

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS

« J'en ai rien à déployer »

(4 octobre au 5 novembre 2010)

1 OBJET

1.1 La société **Microsoft France**, société par actions simplifiées 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 dénommé « **J'en ai rien à déployer** » (le « Jeu-concours »).

1.2 Le Jeu-Concours se déroule à compter de sa mise en ligne prévue le 4 octobre 2010 jusqu'au 5 novembre 2010 inclus à minuit, tous les jours, accessible à l'adresse internet TechNet de Microsoft suivante : <http://technet.microsoft.com/fr-fr/windows/ff731388.aspx> (ci-après le « Site »). Il consiste en un questionnaire de huit (8) questions, suivi d'un tirage au sort. Les réponses au questionnaire sont déterminantes.

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

1.4 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 métropolitaine (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, employés, apprentis, et stagiaires 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.

3 DEROULEMENT DU JEU-CONCOURS

3.1 Pour participer au Jeu-Concours, le Participant doit se rendre sur le Site à l'adresse suivante : <http://technet.microsoft.com/fr-fr/windows/ff731388.aspx>.

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, fonction, adresse email personnelle, adresse postale, ville, code postal, pays.

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

Après avoir dûment complété le formulaire de participation, le Participant sera invité à répondre à huit (8) questions.

3.2 Seuls les Participants ayant répondu correctement à toutes les questions pourront s'enregistrer afin de participer au tirage au sort.

3.3 La participation est limitée à une seule par Participant (même nom, même prénom, même adresse électronique) et ce pendant toute la durée du Jeu-Concours. Toute participation supplémentaire d'un même Participant 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 par le Participant avec les réponses exactes.

3.5 La clôture des participations au Jeu-Concours aura lieu le 5 novembre 2010 à minuit. Toute participation enregistrée par Microsoft France après cet instant ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Un tirage au sort sera effectué dans les dix (10) jours après la clôture des participations, sous le contrôle de Maîtres AGNUS et PARKER, parmi tous les Participants ayant répondu avec succès aux huit (8) questions du questionnaire et ayant retourné dans le délai imparti le formulaire de participation dûment renseigné.

4.2 Ce tirage au sort désignera cinquante (50) Gagnants qui se verront attribuer les lots décrits à l'article 5.

4.3 Il sera également désigné cinquante (50) Gagnants de remplacement éventuels, 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 son 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 cinquante (50) Gagnants se verront attribuer les lots comme suit :

- Le 1^{er} Gagnant se verra attribuer le 1^{er} lot : Un (1) « Pack César », d'une valeur totale approximative de 1572 euros toutes taxes comprises, comprenant :
 - o Un (1) séjour « Relais & Château Lys d'Argent » comprenant deux (2) jours et une (1) nuit pour deux (2) personnes, d'une valeur totale approximative de 465 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) abonnement d'un (1) an « Microsoft Technet Professionnel », d'une valeur totale approximative de 374 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) Xbox 360, d'une valeur approximative de 249 euros toutes taxes comprises ;
 - o Trois (3) jeux Xbox, d'une valeur totale approximative de 170 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Kinect d'une valeur approximative de 150 euros toutes taxes comprises ;
 - o Trois (3) films Blu-Ray d'une valeur totale approximative de 60 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) carte de cinéma « UGC 7 » comprenant cinq (5) places de cinéma, semaine et week-end, d'une valeur approximative de 39,5 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) souris d'ordinateur ARC Microsoft, d'une valeur approximative de 35 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) T-shirt « Technet », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;

- Le 2^{ème} Gagnant se verra attribuer le 2^{ème} lot : Un (1) « Pack Science-Fiction », d'une valeur totale approximative de 1143 euros toutes taxes comprises, comprenant :
 - o Un (1) Windows Phone 7, d'une valeur approximative de 450 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) abonnement d'un (1) an « Microsoft Technet Professionnel », d'une valeur totale approximative de 374 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Caméscope Samsung SMX-F340, d'une valeur approximative de 150 euros toutes taxes comprises ;
 - o Deux (2) films Blu-Ray, d'une valeur totale approximative de 40 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) Smartbox « Coffret Karting », d'une valeur approximative de 34,90 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) souris d'ordinateur ARC Microsoft, d'une valeur approximative de 35 euros toutes taxes comprises ;
 - o Une (1) carte de cinéma « UGC 5 » comprenant cinq (5) places de cinéma, semaine, hors week-end, d'une valeur approximative de 29,75 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) T-shirt « Technet », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - o Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;

- Le 3^{ème} Gagnant se verra attribuer le 3^{ème} lot : Un (1) « Pack Fantastique », d'une valeur totale approximative de 858 euros toutes taxes comprises, comprenant :

- Un (1) abonnement d'un (1) an « Microsoft Technet Professionnel », d'une valeur totale approximative de 374 euros toutes taxes comprises ;
 - Une (1) Smartbox « Coffret Sensation », d'une valeur approximative de 179,9 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Caméscope Samsung SMX-F340, d'une valeur approximative de 150 euros toutes taxes comprises ;
 - Trois (3) films Blu-Ray d'une valeur totale approximative de 60 euros toutes taxes comprises ;
 - Une (1) souris d'ordinateur ARC Microsoft, d'une valeur approximative de 35 euros toutes taxes comprises ;
 - Une (1) carte de cinéma « UGC 5 » comprenant cinq (5) places de cinéma, semaine et hors week-end, d'une valeur approximative de 29,75 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) T-shirt « Technet », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
- Les 4^{ème} au 10^{ème} Gagnants se verront attribuer le lot suivant : Un (1) « Pack Action », d'une valeur totale approximative de 45 euros toutes taxes comprises, comprenant :
- Un (1) T-shirt « Technet », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) film DVD, d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
- Les 11^{ème} au 50^{ème} Gagnants se verront attribuer le lot suivant : Un (1) « Pack Comédie », d'une valeur totale approximative de 30 euros toutes taxes comprises, comprenant :
- Un (1) T-shirt « Technet », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;
 - Un (1) Gadget « E-Graphics Corporate Gifts », d'une valeur approximative de 15 euros toutes taxes comprises ;

5.2 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 lots.

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 et/ou de prestation.

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 leurs lots 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. Il devra notamment communiquer, dans le délai qui lui sera imparti, son adresse postale complète.

Par ailleurs, les noms des Gagnants seront publiés sur le Site, dans la semaine qui suit le tirage au sort et pendant 1 (un) an.

Le Gagnant du 1^{er} lot recevra la totalité du lot dans un délai de trois (3) mois après la sortie publique du Kinect pour Xbox 360.

Les Gagnants du 2^{ème} au 50^{ème} lots recevront la totalité de chaque lot dans un délai de trois (3) mois après l'annonce sur le Site des noms des Gagnants.

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 COMMENT SE FAIRE REMBOURSER LES FRAIS DE PARTICIPATION

Les frais de connexion seront remboursés par retour de timbres ou virement bancaire ou chèque, sur simple demande effectuée par tout Participant dans les conditions indiquées ci-dessous, de même que les frais d'affranchissement de cette demande.

Celle-ci devra être faite sur papier libre indiquant, pour permettre toute vérification, ses nom, prénom, adresse postale, ainsi que la date et l'heure d'envoi de son formulaire de participation.

Cette demande devra être envoyée par courrier postal au plus tard dans les 8 jours suivant la date de sa participation (le cachet de la poste faisant foi), à l'adresse suivante :

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

Toute demande de remboursement ne sera prise en compte que si elle émane du Participant ayant participé au Jeu-Concours pour lequel il est demandé le remboursement des frais de connexion.

Par ailleurs, un quelconque remboursement ne peut, par définition, intervenir, que s'il y a eu un débours réel de la part du Participant sous peine d'être passible de poursuites pour escroquerie. Il est rappelé que tout accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que, notamment, connexion par ADSL, câble, ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est, dans ce cas, contracté par l'internaute, pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le

Participant de se connecter au Site pour participer au Jeu-Concours ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Microsoft France se réserve le droit d'effectuer toute vérification qu'elle estimerait utile, de demander tout justificatif et d'engager le cas échéant, toute poursuite.

Les frais de connexion, et ceux d'affranchissement pour cette demande, seront remboursés généralement dans les trente (30) jours suivant la réception de la demande, selon les modalités suivantes :

- pour les frais de connexion : sur la base d'un temps de connexion largement suffisant, estimé à 20 minutes de communication locale, pour participer au Jeu-Concours, au tarif maximum en vigueur.
- pour les frais d'affranchissement : sur la base du tarif lent " lettre " 20 grammes en vigueur.

Une seule demande de remboursement des frais de connexion par Participant sera prise en compte pour toute la durée du Jeu-Concours.

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 Joueur 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 joueurs 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

Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978. Chaque Participant a un droit d'accès, de rectification, d'opposition ou de suppression des données le concernant 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 déployer** », 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

Les informations nominatives peuvent être utilisées par Microsoft France pour répondre aux demandes et pour proposer ses produits et ceux de ses partenaires, sauf désaccord de la part du participant.

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, 11 Quai Anatole France, 75007, 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 sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée avant la date limite de participation à :

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

Timbre remboursé sur la base du tarif lent « lettre » 20 grammes en vigueur, sur simple demande accompagnant la demande du Règlement.

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