

REGLEMENT JEU-CONCOURS
« J'en ai rien à coder – Les jeux-concours de l'été ! »

1 OBJET

1.1 La société Microsoft France, société par actions simplifiée au capital de 4 240 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre, sous le numéro B 327 733 184, ayant son siège social au 39 Quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux (ci-après dénommée « Microsoft France »), organise exclusivement sur Internet, un Jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque (ci-après le « Jeu-concours »).

1.2 Le Jeu-concours consiste en un questionnaire, suivi d'un tirage au sort. Les réponses au questionnaire sont déterminantes.

1.3 Le Jeu-concours se déroule à compter de sa mise en ligne prévue le 8 août 2011. Il est constitué de deux (2) périodes (ci-après les « Périodes de Jeu ») :

- du 8 août au 9 septembre 2011 inclus (ci-après la « Première Période de Jeu »)
- du 14 novembre au 31 décembre 2011 inclus (ci-après la « Seconde Période de Jeu »).

1.4 Le Jeu-concours est accessible à partir du site internet MSDN de Microsoft aux adresses url suivantes :

- <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/hh264603.aspx> pour la Première Période de Jeu et
- <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/hh264604.aspx> pour la Seconde Période de Jeu,

(Ci-après le « Site » ou le « Site MSDN »).

1.5 La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du participant (le « Participant »).

1.6 La participation au Jeu-concours implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois, règlements (notamment fiscaux) et autres textes applicables en France. Le Règlement s'applique par conséquent à tout Participant qui participe au Jeu-concours.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Pourront participer au Jeu-concours les personnes physiques, qu'il s'agisse de particuliers ou de professionnels, domiciliés en France (y compris la Corse et les DOM-TOM). Les mineurs peuvent également participer au Jeu-concours, à condition que leurs parents (ou la personne exerçant sur eux l'autorité parentale) les aient préalablement et expressément autorisés à le faire. La participation des mineurs au Jeu-concours implique qu'ils aient effectivement préalablement obtenu cette autorisation, et Microsoft se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment. Microsoft serait contrainte de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais qui lui seraient impartis.

2.2 Ne peuvent participer au Jeu-concours les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées ainsi que :

- i) les mandataires sociaux et employés de Microsoft France, de toute société qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle ;

ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu-concours.

iii) En raison de la réglementation interdisant les dons effectués à des personnes dépositaires de l'autorité publique (article 433-1 du code pénal), toute personne investie par délégation de la puissance publique d'un pouvoir de décision et de contrainte sur les individus et sur les choses, en ce inclus notamment les fonctionnaires de l'Etat, les militaires et le personnel des établissements d'enseignement publics, ne pourra pas participer à ce Jeu dans l'exercice de ses fonctions, mais seulement à titre personnel comme toute personne non investie de ces fonctions.

3 DEROULEMENT DU JEU-CONCOURS

3.1 Pour participer au Jeu-concours, le Participant doit se rendre sur le Site MSDN.

Pour la Première Période de jeu, le Participant doit se connecter sur le Site à l'aide d'un identifiant Windows Live.

Il doit compléter un formulaire de participation en ligne en renseignant ses nom, prénom, civilité, numéro de téléphone personnel, adresse email personnelle, fonction, activité, adresse postale personnelle, ville, code postal, et pays.

Il doit accepter une inscription à la communication « Newsletter MSDN » de Microsoft France et, à titre facultatif, peut personnaliser cette communication.

Après avoir rempli correctement le formulaire de participation, il lui sera proposé de répondre à quatre (4) questions pour cette Première Période de Jeu.

Pour la Deuxième Période de Jeu, le Participant doit se rendre sur le Site MSDN de la seconde période de jeu c'est-à-dire directement à l'adresse suivante : <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/hh264604.aspx>. Il lui sera proposé de télécharger gratuitement différents outils de développement :

- Outil de développement « Windows Phone SDK » téléchargeable à cette adresse : <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/aa570309>

- Outil de développement « Windows Azure SDK » téléchargeable à cette adresse : <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/aa570309>

- Outil de développement « Microsoft WebMatrix » téléchargeable à cette adresse : <http://msdn.microsoft.com/fr-fr/aa570309>

Une fois sur le Site MSDN, le Participant doit cliquer sur le bouton Jouer. Il lui sera ensuite demandé de jouer en cassant des blocs et en sautant pour éviter certains obstacles.

Il arrivera dans une première zone rappelant les produits (Windows phone, Azure et Webmatrix), et sera à cet instant bloqué par des murs. Une page apparaîtra pour présenter le Produit. Il sera invité à compléter un formulaire d'inscription en ligne via ses identifiants Windows Live ID. Les informations à remplir pour chaque formulaire dépendent de la technologie que le Participant télécharge :

La technologie « Windows Phone SDK » requiert de renseigner ses nom, pays, adresse de messagerie, principale fonction dans son entreprise ou son organisation, numéro de téléphone

professionnel, nom de la société ou de l'organisation qui l'emploie, adresse professionnelle et ses préférences de communication.

La technologie « Windows Azure SDK » requiert de renseigner ses nom, pays, adresse de messagerie, principale fonction dans son entreprise ou son organisation, numéro de téléphone professionnel, nom de la société ou de l'organisation qui l'emploie, adresse professionnelle et ses préférences de communication.

La technologie « Windows Webmatrix » requiert de renseigner ses nom, pays, adresse de messagerie, principale fonction dans son entreprise ou son organisation, numéro de téléphone professionnel, nom de la société ou de l'organisation qui l'emploie, adresse professionnelle et ses préférences de communication.

Une fois le formulaire rempli, le Participant sera renvoyé sur une page où il pourra télécharger, grâce au logiciel Microsoft Silverlight disponible et téléchargeable gratuitement, le produit en s'assurant que l'écran suivant confirme bien la prise en compte de sa participation.

Une fois la première technologie téléchargée et suite à la confirmation de la validation de la participation du Participant, celui-ci pourra continuer de jouer et augmenter ses chances au tirage au sort en téléchargeant les autres produits

Microsoft se réserve le droit de procéder à toute vérification pour le respect du présent article comme de l'ensemble du règlement, notamment pour écarter à tout participant ayant commis un abus quelconque, sans toutefois qu'elle ait l'obligation de procéder à une vérification systématique de l'ensemble des participants, pouvant limiter cette vérification aux participants tirés au sort.

3.2 Seuls les Participants ayant répondu correctement à toutes les questions d'une Période de Jeu seront éligibles au tirage au sort de cette Période de Jeu.

3.3 La participation est limitée à une seule par Participant (même nom, même prénom, même adresse électronique) et par Période de Jeu. Toute participation additionnelle d'un même Participant sur une même Période de Jeu sera considérée comme nulle.

3.4 Toute participation au Jeu-concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où Microsoft France a pu valablement recevoir le formulaire de participation et les questions dûment complétées avec les bonnes réponses par le Participant.

3.5 La clôture des participations au Jeu-concours aura lieu **le 9 septembre 2011 à Minuit pour la Première Période de Jeu et le 31 décembre 2011 à Minuit pour la Seconde Période de Jeu**. Toute participation enregistrée par Microsoft France après ces instants ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Un tirage au sort sera effectué dans les quinze (15) jours après la clôture des participations, sous le contrôle de Maîtres AGNUS et PARKER, parmi tous les Participants de la Période de Jeu concernée ayant répondu avec succès à toutes les questions et ayant retourné dans le délai imparti le formulaire de participation dûment renseigné.

4.2 Le tirage au sort de la Première Période de Jeu désignera dix (10) Gagnants qui se verront, chacun, attribuer les lots décrits à l'article 5.

Le tirage au sort de la Seconde Période de Jeu désignera trente (30) Gagnants qui se verront, chacun, attribuer les lots décrits à l'article 5.

4.3 Il sera également désigné dix (10) gagnants de remplacement éventuels pour la Première Période de Jeu et trente (30) gagnants de remplacement éventuels pour la Seconde Période de Jeu, pour le cas où il s'avérerait après vérification qu'un ou plusieurs Participants tirés au sort n'avait pas la qualité pour participer, avait fait une fausse déclaration, ou pour tout autre motif entraînant la nécessité d'attribuer le lot à une autre personne.

4.4 Du seul fait de l'acceptation de son lot, chaque Participant Gagnant autorise expressément Microsoft France à utiliser ses nom, prénom, image, ainsi que l'indication de sa ville et de sa département de résidence, dans le cadre de tout message/manifestation publicitaire ou promotionnel, sur tout support, ainsi que sur le Site et les autres sites de Microsoft France, en France et à l'étranger, pendant une durée de un (1) an, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que le lot gagné.

5 LES LOTS ET LEUR REMISE

5.1 Les Gagnants ainsi désignés se verront attribuer les lots décrits ci-dessous :

Pour la Première Période de Jeu :

- 1^{er} Prix : Un (1) pack « Univers » comprenant un (1) Kinect, une (1) Xbox 360, un (1) jeu Kinect Adventures et un (1) jeu Xbox Electronic Arts d'une valeur totale approximative de 520 euros TTC (cinq cent vingt euros toutes taxes comprises) ;
- Du 2^{ème} au 10^{ème} Prix : Un (1) pack « Galaxie » comprenant un (1) gadget d'une valeur unitaire approximative de 20€ TTC (vingt euros toutes taxes comprises).

Pour la Seconde Période de Jeu :

- Le paragraphe devient : « 1^{er} Prix : Un (1) « Pack Big Bang », d'une valeur totale approximative de 6481 euros TTC (six mille quatre-cent quatre-vingt-un euros toutes taxes comprises), comprenant :
 - o Un (1) abonnement d'un (1) an à « Visual Studio Premium MSDN » d'une valeur unitaire approximative de cinq mille huit cent cinquante-cinq euros (5 855 euros) toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Windows Phone 7 d'une valeur unitaire approximative de cinq cent cinquante-six euros (556 euros) toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) souris d'ordinateur ARC Microsoft, d'une valeur unitaire approximative de trente-cinq euros (35 euros) toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) T-shirt « MSDN », d'une valeur unitaire approximative de quinze euros (15 euros) toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur unitaire approximative de vingt euros (20 euros) toutes taxes comprises.
- 2^{ème} Prix : Un (1) « Pack Supernova », d'une valeur totale approximative de mille huit cent trente-sept euros (1837 euros) toutes taxes comprises, comprenant :

- Un (1) abonnement d'un (1) an à « Visual Studio Professionnel MSDN » d'une valeur unitaire approximative de mille deux-cent quatre-vingt-trois euros (1 283 euros) toutes taxes comprises ;
 - Une (1) Xbox 360, d'une valeur unitaire approximative de deux-cent quarante-neuf euros (249 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Kinect d'une valeur unitaire approximative de cent cinquante euros (150 euros) toutes taxes comprises ;
 - Deux (2) jeux Xbox, d'une valeur totale approximative de cent-vingt euros (120 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) T-shirt « MSDN », d'une valeur unitaire approximative de quinze (15 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur unitaire approximative de vingt euros (20 euros) toutes taxes comprises ;
- 3^{ème} Prix : Un (1) « Pack Météore », d'une valeur totale approximative de mille quatre-cent huit euros (1 408 euros) toutes taxes comprises comprenant :
- Un (1) abonnement d'un (1) an à « Visual Studio Professionnel MSDN » d'une valeur unitaire approximative de mille deux-cent quatre-vingt-trois euros (1 283 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) télescope Paralux d'une valeur unitaire approximative de quatre-vingt-dix euros (90 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) T-shirt « MSDN », d'une valeur unitaire approximative de quinze euros (15 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur unitaire approximative de vingt euros (20 euros) toutes taxes comprises.
- Du 4^{ème} au 30^{ème} Prix : Un (1) « Pack Etoile », d'une valeur totale approximative de trente-cinq euros (35 euros) toutes taxes comprises comprenant :
- Un (1) T-shirt « MSDN », d'une valeur unitaire approximative de quinze euros (15 euros) toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur unitaire approximative de vingt euros (20 euros) toutes taxes comprises.

5.2 Les lots sont choisis par Microsoft. Chaque lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit sous réserve de la mise en œuvre éventuelle par les Gagnants, qui en feront leur affaire personnelle, de la garantie du constructeur sur les matériels donnés en lot.

5.3 Pour l'ensemble des lots, Microsoft se réserve le droit, le cas échéant, de les remplacer, en tout ou en partie, par d'autres lots de valeur au moins équivalente, de la même marque ou d'une marque différente, ou par sa contre-valeur en numéraire au choix de Microsoft France, en cas de difficulté extérieure pour obtenir ce qui a été annoncé, notamment rupture, même momentanée, de stock.

5.4 La valeur indiquée pour chacun des lots correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation. Chaque revendeur est libre de fixer le prix de vente.

5.5 Les Gagnants se verront attribuer leur lot comme suit :

Chaque Gagnant sera informé dans la semaine qui suit le tirage au sort, par courrier électronique, à l'adresse indiquée sur le formulaire de participation, de son gain ainsi que des modalités de la remise de son lot auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier.

Chaque Gagnant recevra son lot, dans un délai de trois (3) mois.

Par ailleurs, les noms des Gagnants de chaque Période de Jeu seront publiés sur le Site MSDN, à compter de la date du tirage au sort correspondant à la Période de Jeu et ce pendant un (1) mois.

5.6 Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Jeu n'ont pas de valeur contractuelle quant aux caractéristiques du lot finalement attribué.

5.7 Toutes les marques ou noms de produits cités sont des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

5.8 Avant la remise de son lot, chaque Gagnant devra justifier de son identité et remplir les conditions définies dans le Règlement.

6 LES FRAIS DE PARTICIPATION

Il est rappelé aux Participants que :

L'opération objet du présent Règlement est gratuite et sans obligation d'achat, Microsoft n'exigeant aucun paiement, ni aucun achat, pour y participer.

En revanche, les frais éventuellement engagés par les Participants, au titre de leur connexion à l'Internet, au titre de tout affranchissement postal ou à quelque autre titre que ce soit, ne seront pas remboursés, compte tenu des dispositions de l'article 45 de la loi n° 2011-525 du 17 mai 2011 ayant modifié certaines dispositions du Code de la consommation.

7 LIMITATION DE RESPONSABILITE

7.1 La participation au Jeu-concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

7.2 En conséquence, Microsoft France ne saurait en aucune circonstance être tenue responsable, sans que cette liste soit limitative :

- du contenu des services consultés sur le Site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le Site ;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;

- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement et/ou fonctionnement du Jeu-concours ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
- des problèmes d'acheminement ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu-concours ou ayant endommagé le système d'un Participant.

7.3 Il est précisé que Microsoft France ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au Site. Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au Site et la participation des Participants au Jeu-concours se fait sous leur entière responsabilité.

8 CONVENTION DE PREUVE

8.1 Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, Microsoft France pourra se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par Microsoft France, notamment dans ses systèmes d'information.

8.2 Les Participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous formats ou supports informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve.

Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par Microsoft France dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

9 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

9.1 La responsabilité de Microsoft France ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Jeu-concours devait être modifié, écourté ou annulé.

Elle se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date et/ou heure annoncée.

9.2 Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt chez Maîtres AGNUS et PARKER, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Jeu-concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu-concours.

9.3 Microsoft France se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

9.4 Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Jeu-concours sous un ou des prêtes-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Joueur devant s'inscrire et participer au Jeu-concours sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

9.5 En cas de manquement de la part d'un Participant, Microsoft France se réserve la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de ce dernier, sans que celui-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

10 DONNEES NOMINATIVES

10.1 Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » n° 78-17 du 6 janvier 1978. Chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données le concernant, ainsi que de la faculté d'opposition à leur cession, en se rendant sur le site de Microsoft France, ou en adressant un e-mail à msfrance@microsoft.com, ou en écrivant par courrier postal à l'adresse : Microsoft France, Division DPE, Jeu-concours « **J'en ai rien à coder** », 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

10.2 Les informations nominatives peuvent être utilisées par Microsoft France pour répondre aux demandes qui lui sont posées. Elles pourront également être utilisées pour proposer ses produits et ceux de ses partenaires, avec l'accord de chaque Participant donné par tout moyen, notamment au moyen de cases à cocher sur le formulaire de participation.

11 LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

11.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

11.2 Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par Microsoft France ou Maîtres AGNUS et PARKER, dans le respect de la législation française.

12 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

12.1 Le Règlement complet est déposé chez Maîtres AGNUS et PARKER, Huissiers de Justice associés, 5 rue Agar, 75016 PARIS, ainsi que les réponses exactes aux questions.

12.2 Il est possible de consulter et d'imprimer le Règlement sur le Site.

12.3 Le Règlement complet sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée à :

Microsoft France
Division DPE
Jeux-concours « **J'en ai rien à coder** »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux.

12.4 Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu-concours.