une pièce d'identité officielle avec une photographie permettant son identification lors de la présentation de son billet électronique.

Dans le cas d'un achat unique de billet : la première personne se présentant à l'Événement avec le billet et justifiant de son identité est présumée titulaire du droit d'entrée à l'Événement.

Un billet ne peut être utilisé qu'une seule fois pour accéder à l'Événement. Ainsi en cas de perte, vol, duplication, seule la première personne à présenter le billet sera admise à accéder à l'Événement.

Dans le cas d'un achat multiples de billets : les personnes se présentant à l'Événement avec les billets (Qrcode unique, Art 8.5) devront être accompagné par l'Acheteur des billets. L'Acheteur justifiant son identité est présumée titulaire des droits d'entrée de ses billets à l'Événement.

Il est important de noter que chaque billet (QR code) peut être utilisé uniquement pour le nombre de billets achetés. Par exemple, si un acheteur a acheté 2 billets, le QR code correspondant ne pourra être utilisé que deux fois pour accéder à l'événement. Si une personne présente un billet qui a déjà été utilisé, elle ne sera pas admise à accéder à l'événement.

Chaque billet comporte un numéro unique d'identification du billet et de la Commande.

Un détenteur de billet qui aurait déjà été utilisé ne pourra pas prétendre à remboursement.

Le billet est uniquement valable pour le lieu, la date et l'heure de l'Événement auquel il appartient. Le billet doit être conservé jusqu'à la fin de l'Événement.

La reproduction, duplication ou la contrefaçon des billets sont prohibées. L'Organisateur se réserve un droit de refuser l'accès à l'Événement. Aucun remboursement ne sera alors accordé.

Article 10. Droit de rétraction et remboursement

Kanma propose une assurance remboursement lors de l'achat d'un billet, optionnelle mais nécessaire pour exiger un remboursement. Les frais de l'assurance remboursement sont d'un euro si le billet est supérieur à zéro euro et inférieur à cinquante euros. Quand un billet est supérieur à cinquante euros l'assurance remboursement est de cinq pourcent du prix du billet.

Cette assurance n'est valable que pour les billets achetés après le 16 janvier 2023.

Un Acheteur peut demander un remboursement de son billet seulement si celui-ci a souscrit à une assurance remboursement lors de son achat de billet.

Lors d'un achat multiple de billet, l'Acheteur doit sélectionner une quantité d'assurance remboursement. L'Acheteur pourra effectuer une demande de remboursement pour autant de billet qu'il a souscrit d'assurance remboursement. Une seule assurance remboursement ne suffit pas pour être remboursé de l'achat de tous ses billets. Il est donc nécessaire de souscrire à autant d'assurance remboursement que de billet acheté pour obtenir le remboursement de tous les billets.

Dans le cas où un Acheteur effectue une demande de remboursement et que toutes les conditions précédentes sont réunies, l'Acheteur sera remboursé l'intégralité du prix d'achat de son ou ses billets.

Certains événements ne proposeront pas d'assurance remboursement, tel que les événements de catégorie : « Tombola ».

Chaque événement proposant une assurance remboursement dispose d'un délai de remboursement variable, ce délai est choisi par l'Organisateur et sera indiqué à l'Acheteur lors de son achat.

Kanma ne peut être tenu pour responsable du délai de remboursement d'un événement.

En cas d'annulation de l'Événement par son Organisateur, le prix d'achat des billets peut être remboursé, si l'Organisateur le décide. L'Utilisateur dispose d'un délai de 14 jours pour envoyer sa demande de remboursement.

L'Organisateur devra informer Kanma à l'adresse : coutinsociety@gmail.com de l'annulation de son Événement et de la demande de remboursement des Acheteurs, l'Organisateur devra indiquer s'il souhaite prendre en charge les assurances remboursements payés et non payés par ses participants, le détail de ses assurances est détaillé paragraphe 1 du présent article.

En aucun cas Kanma ne sera tenu responsable du choix de remboursement de l'Organisateur.

Dans le cas d'une vente en présentiel l'Organisateur est seul responsable du remboursement.

L'Organisateur est seul responsable de son Événement, toute annulation, report ou modification de l'Événement dont la date, le lieu et l'heure sont de la responsabilité de l'Organisateur.

Kanma ne peut être tenu responsable de toute annulation, report ou modification de l'Événement.

L'Acheteur accepte expressément que Kanma transmette ses informations personnelles à l'Organisateur afin que celui-ci puisse vérifier l'identité des participants à l'entrée de l'Événement et par ailleurs prévenir les participants à leur Événement en cas de modifications ou d'annulation de celui-ci.

Chaque billet remboursé sera remis en vente depuis la billetterie de l'Organisateur, ainsi son nombre de participant pourra être amené à diminuer et augmenter.

Pour effectuer sa demande de remboursement l'Acheteur devra se rendre :

- Sur le site web dans sa page profil, onglet mes billets et cliquer sur le bouton remboursement ;
- Sur l'application mobile depuis la page de ses événements puis sélectionner les 3 points en haut à droite.

Article 11. Sécurisation des paiements et données personnelles

Kanma a confié le système de paiement à Up2Pay. Les informations bancaires communiquées par les Utilisateurs restent confidentielles et sont sécurisées par Up2Pay. Les données personnelles qui sont communiquées lors de l'achat permettent de mener à bien la transaction et de contacter l'Acheteur en cas d'éventuelle annulation ou modification de l'Événement.

L'Utilisateur dispose d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suppression de ses données. Les modalités de traitement des données personnelles sont détaillées au sein de notre Politique de Confidentialité.

Article 12. Responsabilité

En application de la loi n°2004-575 du 21 juin 2004 et de l'article L. 121-20-3 du Code de la consommation, Kanma est responsable de plein droit à l'égard du consommateur de la bonne exécution des obligations résultant du Contrat conclu à distance.

Article 13. Acheter un billet en présentiel

Kanma offre la possibilité à l'Organisateur de réaliser des ventes des billets pour un Evénement organisé sur Kanma en présentiel. Pour cela l'Organisateur doit disposer de l'application mobile Kanma qui lui permettra d'ajouter un Utilisateur manuellement dans la liste de ses participants.

L'Organisateur doit recueillir au préalable l'accord du participant pour le traitement de ses données personnelles qui seront transférées à Kanma.

Kanma propose cette possibilité de vente en présentiel par les Organisateurs pour faciliter la vérification des identités et des billets à l'entrée de leur Evénement.

Kanma enverra un courriel au participant achetant son billet en présentiel à l'e-mail qu'il aura fourni, comme pour l'achat d'un billet directement sur Kanma le participant recevra un QR Code unique, ce billet électronique respecte exactement les mêmes conditions que celles d'un billet disponible sur Kanma, se référer au présent Contrat.

Pour rappel, les informations demandées par l'Organisateur au participant pour une vente en présentiel sont :

- Nom ;
- Prénom ;
- E-mail ;
- Numéro de téléphone.

Aucunes autres informations ne seront demandées au participant pour acheter sa place en présentiel avec Kanma.

Le moyen de paiement pour l'achat d'un billet vendu en présentiel par l'Organisateur n'est soumis à aucune règle par Kanma.

L'Organisateur recevra la facture des commissions à payer pour la création et la mise à disposition du billet électronique et de son QR Code pour chaque billet vendu. Veuillez consulter les Conditions Générales Organisateur pour connaître tous les détails des commissions et des modalités de versement.

Tout participant peut accéder à nos CGV et notre Politique de Confidentialité directement sur notre site internet.

Article 14. Droit applicable et juridiction compétente

La juridiction compétente pour connaître d'un litige entre la Société et l'Utilisateur, Acheteur, Organisateur est la juridiction française.

Le droit applicable aux présentes CGV est le droit français.