

Règlement du concours Imagine Cup 2016 Catégorie Jeux-Vidéo – Concours national français

Préambule

Microsoft Corporation organise « Les Championnats du Monde étudiants de l'Innovation Numérique 2016 / Imagine Cup 2016 » (ci-après les « Championnats »), qui seront clôturés par une finale internationale qui se déroulera à Seattle, aux Etats-Unis, au mois de Juillet 2016. Les inscriptions sont ouvertes depuis le 30 Aout 2015 sur le site internet international « Imagine Cup » accessible à l'adresse url suivante : www.imaginecup.com, où les règles internationales sont présentées. Ces Championnats comprennent trois (3) catégories principales et plusieurs catégories spéciales, qui sont toutes ouvertes aux étudiants du monde entier, y compris les étudiants de France. Pour plus d'informations, rendez-vous sur le site www.imaginecup.fr.

Parmi les trois (3) catégories de ces Championnats, l'une d'entre elles, la catégorie Jeux-vidéo (ci-après la « Catégorie »), comprend un concours national donnant lieu à une finale nationale (ci-après le « Concours »). Ce concours national ne s'organise que dans un certain nombre de pays, dont la France. La liste de ces pays est disponible en anglais sur le site international www.imaginecup.com. Les étudiants participants des pays n'organisant pas ce concours national participent uniquement en ligne à la compétition internationale.

Dans ce cadre, les élèves du secondaire et les étudiants inscrits dans un établissement de l'enseignement supérieur en France (DOM-TOM compris) sont invités à s'inscrire à ces Championnats dès le 30 Aout 2015 et au Concours national français de la Catégorie Jeux-vidéo faisant l'objet du présent règlement également.

Le présent règlement concerne le Concours de la Catégorie Jeux-vidéo du Championnat Imagine Cup 2016 en France accessible à cette adresse : www.imaginecup.fr.

Article 1 : Qui peut participer au Concours ?

Ce Concours entre dans la catégorie des concours ne faisant pas appel au hasard pour la sélection des gagnants.

Ce Concours est un concours de développement, autour des technologies, organisé en France par Microsoft France, société par actions simplifiée au capital de 4 240 000 Euros, immatriculée au RCS de Nanterre, sous le numéro B 327 733 184, dont le siège social est situé 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy Les Moulineaux.

Ce Concours s'adresse **exclusivement aux élèves du secondaire et aux étudiants** âgés de seize (16) ans au moins, inscrits à plein temps dans un établissement de l'enseignement secondaire et supérieur en France (DOM TOM compris), ayant un certificat de scolarité ou une carte d'étudiant en cours de validité (ci-après désignés globalement les « Etudiants ») qui seront sélectionnés dans les conditions décrites ci-après. Il est obligatoire d'être activement inscrit comme étudiant à temps complet entre le 1 janvier 2015 et le 31 juillet 2016.

Ne peuvent participer à cette compétition :

- Les employés et/ou stagiaires Microsoft France ou de toutes sociétés affiliées (qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle)
- Les prestataires et les intérimaires de la société Microsoft
- Les personnes participant directement ou indirectement à l'organisation ou impliquées dans une partie quelconque de l'administration et l'exécution de ce Concours
- Les membres de la famille (parents, frères, sœurs, conjoint, enfants) des personnes visées ci-dessus.

Les mineurs âgés de seize (16) ans au moins peuvent participer au Concours, sous réserve d'avoir obtenu l'autorisation de l'un de leurs parents ou de la personne ayant l'autorité parentale. Leur participation implique qu'ils ont obtenu cette autorisation au préalable, et Microsoft France se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment, a fortiori lors de l'attribution des prix.

Au terme des 3 étapes plus amplement décrites ci-après, au cours desquelles les Etudiants réunis ou non en équipes (ci-après « les Equipes ») devront mener à bien un projet de création de jeux vidéo, les Etudiants des trois (3) meilleures Equipe seront récompensés.

Il est précisé qu'un Etudiant ne peut faire partie que d'une seule Equipe dans le cadre de ce Concours.

Il est possible de participer à la fois à ce Concours Jeux-vidéo et à la compétition internationale Video Games selon le règlement international accessible à cette adresse : <https://www.imaginecup.com/Custom/Index/Rules>.

Article 2 : Calendrier du Concours

Le Concours se déroulera en trois étapes dont les dates sont les suivantes :

- 1^{ère} étape : dépôt des dossiers à partir du 10 septembre 2015 à 00H01 et **jusqu'au 31 janvier 2016 à 23h59** (heure de France métropolitaine). Le contenu de ces dossiers est spécifié à l'article 3.1.
- 2^{ème} étape : les dossiers répondant aux critères de sélection seront sélectionnés par un jury pour la finale française. Les cinq (5) Equipes ainsi sélectionnées seront averties par email **à partir du 15 Février 2016** pour participer à la finale nationale française.
- 3^{ème} étape : Chaque Equipe ainsi sélectionnée présentera son projet devant le jury du Concours (le « Jury ») le jour de la finale nationale française, le **7 avril 2016** (les membres des Equipes sélectionnées seront avertis par email, avec rappel de la date et du lieu de la finale nationale française).

Article 3 : Déroulement du Concours

Les Etudiants peuvent participer au Concours seuls ou constituer des Equipes de quatre (4) Etudiants maximum. Le Concours comprend 3 étapes qui se dérouleront comme suit :

3.1 1^{ère} étape : l'inscription et le dépôt d'un dossier

• Inscription

La 1^{ère} étape consiste en l'inscription et en la remise des dossiers. La date limite de dépôt des dossiers est fixée au 16 janvier 2016 à 23h59 (heure de France métropolitaine). Les Etudiants, afin de participer au Concours, devront procéder à leur inscription sur le site Internet des Championnats situé à l'adresse URL suivante : www.imaginecup.com. Il sera demandé à chacun des Etudiants de fournir leur nom, prénom, adresse postale complète, email et d'indiquer le type d'établissement dans lequel ils sont inscrits ainsi que le nom de chacun des membres de l'Equipe à laquelle ils appartiennent.

Conformément à la loi relative à l'informatique aux fichiers et aux libertés, les Etudiants pourront à tout moment accéder et rectifier les données qu'ils auront fournies en se connectant au site Internet précité et en cliquant sur le lien « Changer les informations personnelles ».

Toute Equipe ne comportant pas quatre (4) Etudiants lors de son inscription initiale pourra être complétée, jusqu'au 16 janvier 2016, dans la limite de quatre (4) Etudiants au total par Equipe. La composition des Equipes ne peut pas être modifiée au-delà du 16 janvier 2016.

• Dépôt des dossiers

Les participants devront remettre une description d'une (1) slide minimum à quinze (15) slides maximum de leur projet de conception de logiciel au format PDF. Une trame sera fournie aux équipes, qui décideront de l'utiliser ou non.

- Le dossier devra être rédigé en langue anglaise et devra comporter les informations suivantes : La description du projet devra être claire, et devra notamment faire apparaître la présentation des membres de l'Equipe, la problématique générale du projet, une analyse de la situation actuelle ainsi que la stratégie proposée pour remédier au problème posé ;
- Le dossier présentera les fonctionnalités qui seront implémentées (sachant que des modifications futures sont possibles), et notamment les technologies Microsoft qui seront utilisées.
- Le dossier inclura également une ébauche de l'implémentation technique.

Les dossiers devront être envoyés par e-mail à l'équipe française Imagine Cup à l'adresse électronique suivante : icfr@microsoft.com. Un accusé de réception sera envoyé dans les 48 heures. En cas de non réception de l'accusé de réception, prendre contact avec Florent Imbernon par mail à l'adresse : t-flim@microsoft.com

Les dossiers devront également être chargés dans l'espace dédié à l'Equipe sur www.imaginecup.com.

3.2 2^{ème} étape : sélection des cinq (5) meilleurs dossiers

Parmi les dossiers enregistrés, cinq (5) dossiers seront retenus par le Jury pour la présentation de leur projet final lors de la finale française.

Les dossiers retenus seront ceux dont le projet présenté sera le plus en adéquation avec les critères de sélection ci-après définis.

Ainsi, une note sur 40 sera attribuée selon les critères suivants :

- ✓ **40% Innovation** : Degré de créativité et usage des technos
- ✓ **40% Fun** : A-t-on envie de jouer à ce jeu ?
- ✓ **20% Présentation** : Le résumé, les instructions du jeu sont-ils clairs et précis ?

En cas d'ex aequo, le Jury se réserve le droit de retenir tous les dossiers parvenus à la 5^{ème} place.

Les Equipes sélectionnées seront averties par email à partir du 15 Février 2016.

3.3 3^{ème} étape : la présentation du projet au Jury

Les cinq (5) Equipes sélectionnées lors de la 2^{ème} étape participeront à la 3^{ème} étape consistant en la présentation orale du projet.

a/ Présentation orale

La présentation orale du projet final consiste en une soutenance d'une durée de vingt (20) minutes ainsi qu'une démonstration d'un prototype logiciel fonctionnel suivie par une séance de questions posées par les membres du Jury d'une durée de dix (10) minutes. Dans un souci de préparation des Etudiants ou Equipes aux finales mondiales, les présentations devront être effectuées en langue anglaise. Les réponses aux questions des membres du Jury pourront être apportées en langue française.

La sélection des trois (3) meilleures Equipes au terme de la 3^{ème} étape s'effectue par l'attribution d'une note sur 100 selon les critères suivants :

- ✓ **40% Fun** : Le jeu est-il excitant ? Le concept est-il clair ? Les retours joueurs sont-ils bons ? Le jeu apporte-t-il un réel challenge ? Le joueur souhaite-t-il revenir pour jouer plus ?
- ✓ **30% Exécution** : Le jeu est-il beau ? Les effets sonores et la musique sont-ils bons ? L'interface utilisateur au sein du jeu est-elle suffisamment claire ? Y a-t-il des fonctionnalités d'usage telles que l'aide, des tutoriaux, la possibilité de mettre pause en cours de partie ?
- ✓ **20% : Innovation** : Est-ce une amélioration d'un genre existant, est-ce un nouveau genre de jeu ? Le jeu délivre-t-il une nouvelle expérience unique ou créé-t-il un nouveau genre de jeu ? Y a-t-il une innovation au niveau du storytelling, de la direction artistique ou des autres aspects esthétiques.
- ✓ **10% Business Viability** : L'audience pour ce jeu est-elle claire ? Quelle va être la roadmap de publication après la compétition ?

A l'issue de cette présentation orale, les membres des trois (3) meilleures Equipes seront déterminés et récompensés par le Jury suivant les modalités décrites aux articles 5 et 6.

Article 4 : Jury du Concours

Le Jury est composé de membres salariés de Microsoft France et d'experts des domaines présentés dans le projet final. Le nombre de membre du Jury sera d'au minimum cinq (5) personnes et n'excèdera pas quinze (15) personnes.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions du Jury du Concours, qui statuera de façon souveraine, sans recours possible, et ce pour l'ensemble des étapes du Concours.

De la même façon, le Jury du Concours sera souverain pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser à l'occasion du Concours, dans le respect de la législation française.

Article 5 : Résultats et remise des prix

Les résultats et la remise des prix auront lieu lors de la finale nationale française, le 7 avril 2016.

Article 6 : Prix du Concours

1^{er} prix :

L'Equipe dont le projet aura reçu la meilleure note sera récompensée de la manière suivante :

Chaque membre de l'Equipe recevra un prix d'une valeur unitaire d'environ quatre cents (400) euros TTC (prix moyen estimé).

2^e prix :

L'Equipe dont le projet aura reçu la deuxième meilleure note sera récompensée de la manière suivante :

Chaque membre de l'Equipe recevra un prix d'une valeur unitaire d'environ deux cents (200) euros TTC (prix moyen estimé).

3^e prix :

L'Equipe dont le projet aura reçu la troisième meilleure note sera récompensée de la manière suivante :

Chaque membre de l'Equipe recevra un prix d'une valeur unitaire d'environ cent (100) euros TTC (prix moyen estimé).

La valeur de chaque prix correspond au prix moyen estimé de Microsoft France. Chaque revendeur est libre de fixer le prix de vente.

⇒ Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Concours n'ont pas de valeur contractuelle quant aux caractéristiques des prix finalement attribué. Microsoft sera libre de substituer, à tout prix initialement prévu dans la dotation, un prix d'une valeur au moins égale, de la même marque ou d'une marque différente, ou sa contre-valeur en numéraire au choix de Microsoft.

Le prix offert à chaque gagnant 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, sauf volonté contraire de Microsoft et sous réserve de la garantie du constructeur sur les matériels qui en bénéficient.

La valeur indiquée pour chaque prix 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.

⇒ Du seul fait de l'acceptation de son prix, chaque gagnant autorise expressément Microsoft à utiliser ses nom, prénom, image, projet, 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 les sites Internet de Microsoft, en France et à l'étranger, pendant une durée d'un (1) an, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que les prix gagnés. Les gagnants s'engagent à cette fin à signer tout(s) document(s) éventuellement nécessaire(s) à cette utilisation.

Article 7 : Limitation de responsabilité

La participation au 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.

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

- du contenu des services consultés sur les sites visés aux présentes et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur lesdits sites ;
- 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/fonctionnement du 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 Concours ou ayant endommagé le système d'un participant.

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, d'une suspension ou de la fin du Concours, 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 aux sites. 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 aux sites et la participation des participants au Concours se fait sous leur entière responsabilité.

Article 8 : Convention de preuve

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.

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.

Article 9 : Propriété Intellectuelle

En validant l'envoi de son dossier de participation, chaque Etudiant s'engage notamment à :

- Ne pas diffamer, agresser, ni violer les droits des tiers,
- Ne pas reprendre tout ou partie du contenu d'œuvres préexistantes sans l'autorisation des titulaires des droits sur ces œuvres,
- Ne pas reproduire et/ou utiliser la marque, la dénomination sociale, le logo ou tout signe distinctif d'un tiers sans son autorisation préalable écrite,
- Ne pas porter atteinte à la vie privée de personnes susceptibles d'être citées dans le contenu du dossier,

- Ne pas contenir de mot ou propos obscènes ou contraires aux bonnes mœurs,
- D'une manière générale, ne pas transmettre des éléments qui portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle ou aux droits des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne ou le droit d'auteur.

Il doit s'agir d'une création d'œuvre nouvelle de la part de l'Etudiant. Ce qui exclut toute diffusion, imitation, compilation, reproduction ou représentation, intégrale, d'une œuvre déjà existante.

Conformément à l'article L. 335-3 du code de la propriété intellectuelle, est un délit de contrefaçon toute reproduction, représentation ou diffusion, par quelque moyen que ce soit, d'une œuvre de l'esprit en violation des droits de l'auteur, tels qu'ils sont définis et réglementés par la loi.

Par conséquent, Microsoft France se réserve le droit de retirer sur le champ et exclure du Concours, tout contenu qui ne respecterait pas les limitations susvisées ou qui constituerait une atteinte ou une fraude aux droits des tiers et ce, de quelque nature que ce soit.

Article 10 : Données personnelles

Les données personnelles de tous les participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » n° 78-17 du 6 janvier 1978 aux fins de gestion et d'administration du Concours. Chaque participant a un droit d'accès, de rectification et de suppression des données le concernant, ainsi que de la faculté d'opposition à leur cession, se rendant sur le site www.imaginecup.com, en complétant le formulaire de demande en ligne sur le site de Microsoft (<http://www.microsoft.fr/contact>), ou en écrivant par courrier postal à l'adresse : Microsoft France, Division DX, Concours Imagine Cup 2016 – Jeux-Vidéo, 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

Les données personnelles 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.

Article 11 : Modification/ Réserve de prolongation

Toute modification du présent règlement donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de la SCP PARKER et PERROT, Huissiers de Justice associés à Paris, 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 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 Concours.

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

Article 12 : Loi applicable

Le Concours est régi par la loi française.

Article 13 : Consultation du règlement

Le règlement sera également adressé, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée par voie postale à l'attention de Evlampia Thoreau :

Microsoft France
Concours Imagine Cup 2016 – Jeux Vidéo
39, Quai du Président Roosevelt
92130 Issy Les Moulineaux

Il est également possible de consulter et d'imprimer le règlement sur le site www.imaginecup.fr.

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

Le Concours objet du présent règlement est gratuit 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.