



X19-37284-01

# KINECT

for Windows

## KINECT FOR WINDOWS V2 PRODUCT GUIDE

For Kinect for Windows v2 product guides, go to [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

## IMPORTANT PRODUCT SAFETY AND WARRANTY INFORMATION

**⚠️ This symbol identifies safety and health messages in this product guide.**

**Please note that the Kinect for Windows v2 sensor is not designed or intended for any application or purpose in which the use of the sensor could result in property damage, personal injury, or death.**

### ⚠️ WARNING

Before using this product, read this guide for important safety and health information. Keep all guides for future reference. For replacement guides, visit [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows)

### ⚠️ WARNING

The purchaser of this Kinect for Windows v2 sensor ("Purchaser") must take steps to design and test to ensure that its application of Kinect for Windows sensors does not present risks of personal injury, property damage, or other losses. This includes determining what hazards or other issues require warnings, how the warnings should be delivered to users, and the content of the warnings.

### ⚠️ WARNING

The warnings in this manual relate to the Kinect hardware and software in a standalone environment. One or more of these warnings may not apply or may be inadequate or incomplete for the hazards and other risks associated with Purchaser's application of the Kinect for Windows sensor. PURCHASER BEARS SOLE RESPONSIBILITY FOR DETERMINING WHAT WARNINGS ARE REQUIRED RELATED TO ITS USE OF KINECT FOR WINDOWS V2 SENSORS, HOW THOSE WARNINGS ARE DELIVERED TO USERS, AND THE CONTENT OF THE WARNINGS.

### ⚠️ WARNING

The Kinect for Windows v2 sensor utilizes complex hardware and software technology that may not always function as intended. Purchaser must design its application to ensure that any failure of the Kinect for Windows v2 sensor does not cause personal injury, property damage or other losses.

### ⚠️ WARNING

Purchaser's application of the Kinect for Windows v2 sensor may require varying amounts of movement by the user. It is Purchaser's responsibility to determine and provide appropriate instructions and warnings related to space requirements for Purchaser's application.

### ⚠️ WARNING

Purchaser's application of the Kinect for Windows v2 sensor may require varying amounts of physical activity. It is Purchaser's responsibility to determine and provide appropriate instructions and warnings related to overexertion.

### ⚠️ WARNING Do Not Attempt Repairs

Do not attempt to take apart, open, service, or modify the hardware device or power supply. Doing so could present the risk of electric shock or other hazard. Any evidence of any attempt to open and/or modify the device, including any peeling, puncturing, or removal of any of the labels, will void the Limited Warranty.

## KINECT FOR WINDOWS LIMITED WARRANTY

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS WARRANTY. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS WARRANTY CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS WARRANTY, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from State to State or country to country. Contact Microsoft at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). This warranty gives You specific legal rights. You may also have other rights which vary from country to country.

IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES, SECTION 9 CONTAINS A BINDING ARBITRATION CLAUSE AND CLASS ACTION WAIVER. IT AFFECTS YOUR RIGHTS CONCERNING THE RESOLUTION OF ANY DISPUTE BETWEEN YOU AND MICROSOFT. PLEASE READ IT.

### 1. Definitions

- (a) "Kinect Sensor" means a new Kinect for Windows Sensor purchased from an authorized retailer.
- (b) "Normal Use and Service Conditions" means ordinary and normal end user usage of Kinect Sensor under normal domestic conditions according with Kinect Sensor manual and instructions.
- (c) "State" (applicable to the United States only) means a State, the District of Columbia, and any other United States territory or possession. "The United States of America" includes all of them.
- (d) "Warranty Period" means one (1) year from the date You purchased Your Kinect Sensor.

- (e) "You" means the original purchaser of the Kinect Sensor for use, not resale.

## **2. Warranty**

- (a) During the Warranty Period, Microsoft warrants, only to You, that the Kinect Sensor will not malfunction due to a defect in materials or workmanship under normal use and service conditions.
- (b) This is the only warranty Microsoft gives for Your Kinect Sensor and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.
- (c) IF YOUR STATE'S, PROVINCE'S OR COUNTRY'S LAW GIVES YOU ANY IMPLIED WARRANTY, INCLUDING AN IMPLIED WARRANTY OF MERCHANTABILITY OR FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ITS DURATION IS LIMITED TO THE WARRANTY PERIOD. Some States, Provinces and countries do not allow limitations on how long an implied warranty lasts, so this limitation may not apply to You.

## **3. How to Get Warranty Service**

- (a) Before starting the warranty process, please use the trouble-shooting tips on the purchasing country's web page at <http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows>.
- (b) If the troubleshooting tips don't resolve Your problem, then follow the online process at <http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows> and scroll down to your applicable country. If You don't have access to the Internet, You can call the number for the country in which You purchased Your Kinect Sensor listed at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

## **4. Microsoft's Responsibility**

- (a) After You return Your Kinect Sensor, Microsoft will inspect it.
- (b) If Microsoft determines that the Kinect Sensor malfunctioned due to a defect in materials or workmanship during the Warranty Period under normal use and service conditions, Microsoft will (at its option) repair or replace it, or refund the purchase price to You. Repair may use new or refurbished parts. Replacement may be with a new or refurbished unit.
- (c) After repair or replacement, Your Kinect Sensor will be covered by this warranty for 95 days after Microsoft ships it to You.
- (d) MICROSOFT'S RESPONSIBILITY TO REPAIR OR REPLACE YOUR KINECT SENSOR, OR TO REFUND THE PURCHASE PRICE, IS YOUR EXCLUSIVE REMEDY.
- (e) If Your Kinect Sensor malfunctions after the Warranty Period expires, there is no warranty of any kind. After the Warranty Period expires, Microsoft may charge You a fee for its efforts to diagnose and service any problems with Your Kinect Sensor.

## **5. Warranty Exclusions**

Microsoft is not responsible and this warranty does not apply if Your Kinect Sensor is:

- (a) damaged by use with products not sold or licensed by Microsoft;
- (b) opened, modified, or tampered with (including, for example, any attempt to defeat any Kinect Sensor technical limitation or security), or its serial number is altered or removed;
- (c) damaged by any external cause, whether by You or

someone else using Your Kinect Sensor, including, for example:

- by being dropped;
- misuse (including use outdoors), abuse, negligence, or accident;
- mishandling;
- damage during shipment, except from Microsoft or an authorized retailer to You;
- exposed to liquid;
- used with inadequate ventilation;
- scratched, dented, etc. or shows other cosmetic damage;
- failure to follow installation, operation or maintenance instructions; or

- (d) repaired by anyone other than Microsoft.

## **6. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES**

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE YOUR KINECT SENSOR. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States or Provinces do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

## **7. Additional Terms**

If You attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation or security system, You may cause Your Kinect Sensor to stop working permanently. You will also void Your warranty, and make Your Kinect Sensor ineligible for authorized repair, even for a fee.

## **8. Choice of Law**

The laws of the State, Province or country where You purchased your Kinect govern the interpretation of this warranty, any claim that Microsoft breached it, and all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims), regardless of conflict of law principles.

If you purchase your Kinect Sensor in Mexico, the following conditions apply to You:

- a) Federal Mexican laws will apply and govern the extent of this warranty;
- b) Authorized importer or distribution information is placed at the packaging material,
- c) Warranty claim, collect, repair and delivery process will be free of charge within warranty term;
- d) Warranty can be claimed through electronic means, call center process or at purchase Retail Store location; and
- e) Product parts, components or accessories can be purchased at authorized Retail Stores if applies

## **9. Binding Arbitration and Class Action Waiver for U.S. Residents**

PLEASE READ THIS SECTION CAREFULLY. IT AFFECTS YOUR LEGAL RIGHTS CONCERNING ANY DISPUTES BETWEEN YOU AND MICROSOFT IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES. FOR PURPOSES OF SECTION 9, "MICROSOFT" MEANS MICROSOFT CORPORATION AND ITS SUBSIDIARIES, AFFILIATES, OFFICERS, DIRECTORS, EMPLOYEES, AND AGENTS.

- (a) DISPUTE. "Dispute" means any dispute, claim, demand, action, proceeding, or other controversy between You and Microsoft concerning this warranty, the Kinect Sensor, and Your or Microsoft's obligations and performance under this warranty or with respect to the Kinect Sensor, whether based in contract, warranty, tort (including, without limitation, fraud, misrepresentation, fraudulent inducement, concealment, omission, negligence, conversion, trespass, strict liability, and product liability), statute (including, without limitation, consumer protection and unfair competition statutes), regulation, ordinance, or any other legal or equitable basis or theory. "Dispute" will be given the broadest possible meaning allowable under law.
- (b) INFORMAL NEGOTIATION OF DISPUTES. You and Microsoft agree to attempt in good faith to resolve any Dispute before commencing arbitration. Unless You and Microsoft otherwise agree in writing, the time for informal negotiation will be 60 days from the date on which You or Microsoft mails a notice of the Dispute ("Notice of Dispute") as specified in Section 9(c). You and Microsoft agree that neither will commence arbitration before the end of the time for informal negotiation.
- (c) NOTICE OF DISPUTE. If You give a Notice of Dispute to Microsoft, You must send by U.S. Mail to Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, a written statement setting forth (a) Your name, address, and contact information, (b) Your Kinect Sensor serial number, (c) Your date of purchase, (d) the name and address of the retailer from which You purchased Your Kinect Sensor, (e) the facts giving rise to the Dispute, and (f) the relief You seek. A form is available at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). If Microsoft gives a Notice of Dispute to You, we will send by U.S. Mail Your postal address if we have it, or otherwise to Your e-mail address, a written statement setting forth (a) Microsoft's contact information for purposes of efforts to resolve the Dispute, (b) the facts giving rise to the Dispute, and (c) the relief Microsoft seeks.
- (d) BINDING ARBITRATION. IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES, YOU AND MICROSOFT AGREE THAT IF YOU AND MICROSOFT DO NOT RESOLVE ANY DISPUTE BY INFORMAL NEGOTIATION UNDER SECTION 9(b) ABOVE, ANY EFFORT TO RESOLVE THE DISPUTE WILL BE CONDUCTED EXCLUSIVELY BY BINDING ARBITRATION IN ACCORDANCE WITH THE ARBITRATION PROCEDURES IN SECTION 9(g) BELOW. YOU UNDERSTAND AND ACKNOWLEDGE THAT BY AGREEING TO BINDING ARBITRATION, YOU ARE GIVING UP THE RIGHT TO LITIGATE (OR PARTICIPATE IN AS A PARTY OR CLASS MEMBER) ALL DISPUTES IN COURT BEFORE A JUDGE OR JURY. INSTEAD, YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT ALL DISPUTES WILL BE RESOLVED BEFORE A NEUTRAL ARBITRATOR, WHOSE AWARD (DECISION) WILL BE BINDING AND FINAL, EXCEPT FOR A LIMITED RIGHT OF APPEAL UNDER THE FEDERAL ARBITRATION ACT. ANY COURT WITH JURISDICTION OVER THE PARTIES MAY ENFORCE THE ARBITRATOR'S AWARD.
- THE ONLY DISPUTES NOT COVERED BY THE AGREEMENT IN SECTION 9 TO NEGOTIATE INFORMALLY AND ARBITRATE ARE DISPUTES ENFORCING, PROTECTING, OR CONCERNING THE VALIDITY OF ANY OF YOUR OR MICROSOFT'S (OR ANY OF YOUR OR MICROSOFT'S LICENSORS') INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS.
- (e) AVAILABILITY OF SMALL CLAIMS COURT. Notwithstanding Section 9(d), You have the right to litigate any Dispute in small claims court, if all requirements of the small claims court, including any limitations on jurisdiction and the amount at issue in the Dispute, are satisfied.
- (f) CLASS ACTION WAIVER. YOU AND MICROSOFT AGREE THAT ANY PROCEEDINGS TO RESOLVE OR LITIGATE ANY DISPUTE, WHETHER IN ARBITRATION, IN COURT, OR OTHERWISE, WILL BE CONDUCTED SOLELY ON AN INDIVIDUAL BASIS, AND THAT NEITHER YOU NOR MICROSOFT WILL SEEK TO HAVE ANY DISPUTE HEARD AS A CLASS ACTION, A REPRESENTATIVE ACTION, A COLLECTIVE ACTION, A PRIVATE ATTORNEY-GENERAL ACTION, OR IN ANY PROCEEDING IN WHICH YOU OR MICROSOFT ACTS OR PROPOSES TO ACT IN A REPRESENTATIVE CAPACITY. YOU AND MICROSOFT FURTHER AGREE THAT NO ARBITRATION OR PROCEEDING WILL BE JOINED, CONSOLIDATED, OR COMBINED WITH ANOTHER ARBITRATION OR PROCEEDING WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF YOU, MICROSOFT, AND ALL PARTIES TO ANY SUCH ARBITRATION OR PROCEEDING.
- (g) ARBITRATION PROCEDURE. The arbitration of any Dispute will be conducted by, and according to the rules and procedures of, the American Arbitration Association (the "AAA"). Information about the AAA, and how to commence arbitration before it, is available at [www.adr.org](http://www.adr.org) or by calling 1-800-778-7879. A form is available at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). The Commercial Arbitration Rules of the AAA and, where the value of a Dispute is \$75,000 or less, the Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes of the AAA, will govern the arbitration, except to the extent that they conflict with the provisions of this warranty, in which case the provisions of this warranty will govern. You may request a telephonic or in-person hearing by following the AAA rules. Where the value of a Dispute is \$10,000 or less, any hearing will be telephonic unless the arbitrator finds good cause to hold an in-person hearing instead. The arbitrator has the power to make any award of damages to the individual party asserting a claim that would be available to a court of law. The arbitrator may award declaratory or injunctive relief only in favor of the individual party asserting a claim, and only to the extent required to provide relief on that party's individual claim.
- (h) ARBITRATION LOCATION. You agree to commence arbitration only in Your county of residence or in King County, Washington. Microsoft agrees to commence arbitration only in Your county of residence.
- (i) COSTS AND ATTORNEY'S FEES. In a dispute involving \$75,000 or less, Microsoft will promptly reimburse Your filing fees, and pay the AAA administrative fees and the arbitrator's fees and expenses, incurred in any arbitration You commence against Microsoft unless the arbitrator finds it frivolous or brought for an improper purpose. Microsoft will pay all filing and AAA administrative fees, and the arbitrator's fees and expenses, incurred in any arbitration Microsoft commences against You. If a Dispute involving \$75,000 or less proceeds to an award at the arbitration after You reject the last written settlement offer Microsoft made before the arbitrator was appointed ("Microsoft's Last Written Offer"), and the arbitrator makes an award in Your favor greater than Microsoft's Last Written Offer, Microsoft will pay You the greater of the award or \$1,000, plus twice Your reasonable attorney's fees as determined by the arbitrator or agreed to by You and Microsoft. In any arbitration you commence, Microsoft will seek its AAA administrative fees or arbitrator's fees and expenses, or your filing fees it reimbursed, only if the arbitrator finds the arbitration frivolous or brought for an improper purpose. In a Dispute involving more than \$75,000, the AAA rules will govern payment of filing and AAA administrative fees and arbitrator's fees and expenses. Fees and expenses are not counted in determining how much a Dispute involves.

- (j) IF CLASS ACTION WAIVER ILLEGAL OR UNENFORCEABLE. If the class action waiver (which includes a waiver of private attorney-general actions) in Section 9(f) is found to be illegal or unenforceable as to all or some parts of a Dispute, whether by judicial, legislative, or other action, then Section 9 and its subsections will not apply to those parts. Instead, those parts of the Dispute will be severed and proceed in a court of law with the remaining parts proceeding in arbitration.
- (k) SEVERABILITY. If any provision of Section 9 and its subsections, other than Section 9(f) (class action waiver), is found to be illegal or unenforceable, that provision will be severed from Section 9, but the remainder of Section 9 will remain in full force and effect. Section 9(j) says what happens if Section 9(f) (class action waiver) is found to be illegal or unenforceable.

**10.** All parts of this warranty apply to the maximum extent permitted by law or unless prohibited by law.

This agreement applies to the maximum extent permitted by law and unless prohibited by law. You may have greater rights existing under legislation in your State, Province or country. Where any term of this warranty is prohibited by such laws, it shall be null and void, but the remainder of this warranty shall remain in effect.

**11.** This warranty is valid only in the United States of America, Canada, Mexico, Colombia, Brazil, Argentina and Chile.

## **KINECT FOR WINDOWS LIMITED LICENSE**

BY USING YOUR KINECT SENSOR YOU AGREE TO THIS SOFTWARE LICENSE. THESE TERMS APPLY TO THE SOFTWARE AND ANY SOFTWARE UPDATES. BEFORE SETTING IT UP, PLEASE READ THIS SOFTWARE LICENSE CAREFULLY. IF YOU DO NOT ACCEPT THIS SOFTWARE LICENSE, DO NOT USE YOUR KINECT SENSOR. RETURN IT UNUSED TO YOUR RETAILER OR MICROSOFT FOR A REFUND. Contact Microsoft at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES, SECTION 5 CONTAINS A BINDING ARBITRATION CLAUSE AND CLASS ACTION WAIVER. IT AFFECTS YOUR RIGHTS CONCERNING THE RESOLUTION OF ANY DISPUTE BETWEEN YOU AND MICROSOFT. PLEASE READ IT

### **1. License**

- (a) The Software is licensed to You, not sold. "Software" means the software and firmware Microsoft pre-installed in the Kinect Sensor, including any updates Microsoft may make available from time to time. You are licensed to use the Software only as pre-installed in Your Kinect Sensor (and as updated by Microsoft from time to time). You may not copy, reverse engineer, decompile or disassemble the Software.
- (b) As conditions to this Software license, You agree that:
- You will use Your Kinect Sensor only with devices (including personal computers) that meet the system requirements for the Kinect Sensor, including running Windows.
  - You will not attempt to defeat or circumvent any Kinect Sensor technical limitation or security system. If You do, Your Kinect Sensor may stop working permanently at that time or after a later Software update.
  - Microsoft may use technical measures, including Software updates, to limit use of the Kinect Sensor to devices that meet the system requirements for the

Kinect Sensor, including running Windows, and to protect the technical limitations and security systems in the Kinect Sensor.

### **2. Warranty**

The Software is covered by the Limited Warranty for Your Kinect Sensor, and Microsoft gives no other guarantee, warranty, or condition for the Software. No one else may give any guarantee, warranty, or condition on Microsoft's behalf.

### **3. EXCLUSION OF CERTAIN DAMAGES**

MICROSOFT IS NOT RESPONSIBLE FOR ANY INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES; ANY LOSS OF DATA, PRIVACY, CONFIDENTIALITY, OR PROFITS; OR ANY INABILITY TO USE THE SOFTWARE. THESE EXCLUSIONS APPLY EVEN IF MICROSOFT HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THESE DAMAGES, AND EVEN IF ANY REMEDY FAILS OF ITS ESSENTIAL PURPOSE. Some States, Provinces and countries do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so this limitation or exclusion may not apply to You.

### **4. Choice of Law**

The laws of the State, Province or country where You purchased your Kinect govern the interpretation of this agreement, any claim that Microsoft breached it, and all other claims (including consumer protection, unfair competition, implied warranty, and tort claims), regardless of conflict of law principles.

### **5. Binding Arbitration and Class Action Waiver for U.S. Residents**

PLEASE READ THIS SECTION CAREFULLY. IT AFFECTS YOUR LEGAL RIGHTS CONCERNING ANY DISPUTES BETWEEN YOU AND MICROSOFT IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES. FOR PURPOSES OF SECTION 5, "MICROSOFT" MEANS MICROSOFT CORPORATION AND ITS SUBSIDIARIES, AFFILIATES, OFFICERS, DIRECTORS, EMPLOYEES, AND AGENTS.

- (a) DISPUTE. "Dispute" means any dispute, claim, demand, action, proceeding, or other controversy between You and Microsoft concerning this agreement, the Kinect for Windows Limited Warranty, the Kinect Sensor, and Your or Microsoft's obligations and performance under this agreement or the Kinect for Windows Limited Warranty, or with respect to the Kinect Sensor, whether based in agreement, warranty, tort (including, without limitation, fraud, misrepresentation, fraudulent inducement, concealment, omission, negligence, conversion, trespass, strict liability, and product liability), statute (including, without limitation, consumer protection and unfair competition statutes), regulation, ordinance, or any other legal or equitable basis or theory. "Dispute" will be given the broadest possible meaning allowable under law.
- (b) INFORMAL NEGOTIATION OF DISPUTES. You and Microsoft agree to attempt in good faith to resolve any Dispute before commencing arbitration. Unless You and Microsoft otherwise agree in writing, the time for informal negotiation will be 60 days from the date on which You or Microsoft mails a notice of the Dispute ("Notice of Dispute") as specified in Section 5(c). You and Microsoft agree that neither will commence arbitration before the end of the time for informal negotiation.
- (c) NOTICE OF DISPUTE. If You give a Notice of Dispute to Microsoft, You must send by U.S. Mail to Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, a written statement setting forth (a) Your name, address, and contact information, (b) Your Kinect Sensor serial number, (c) the date of Your purchase, (d) the name and address of the retailer from which You

purchased Your Kinect Sensor, (e) the facts giving rise to the Dispute, and (f) the relief You seek. A form is available at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). If Microsoft gives a Notice of Dispute to You, we will send by U.S. Mail to Your postal address if we have it, or otherwise to Your e-mail address, a written statement setting forth (a) Microsoft's contact information for purposes of efforts to resolve the Dispute, (b) the facts giving rise to the Dispute, and (c) the relief Microsoft seeks.

(d) **BINDING ARBITRATION.** IF YOU LIVE IN THE UNITED STATES, YOU AND MICROSOFT AGREE THAT IF YOU AND MICROSOFT DO NOT RESOLVE ANY DISPUTE BY INFORMAL NEGOTIATION UNDER SECTION 5(b) ABOVE, ANY EFFORT TO RESOLVE THE DISPUTE WILL BE CONDUCTED EXCLUSIVELY BY BINDING ARBITRATION IN ACCORDANCE WITH THE ARBITRATION PROCEDURES IN SECTION 5(g) BELOW. YOU UNDERSTAND AND ACKNOWLEDGE THAT BY AGREEING TO BINDING ARBITRATION, YOU ARE GIVING UP THE RIGHT TO LITIGATE (OR PARTICIPATE IN AS A PARTY OR CLASS MEMBER) ALL DISPUTES IN COURT BEFORE A JUDGE OR JURY. INSTEAD, YOU UNDERSTAND AND AGREE THAT ALL DISPUTES WILL BE RESOLVED BEFORE A NEUTRAL ARBITRATOR, WHOSE AWARD (DECISION) WILL BE BINDING AND FINAL, EXCEPT FOR A LIMITED RIGHT OF APPEAL UNDER THE FEDERAL ARBITRATION ACT. ANY COURT WITH JURISDICTION OVER THE PARTIES MAY ENFORCE THE ARBITRATOR'S AWARD.

THE ONLY DISPUTES NOT COVERED BY THE AGREEMENT IN SECTION 5 TO NEGOTIATE INFORMALLY AND ARBITRATE ARE DISPUTES ENFORCING, PROTECTING, OR CONCERNING THE VALIDITY OF ANY OF YOUR OR MICROSOFT'S (OR ANY OF YOUR OR MICROSOFT'S LICENSORS') INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS.

(e) **AVAILABILITY OF SMALL CLAIMS COURT.** Notwithstanding Section 5(d), You have the right to litigate any Dispute in small claims court, if all requirements of the small claims court, including any limitations on jurisdiction and the amount at issue in the Dispute, are satisfied.

(f) **CLASS ACTION WAIVER.** YOU AND MICROSOFT AGREE THAT ANY PROCEEDINGS TO RESOLVE OR LITIGATE ANY DISPUTE, WHETHER IN ARBITRATION, IN COURT, OR OTHERWISE, WILL BE CONDUCTED SOLELY ON AN INDIVIDUAL BASIS, AND THAT NEITHER YOU NOR MICROSOFT WILL SEEK TO HAVE ANY DISPUTE HEARD AS A CLASS ACTION, A REPRESENTATIVE ACTION, A COLLECTIVE ACTION, A PRIVATE ATTORNEY-GENERAL ACTION, OR IN ANY PROCEEDING IN WHICH YOU OR MICROSOFT ACTS OR PROPOSES TO ACT IN A REPRESENTATIVE CAPACITY. YOU AND MICROSOFT FURTHER AGREE THAT NO ARBITRATION OR PROCEEDING WILL BE JOINED, CONSOLIDATED, OR COMBINED WITH ANOTHER ARBITRATION OR PROCEEDING WITHOUT THE PRIOR WRITTEN CONSENT OF YOU, MICROSOFT, AND ALL PARTIES TO ANY SUCH ARBITRATION OR PROCEEDING.

(g) **ARBITRATION PROCEDURE.** The arbitration of any Dispute will be conducted by, and according to the rules and procedures of, the American Arbitration Association (the "AAA"). Information about the AAA, and how to commence arbitration before it, is available at [www.adr.org](http://www.adr.org) or by calling 1-800-778-7879. A form is available at [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). The Commercial Arbitration Rules of the AAA and, where the value of a Dispute is \$75,000 or less, the Supplementary Procedures for Consumer Related Disputes of the AAA, will govern the arbitration, except to the extent that they conflict with the provisions of this agreement, in which case the provisions of this

agreement will govern. You may request a telephonic or in-person hearing by following the AAA rules. Where the value of a Dispute is \$10,000 or less, any hearing will be telephonic unless the arbitrator finds good cause to hold an in-person hearing instead. The arbitrator has the power to make any award of damages to the individual party asserting a claim that would be available to a court of law. The arbitrator may award declaratory or injunctive relief only in favor of the individual party asserting a claim, and only to the extent required to provide relief on that party's individual claim.

(h) **ARBITRATION LOCATION.** You agree to commence arbitration only in Your county of residence or in King County, Washington. Microsoft agrees to commence arbitration only in Your county of residence.

(i) **COSTS AND ATTORNEY'S FEES.** In a dispute involving \$75,000 or less, Microsoft will promptly reimburse Your filing fees, and pay the AAA administrative fees and the arbitrator's fees and expenses, incurred in any arbitration You commence against Microsoft unless the arbitrator finds it frivolous or brought for an improper purpose. Microsoft will pay all filing and AAA administrative fees, and the arbitrator's fees and expenses, incurred in any arbitration Microsoft commences against You. If a Dispute involving \$75,000 or less proceeds to an award at the arbitration after You reject the last written settlement offer Microsoft made before the arbitrator was appointed ("Microsoft's Last Written Offer"), and the arbitrator makes an award in Your favor greater than Microsoft's Last Written Offer, Microsoft will pay You the greater of the award or \$1,000, plus twice Your reasonable attorney's fees as determined by the arbitrator or agreed to by You and Microsoft. In any arbitration you commence, Microsoft will seek its AAA administrative fees or arbitrator's fees and expenses, or your filing fees if reimbursed, only if the arbitrator finds the arbitration frivolous or brought for an improper purpose. In a Dispute involving more than \$75,000, the AAA rules will govern payment of filing and AAA administrative fees and arbitrator's fees and expenses. Fees and expenses are not counted in determining how much a Dispute involves.

(j) **IF CLASS ACTION WAIVER ILLEGAL OR UNENFORCEABLE.** If the class action waiver (which includes a waiver of private attorney-general actions) in Section 5(f) is found to be illegal or unenforceable as to all or some parts of a Dispute, whether by judicial, legislative, or other action, then Section 5 and its subsections will not apply to those parts. Instead, those parts of the Dispute will be severed and proceed in a court of law with the remaining parts proceeding in arbitration.

(k) **SEVERABILITY.** If any provision of Section 5 and its subsections, other than Section 5(f) (class action waiver), is found to be illegal or unenforceable, that provision will be severed from Section 5, but the remainder of Section 5 will remain in full force and effect. Section 5(j) says what happens if Section 5(f) (class action waiver) is found to be illegal or unenforceable.

(l) **SURVIVAL OF PROVISIONS.** The provisions of Section 5 will survive termination of this agreement.

This agreement applies to the maximum extent permitted by law and unless prohibited by law. This agreement does not change Your rights under the laws of Your State, Province or country if the laws of Your State, Province or country do not permit it to do so.

## REGULATORY INFORMATION

- Any changes or modifications not expressly approved by Microsoft could void the user's authority to operate this device.
- This product is for use with NRTL Listed (UL, CSA, ETL, etc.) and/or IEC/EN 60950-1 compliant (CE marked) Information Technology equipment.
- No serviceable parts included.
- This device is rated as a commercial product for operation at +41°F (+5°C) to +95°F (+35°C).

This Class B digital apparatus complies with, as applicable, Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause interference, and (2) this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Model: 1656 (Kinect for Windows v2 sensor).

Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States: (800) 426-9400.

### Radio and TV interference regulations

The Microsoft hardware device(s) can radiate radio frequency (RF) energy. If not installed and used in strict accordance with the instructions given in the printed documentation and/or onscreen Help files, the device may cause harmful interference with other radio-communications devices (for example AM/FM radios, televisions, baby monitors, cordless phones, etc.). However, there is no guarantee that RF interference will not occur in a particular installation.

To determine whether your hardware device is causing interference to other radio-communications devices, disconnect the device from your computer. If the interference stops, it was probably caused by the device. If the interference continues after you disconnect the hardware device, turn the computer off and then on again. If the interference stopped when the computer was off, check whether one of the input/output (I/O) devices or one of the computer's internal accessory boards is causing the problem. Disconnect the I/O devices one at a time and see whether the interference stops.

If this hardware device does cause interference, try the following measures to correct it:

- Relocate the antenna of the other radio-communications device (for example AM/FM radios, televisions, baby monitors, cordless phones, etc.) until the interference stops.
- Move the hardware device farther away from the radio or TV, or move it to one side or the other of the radio or TV.
- Plug the computer into a different power outlet so that the hardware device and radio or TV are on different circuits controlled by different circuit breakers or fuses.

If necessary, ask your computer dealer or an experienced radio-TV technician for more suggestions. For more information about interference issues, go to the FCC website at: [fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html](http://fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html). You can also call the FCC at 1-888-CALL FCC to request Interference and Telephone Interference fact sheets.

### Laser specifications

#### CAUTION

Use of controls or adjustments, or performance of procedures other than those specified herein may result in hazardous radiation exposure.

This device complies with International Standard IEC 60825-1:2007 for a Class 1 laser product. This device also complies with 21 CFR 1040.10 and 1040.11 except for deviations pursuant to Laser Notice No. 50, dated June 24, 2007.

The following Class 1 laser label is located on the bottom of the sensor:



### Disposal of electrical and electronic equipment



This symbol on the product or its packaging means that this product must not be disposed of with your household waste. Instead, it is your responsibility to hand this over to an applicable collection point for the recycling of electrical and electronic equipment.

This separate collection and recycling will help to conserve natural resources and prevent potential negative consequences for human health and the environment due to the possible presence of hazardous substances in electrical and electronic equipment, which could be caused by inappropriate disposal. For more information about where you should dropoff your electrical and electronic waste, please contact your local city/municipality office, your household waste disposal service, or the shop where you purchased this product. Contact [weee@microsoft.com](mailto:weee@microsoft.com) for more information about waste from electrical and electronic equipment.

This product is for use with NRTL-listed (UL, CSA, ETL, etc.) and/or IEC/EN 60950 compliant (CE marked) Information Technology equipment.

## COPYRIGHT

Information and views expressed in this document, including URL and other Internet website references, may change without notice. This document does not provide you with any legal rights to any intellectual property in any Microsoft product. You may copy and use this document for your internal, reference purposes.

© 2014 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, Windows, and Kinect, are trademarks of the Microsoft group of companies.

This product incorporates copyright protection technology that is protected by method claims of certain U.S. patents and other intellectual property rights owned by Macrovision Corporation and other rights owners. Use of this copyright protection technology must be authorized by Macrovision Corporation, and is intended for home and other limited viewing uses only unless otherwise authorized by Macrovision Corporation. Reverse engineering or disassembly is prohibited.

The names of actual companies and products mentioned herein may be the trademarks of their respective owners.

United States and/or international patents pending.

## CUSTOMER SUPPORT

For answers to common questions, troubleshooting steps, and Kinect for Windows v2 Customer Support contact information, visit [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).


# KINECT

## for Windows

### GUIA DO PRODUTO KINECT PARA WINDOWS V2

Para guia do produto Kinect para Windows V2, visite [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

### INFORMAÇÕES IMPORTANTES SOBRE SEGURANÇA E GARANTIA DO PRODUTO

 Este símbolo identifica mensagens de higiene e segurança neste guia do produto.

**Tenha em atenção que o sensor Kinect para Windows V2 não foi concebido nem se destina a qualquer aplicação ou fim, em que a utilização do sensor possa resultar em danos materiais, danos pessoais, ou morte.**

#### AVISO

Antes de utilizar este produto, leia este guia, onde encontrará importantes informações de higiene e segurança. Guarde todos os guias para consulta futura. Para obter guias de substituição, visite [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows)

#### AVISO

O comprador deste sensor Kinect para Windows V2 ("Comprador") deve proceder à conceção e ao teste de modo a assegurar que a sua aplicação dos sensores Kinect para Windows não apresenta riscos de danos pessoais, danos materiais ou outras perdas. Tal inclui a determinação de perigos ou outros problemas que exijam avisos, o modo como os avisos devem ser apresentados aos utilizadores e do conteúdo dos avisos.

#### AVISO

Os avisos incluídos neste manual estão relacionados com o hardware e o software do Kinect num ambiente autónomo. Um ou mais destes avisos poderão não se aplicar, não ser adequados ou estar incompletos no que respeita aos perigos e a outros riscos associados à aplicação do Comprador do sensor Kinect para Windows. É DA RESPONSABILIDADE EXCLUSIVA DO COMPRADOR DETERMINAR OS AVISOS NECESSÁRIOS RELACIONADOS COM A UTILIZAÇÃO DO SENSOR KINECT PARA WINDOWS V2, O MODO COMO ESSES AVISOS SÃO APRESENTADOS AOS UTILIZADORES E O CONTEÚDO DOS AVISOS.

#### AVISO

O sensor Kinect para Windows v2 utiliza tecnologia de hardware e software complexa, que poderá não funcionar sempre como previsto. O comprador tem de conceber a sua aplicação de modo a garantir que qualquer falha do sensor Kinect para Windows v2 não cause danos pessoais, danos materiais ou outras perdas.

#### AVISO

A aplicação do comprador do sensor Kinect para Windows v2 poderá exigir vários movimentos por parte do utilizador. É da responsabilidade do comprador determinar e fornecer instruções e avisos adequados sobre os requisitos de espaço para a aplicação do Comprador.

#### AVISO

L'utilisation du capteur Kinect pour Windows v2 par l'acheteur peut nécessiter divers niveaux d'activité physique. Il incombe à l'acheteur de déterminer et de fournir des directives et des avertissements appropriés relativement aux efforts trop intenses.

#### AVISO: Não efetuar reparações

Não tentar desmontar, abrir, reparar ou modificar o dispositivo de hardware ou a fonte de alimentação. Estas acções poderão originar o risco de choque eléctrico ou outro acidente. Quaisquer indícios de tentativa de abrir e/ou modificar o dispositivo, incluindo quaisquer tentativas de descolar, perfurar ou remover etiquetas, anularão a Garantia Limitada.

### GARANTIA LIMITADA DE KINECT PARA WINDOWS

AO USAR O SEU SENSOR KINECT VOCÊ ESTARÁ CONCORDANDO COM ESTA GARANTIA. ANTES DE SUA INSTALAÇÃO, LEIA ATENTAMENTE ESTA GARANTIA. CASO NÃO ACEITE ESTA GARANTIA, NÃO USE O SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU DISTRIBUIDOR MICROSOFT PARA RECEBER REEMBOLSO. Entre em contato com a Microsoft em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Esta garantia dá a Você direitos legais específicos. Você também pode ter outros direitos que variam de estado para estado ou de país para país.

SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS, A SEÇÃO 9 CONTÉM UMA CLÁUSULA DE ARBITRAGEM VINCULATIVA E RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA. ELA AFETA SEUS DIREITOS SOBRE A RESOLUÇÃO DE QUALQUER LITÍGIO ENTRE VOCÊ E A MICROSOFT. LEIA-A.

#### 1. Definições

- "Sensor Kinect" refere-se a um novo Sensor Kinect para Windows adquirido em um distribuidor autorizado.
- "Condições normais de uso e serviço" refere-se ao uso

normal e comum do usuário final do Sensor Kinect em condições domésticas normais, de acordo com o manual de instruções do Sensor Kinect.

- (c) "Estado" (aplicável para os Estados Unidos apenas) refere-se a um estado, o Distrito de Columbia e qualquer outro território ou propriedade dos Estados Unidos. "Estados Unidos da América" inclui todos eles.
- (d) "Período de garantia" refere-se a 1 (um) ano a partir da data que você adquiriu o seu Sensor Kinect.
- (e) "Você" significa o comprador original do Sensor Kinect, para uso próprio e não revenda.

## **2. Garantia**

- (a) Durante o período de garantia, a Microsoft garante, exclusivamente a Você, que o Sensor Kinect não apresentará defeitos de material ou de mão de obra sob condições normais de uso e conservação.
- (b) Esta é a única garantia que a Microsoft oferece para o seu sensor Kinect e a Microsoft não oferece nenhuma outra garantia ou condição. Ninguém mais pode oferecer qualquer garantia ou condição em nome da Microsoft.
- (c) SE A LEGISLAÇÃO DO SEU ESTADO, PROVÍNCIA OU PAÍS LHE OFERECER QUALQUER GARANTIA IMPLÍCITA, INCLUINDO GARANTIA IMPLÍCITA DE COMERCIALIZAÇÃO OU ADEQUAÇÃO PARA UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, A SUA DURAÇÃO ESTARÁ LIMITADA AO PERÍODO DE GARANTIA. Alguns estados, províncias ou países não permitem limitar a duração de uma garantia implícita, portanto, esta limitação talvez não se aplique a você.

## **3. Como obter o serviço de garantia**

- (a) Antes de iniciar o processo de garantia, use as dicas de resolução de problemas na página da Web do país da compra em <http://www.xbox.com/support/kinectforwindows>.
- (b) Caso as sugestões de resolução de problemas não resolvam o seu problema, siga o processo on-line em <http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows> e procure o país correspondente. Caso não tenha acesso à internet, Você poderá ligar para o número listado em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows) para o país onde adquiriu o seu Sensor Kinect.

## **4. A Responsabilidade da Microsoft**

- (a) Após devolver o seu Sensor Kinect, a Microsoft irá inspecioná-lo.
- (b) Se a Microsoft determinar que o Sensor Kinect falhou durante o período de garantia, devido a um defeito de material ou de fabricação, sob condições de uso e conservação normais, a Microsoft, a seu critério, o reparará ou substituirá, ou reembolsará o valor de compra. A reparação poderá usar peças novas ou recondiçionadas. A substituição poderá ser feita por um produto novo ou recondiçionado.
- (c) Após reparação ou substituição, o seu Sensor Kinect será coberto por esta garantia durante 95 dias após a Microsoft enviá-lo a você.
- (d) A RESPONSABILIDADE DA MICROSOFT EM REPARAR OU SUBSTITUIR O SENSOR KINECT, OU DE REEMBOLSAR O PREÇO DE COMPRA, É O SEU RECURSO EXCLUSIVO.
- (e) Não existe qualquer tipo de garantia no caso de o seu Sensor Kinect falhar após o término do período

de garantia. Após o término do período de garantia, a Microsoft poderá cobrar de você uma taxa por seus esforços para diagnosticar e resolver quaisquer problemas no seu Sensor Kinect

## **5. Exclusões da Garantia**

A Microsoft não é responsável e esta garantia não se aplica se o seu Sensor Kinect estiver:

- (a) danificado por uso com produtos não vendidos ou autorizados pela Microsoft;
- (b) aberto, modificado ou alterado (incluindo, por exemplo, qualquer tentativa de superar qualquer limitação técnica ou segurança do Sensor Kinect), ou ter o seu número de série modificado ou removido;
- (c) danificado devido a causas externas, quer por Você ou por outra pessoa que utiliza o seu Sensor Kinect, incluindo, por exemplo:
  - por deixá-lo cair;
  - má utilização (incluindo uso externo), abuso, negligência ou acidente;
  - manuseio errado;
  - danos durante o envio, exceto o envio a Você pela Microsoft ou por um distribuidor autorizado;
  - exposição a líquido;
  - uso com ventilação não adequada;
  - riscos, amassados, etc. ou caso apresente outros danos estéticos;
  - não cumprimento das instruções de instalação, operação ou manutenção; ou
- (d) reparos por alguém que não seja da Microsoft.

## **6. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS**

A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU CONSEQUENCIAIS, QUAISQUER PERDAS DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE OU LUCROS, OU QUALQUER IMPOSSIBILIDADE DE USO DO SEU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO SE A MICROSOFT TIVER SIDO INFORMADA SOBRE A POSSIBILIDADE DESTES DANOS, E MESMO SE ALGUM RECURSO FALHAR EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Alguns estados ou províncias não permitem a exclusão ou limitação de danos incidentais ou consequentes, portanto, esta limitação ou exclusão talvez não se aplique a você.

## **7. Termos adicionais**

Caso tente superar ou evitar qualquer limitação técnica ou sistema de segurança do Sensor Kinect, Você poderá provocar o não funcionamento permanente do seu Sensor Kinect. Além disso, anulará sua garantia, e o seu Sensor Kinect perderá o direito à reparação autorizada, mesmo pagando uma taxa.

## **8. Escolha de lei**

As leis do estado, província ou país onde Você comprou o seu Kinect governarão a interpretação desta garantia, qualquer alegação de que a Microsoft as violou e todas as outras reivindicações (incluindo os direitos de proteção do consumidor, concorrência desleal, garantia implícita e alegação de atos ilícitos), independentemente do conflito de princípios legais.

Se você comprar o seu Sensor Kinect no México, as seguintes condições se aplicam:

- a) As leis federais mexicanas serão aplicadas e governarão a



extensão dessa garantia;

- b) As informações sobre o importador autorizado ou sobre a distribuição são colocadas na embalagem;
- c) A reivindicação da garantia, o processo de coleta, reparo e entrega dos produtos serão gratuitos dentro do período de garantia;
- d) Pode-se reivindicar a garantia por meio eletrônico, call center ou no local de compra; e
- e) Partes, componentes ou acessórios dos produtos podem ser comprados em lojas de varejo autorizadas, se for o caso.

#### **9. Arbitragem vinculativa e renúncia de ação coletiva para residentes dos EUA**

LEIA ATENTAMENTE ESTA SEÇÃO. ELA AFETA SEUS DIREITOS LEGAIS SOBRE A RESOLUÇÃO DE QUALQUER LITÍGIO ENTRE VOCÊ E A MICROSOFT SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS. PARA FINS DA SEÇÃO 9, "MICROSOFT" REFERE-SE À MICROSOFT CORPORATION E SUAS SUBSIDIÁRIAS, AFLIADAS, ADMINISTRADORES, DIRETORES, FUNCIONÁRIOS E AGENTES.

- (a) LITÍGIO. "Litígio" refere-se a qualquer litígio, reivindicação, demanda, ação, processo ou outra controvérsia entre você e a Microsoft sobre esta garantia, o sensor Kinect e suas obrigações e desempenho, ou da Microsoft, nos termos da garantia, ou com relação ao Sensor Kinect, seja com base em contrato, garantia, atos ilícitos (incluindo, entre outros, fraude, falsidade ideológica, indução fraudulenta, ocultação, omissão, negligência, conversão, transgressão, responsabilidade objetiva, e responsabilidade do produto), estatuto (incluindo, entre outros, a proteção dos consumidores e os estatutos de concorrência desleal), regulamento, decreto ou qualquer outro fundamento legal ou teoria. Será dado o significado mais amplo possível permitido por lei para "Litígio".
- (b) NEGOCIAÇÃO INFORMAL DE LITÍGIOS. Você e a Microsoft concordam em tentar resolver, de boa fé, qualquer Litígio antes de iniciar a arbitragem. A menos que você e a Microsoft decidam em contrário, por escrito, o tempo para a negociação informal será de 60 dias a partir da data em que Você ou a Microsoft enviar, por e-mail, uma notificação do Litígio ("Notificação de Litígio"), conforme especificado na Seção 9 (c). Você e a Microsoft concordam que nenhuma parte iniciará a arbitragem antes que o período para a negociação informal termine.
- (c) NOTIFICAÇÃO DE LITÍGIO. Se você der uma Notificação de Litígio à Microsoft, você precisa enviar uma declaração por escrito, pelo correio americano, para a Microsoft Corporation, aos cuidados de: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, EUA, informando (a) seu nome, endereço e informações de contato, (b) o número de série do sensor Kinect, (c) a data da compra, (d) o nome e o endereço do revendedor onde você comprou o sensor Kinect, (e) os fatos que deram origem ao Litígio e (f) a reparação que Você busca. Um formulário está disponível em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Se a Microsoft der uma Notificação de Litígio a você, nós lhe enviaremos, pelo correio americano, ao seu endereço postal, se tivermos, ou de outra forma para seu endereço de e-mail, uma declaração por escrito, estabelecendo (a) informações de contato da Microsoft para tentar resolver o Litígio, (b) os fatos que deram origem ao Litígio e (c) o recurso que a Microsoft busca.
- (d) ARBITRAGEM VINCULATIVA. SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS, VOCÊ E A MICROSOFT CONCORDAM QUE, SE VOCÊ E A MICROSOFT NÃO RESOLVEREM QUALQUER LITÍGIO POR NEGOCIAÇÃO INFORMAL CONFORME

A SEÇÃO 9 (b) ACIMA, QUALQUER ESFORÇO PARA RESOLVER O LITÍGIO SERÁ REALIZADO EXCLUSIVAMENTE PELA ARBITRAGEM VINCULATIVA DE ACORDO COM OS PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM NA SEÇÃO 9 (g) A SEGUIR. VOCÊ ENTENDE E RECONHECE QUE, AO CONCORDAR COM A ARBITRAGEM VINCULATIVA, VOCÊ ESTÁ DESISTINDO DO DIREITO DE PLEITEAR (OU PARTICIPAR COMO UMA PARTE OU MEMBRO DA CLASSE) TODOS OS LITÍGIOS EM JUIZADO PERANTE UM JUIZ OU JÚRI. EM VEZ DISSO, VOCÊ COMPREENDE E CONCORDA QUE TODOS OS LITÍGIOS SERÃO RESOLVIDOS PERANTE UM ÁRBITRO NEUTRO, CUJA CONCESSÃO (DECISÃO) SERÁ VINCULATIVA E FINAL, EXCETO PARA UM DIREITO LIMITADO DE RECURSO NOS TERMOS DA LEI DE ARBITRAGEM FEDERAL. QUALQUER TRIBUNAL COM JURISDIÇÃO SOBRE AS PARTES PODEM FAZER VALER A DECISÃO DO ÁRBITRO.

OS ÚNICOS LITÍGIOS NÃO COBERTOS PELO ACORDO NA SEÇÃO 9 PARA NEGOCIAÇÃO E ARBITRAGEM INFORMAIS SÃO LITÍGIOS QUE FAZEM VALER, PROTEGEM OU SE RELACIONAM À VALIDADE DE QUALISQUER DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, SEUS OU DA MICROSOFT (OU QUALQUER DE SEUS LICENCIADOS OU OS LICENCIADOS DA MICROSOFT).

- (e) DISPONIBILIDADE DE JUIZADO DE PEQUENAS CAUSAS. Não obstante a Seção 9 (d), você tem o direito de pleitear qualquer Litígio no juizado de pequenas causas, se todos os requisitos do juizado de pequenas causas, incluindo eventuais restrições relativas à competência e ao valor em causa no Litígio, forem satisfeitos.
- (f) RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA. VOCÊ E A MICROSOFT CONCORDAM QUE QUALISQUER PROCESSOS PARA RESOLVER OU PLEITEAR QUALQUER LITÍGIO, SEJA POR ARBITRAGEM, NO JUIZADO, OU DE OUTRA FORMA, SERÃO REALIZADOS EXCLUSIVAMENTE EM BASE INDIVIDUAL E QUE NEM VOCÊ NEM A MICROSOFT SOLICITARÃO QUE QUALQUER LITÍGIO SEJA RESOLVIDO COMO UMA AÇÃO COLETIVA, UMA AÇÃO REPRESENTANTE, UMA AÇÃO PRIVADA DE PROCURADOR-GERAL OU EM QUALQUER PROCEDIMENTO EM QUE VOCÊ OU A MICROSOFT ATUEM OU SE PROPONHAM A ATUAR NA QUALIDADE DE REPRESENTANTES. VOCÊ E A MICROSOFT TAMBÉM CONCORDAM QUE NENHUMA ARBITRAGEM OU PROCESSO SERÁ ACOMPANHADO, CONSOLIDADO OU COMBINADO COM OUTRA ARBITRAGEM OU PROCESSO SEM A PRÉVIA AUTORIZAÇÃO POR ESCRITO DA MICROSOFT, SUA E DE TODAS AS PARTES DE TAL ARBITRAGEM OU PROCESSO.
- (g) PROCEDIMENTO DE ARBITRAGEM. A arbitragem de qualquer Litígio será conduzida e será realizada de acordo com as regras e procedimentos da Associação Americana de Arbitragem (a "AAA"). Informações sobre a AAA e de como iniciar uma arbitragem perante ela estão disponíveis em [www.adr.org](http://www.adr.org) ou pelo telefone 1-800-778-7879. Um formulário está disponível em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). As Regras de Arbitragem Comercial da AAA e, onde o valor de um Litígio for de até US\$ 75 mil, os Procedimentos Suplementares para Litígios Relacionados ao Consumidor da AAA, governarão a arbitragem, exceto na medida em que entrem em conflito com as disposições da presente garantia, caso em que as disposições da presente garantia prevalecerão. Você pode solicitar uma audiência telefônica ou presencial seguindo as regras da AAA. Sempre que o valor de um Litígio for de até US\$ 10 mil, qualquer audiência será telefônica a menos que o árbitro encontre bons motivos para realizar uma audiência presencial. O árbitro tem o poder de autorizar qualquer concessão de indenização à parte que busca reparação, que seria

concedida em um tribunal de justiça. O árbitro poderá conceder uma medida cautelar somente a favor da parte que buscar a reparação e somente até a extensão necessária para fornecer a reparação garantida pela reivindicação individual da parte em questão.

- (h) LOCAL DA ARBITRAGEM. Você concorda em iniciar a arbitragem apenas em seu condado de residência ou em King County, Washington, EUA. A Microsoft concorda em iniciar a arbitragem apenas no condado que você residir.
- (i) CUSTOS E HONORÁRIOS ADVOCATÍCIOS. Em um litígio envolvendo até US\$ 75 mil, a Microsoft reembolsará, prontamente, as suas taxas de registro e pagará as taxas administrativas da AAA e os honorários e despesas do árbitro, incorridos em qualquer arbitragem que você iniciar contra a Microsoft a menos que o árbitro considere fútil ou iniciada por finalidade imprópria. A Microsoft pagará todas as taxas administrativas da AAA, taxas de arquivamento e os honorários e despesas do árbitro, incorridos em qualquer arbitragem que a Microsoft iniciar contra Você. Se um litígio envolvendo até US\$ 75 mil passar para decisão na arbitragem depois que você rejeitar a última oferta de acordo por escrito da Microsoft feita antes da nomeação de um árbitro ("última oferta por escrito da Microsoft") e o árbitro decidir em seu favor uma quantia maior do que da última oferta por escrito da Microsoft, a Microsoft pagará o que for maior entre elas ou US\$ 1 mil, mais duas vezes os honorários advocatícios razoáveis do seu advogado, conforme determinado pelo árbitro ou acordado por você e a Microsoft. Em qualquer arbitragem que você iniciar, a Microsoft buscará suas taxas administrativas da AAA ou honorários e despesas do árbitro, ou as taxas de arquivamento que ela reembolsou, somente se o árbitro achar a arbitragem frívola ou levantada por uma questão imprópria. Em um litígio envolvendo mais de US\$ 75 mil, as regras da AAA governarão o pagamento do registro, taxas administrativas da AAA e honorários e despesas do árbitro. Honorários e despesas não estão incluídos no cálculo do valor envolvido no litígio.
- (j) RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA ILEGAL OU INEXEQUÍVEL. Se a renúncia de ação coletiva (que inclui uma renúncia de ações de Procurador-Geral privado) na Seção 9 (f) for considerada ilegal ou inexecutável a todas ou algumas partes de um litígio, seja por ação judicial, legislativa ou outra, a Seção 9 e seus incisos não se aplicarão a essas partes. Em vez disso, essas partes do litígio serão separadas e prosseguirão em um tribunal de justiça com as partes restantes prosseguindo na arbitragem.
- (k) INDIVIDUALIDADE. Se qualquer disposição da Seção 9 e seus incisos, exceto a Seção 9 (f) (renúncia de ação coletiva), for considerada ilegal ou inexecutável, essa disposição será desligada da Seção 9, mas o restante da Seção 9 permanecerá em pleno vigor e efeito. A Seção 9 (j) declara o que acontece se a Seção 9 (f) (renúncia de ação coletiva) for considerada ilegal ou inexecutável.

**10.** Todas as partes desta garantia se aplicam na extensão máxima permitida por lei ou salvo se proibidas por lei.

Este contrato se aplica na extensão máxima permitida por lei ou salvo se proibido por lei. Você pode ter mais direitos conforme os termos existentes na legislação de seu estado, província ou país. Sempre que qualquer termo da presente garantia for proibido por tais leis, ele será nulo e sem efeito, mas o restante desta garantia permanecerá em vigor.

This agreement applies to the maximum extent permitted by law and unless prohibited by law. You may have greater rights existing under legislation in your State, Province or country.

Where any term of this warranty is prohibited by such laws, it shall be null and void, but the remainder of this warranty shall remain in effect.

**11.** Esta garantia é válida apenas nos Estados Unidos da América, Canadá, México, Colômbia, Brasil, Argentina e Chile.

## KINECT PARA LICENÇA LIMITADA DO WINDOWS

AO USAR O SEU SENSOR KINECT VOCÊ ESTARÁ CONCORDANDO COM ESTA LICENÇA DE SOFTWARE. ESTES TERMOS SE APLICAM AO SOFTWARE E A QUAISQUER ATUALIZAÇÕES DO MESMO. ANTES DE DE SUA INSTALAÇÃO, LEIA ATENTAMENTE ESTA LICENÇA DE SOFTWARE. CASO NÃO ACEITE ESTA LICENÇA DE SOFTWARE, NÃO USE O SEU SENSOR KINECT. DEVOLVA-O SEM USO AO SEU REVENDEDOR OU DISTRIBUIDOR MICROSOFT PARA RECEBER REEMBOLSO. Entre em contato com a Microsoft em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS, A SEÇÃO 5 CONTÉM UMA CLÁUSULA DE ARBITRAGEM VINCULATIVA E RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA. ELA AFETA SEUS DIREITOS SOBRE A RESOLUÇÃO DE QUALQUER LITÍGIO ENTRE VOCÊ E A MICROSOFT. LEIA-A

### 1. Licença

- (a) O Software é licenciado a Você e não vendido. "Software" refere-se ao software e ao firmware que a Microsoft pré-instalou no Sensor Kinect, incluindo quaisquer atualizações que a Microsoft possa disponibilizar ocasionalmente. Você está autorizado a utilizar o Software apenas conforme pré-instalado no seu Sensor Kinect (e conforme atualizado pela Microsoft ocasionalmente). Você não pode reproduzir, usar engenharia inversa, descompilar ou desmontar o Software.
- (b) Como condições desta licença de Software, você concorda que:
- (i) Você usará o Sensor Kinect apenas com dispositivos (incluindo computadores pessoais) que atendam aos requisitos de sistema para o Sensor Kinect, incluindo o Windows.
- (ii) Você não tentará ultrapassar ou evitar limitações técnicas ou o sistema de segurança do Sensor Kinect. Caso o faça, o seu Sensor Kinect poderá deixar de funcionar permanentemente na época ou após uma atualização posterior do Software.
- (iii) A Microsoft poderá usar medidas técnicas, incluindo atualizações do Software, para limitar o uso do Sensor Kinect a dispositivos que cumpram com os requisitos de sistema para o Sensor Kinect, incluindo o Windows, e para proteger as limitações técnicas e sistemas de segurança no Sensor Kinect

### 2. Garantia

O software é coberto pela garantia limitada do seu Sensor Kinect e a Microsoft não fornece nenhuma outra garantia ou condição para o software. Ninguém mais pode oferecer qualquer garantia ou condição em nome da Microsoft.

### 3. EXCLUSÃO DE CERTOS DANOS

A MICROSOFT NÃO É RESPONSÁVEL POR QUAISQUER DANOS INDIRETOS, INCIDENTAIS, ESPECIAIS OU CONSEQUENCIAIS, PERDA DE DADOS, PRIVACIDADE, CONFIDENCIALIDADE OU LUCROS, OU QUALQUER IMPOSSIBILIDADE DE UTILIZAÇÃO DO SOFTWARE. ESTAS EXCLUSÕES APLICAM-SE MESMO SE A

MICROSOFT TIVER SIDO INFORMADA SOBRE A POSSIBILIDADE DESTES DANOS, E MESMO SE ALGUM RECURSO FALHAR EM SEU PROPÓSITO ESSENCIAL. Alguns estados, províncias e países não permitem a exclusão ou limitação de danos incidentais ou consequenciais, portanto, esta limitação ou exclusão talvez não se aplique a Você.

#### **4. Escolha de lei**

As leis do estado, província ou país onde você comprou o seu Kinect governarão a interpretação desta garantia, qualquer alegação de que a Microsoft as violou, e todas as outras reivindicações (incluindo os direitos de proteção do consumidor, concorrência desleal, garantia implícita e alegação de atos ilícitos), independentemente de conflito de princípios legais.

#### **5. Arbitragem vinculativa e renúncia de ação coletiva para residentes dos EUA**

LEIA ATENTAMENTE ESTA SEÇÃO. ELA AFETA SEUS DIREITOS LEGAIS SOBRE A RESOLUÇÃO DE QUALQUER LITÍGIO ENTRE VOCÊ E A MICROSOFT SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS. PARA FINS DA SEÇÃO 5, "MICROSOFT" REFERE-SE À MICROSOFT CORPORATION E SUAS SUBSIDIÁRIAS, AFILIADAS, ADMINISTRADORES, DIRETORES, FUNCIONÁRIOS E AGENTES.

- (a) LITÍGIO. "Litígio" refere-se a qualquer litígio, reivindicação, demanda, ação, processo ou outra controvérsia entre você e a Microsoft sobre este contrato, a Kinect para garantia limitada do Windows, o sensor Kinect e suas obrigações e desempenho, ou da Microsoft, nos termos da garantia, ou com relação ao Sensor Kinect, seja com base em contrato, garantia, atos ilícitos (incluindo, entre outros, fraude, falsidade ideológica, indução fraudulenta, ocultação, omissão, negligência, conversão, transgressão, responsabilidade objetiva, e responsabilidade do produto), estatuto (incluindo, entre outros, a proteção dos consumidores e os estatutos de concorrência desleal), regulamento, decreto ou qualquer outro fundamento legal ou teoria. Será dado o significado mais amplo possível permitido por lei para "Litígio".
- (b) NEGOCIAÇÃO INFORMAL DE LITÍGIOS. Você e a Microsoft concordam em tentar resolver, de boa fé, qualquer Litígio antes de iniciar a arbitragem. A menos que você e a Microsoft decidam em contrário, por escrito, o tempo para a negociação informal será de 60 dias a partir da data em que você ou a Microsoft enviar uma notificação do Litígio ("Notificação de Litígio"), conforme especificado na Seção 5 (c). Você e a Microsoft concordam que nenhuma parte iniciará a arbitragem antes que o período para a negociação informal termine.
- (c) NOTIFICAÇÃO DE LITÍGIO. Se você der uma Notificação de Litígio à Microsoft, você precisa enviar uma declaração por escrito, pelo correio americano, para a Microsoft Corporation, aos cuidados de: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, EUA, estabelecendo (a) seu nome, endereço e informações de contato, (b) o número de série do sensor Kinect, (c) a data da compra, (d) o nome e o endereço do revendedor onde você adquiriu o sensor Kinect, (e) os fatos que deram origem ao Litígio e (f) o recurso que você busca. Um formulário está disponível em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Se a Microsoft der uma Notificação de Litígio a você, nós lhe enviaremos, pelo correio americano, ao seu endereço postal, se tivermos, ou de outra forma para seu endereço de e-mail, uma declaração por escrito, estabelecendo (a) informações de contato da Microsoft para tentar resolver o Litígio, (b) os fatos que deram origem ao Litígio e (c) o recurso que a Microsoft busca.

(d) ARBITRAGEM VINCULATIVA. SE VOCÊ VIVE NOS ESTADOS UNIDOS, VOCÊ E A MICROSOFT CONCORDAM QUE, SE VOCÊ E A MICROSOFT NÃO RESOLVEREM QUALQUER LITÍGIO POR NEGOCIAÇÃO INFORMAL NA SEÇÃO 5 (b) ACIMA, QUALQUER ESFORÇO PARA RESOLVER O LITÍGIO SERÁ REALIZADO EXCLUSIVAMENTE PELA ARBITRAGEM VINCULATIVA, DE ACORDO COM OS PROCEDIMENTOS DE ARBITRAGEM NA SEÇÃO 5 (g) A SEGUIR. VOCÊ ENTENDE E RECONHECE QUE, AO CONCORDAR COM A ARBITRAGEM VINCULATIVA, VOCÊ ESTÁ DESISTINDO DO DIREITO DE PLEITEAR (OU PARTICIPAR COMO UMA PARTE OU MEMBRO DA CLASSE) TODOS OS LITÍGIOS EM JUIZADO PERANTE UM JUIZ OU JÚRI. EM VEZ DISSO, VOCÊ COMPREENDE E CONCORDA QUE TODOS OS LITÍGIOS SERÃO RESOLVIDOS PERANTE UM ARBITRO NEUTRO, CUJA CONCESSÃO (DECISÃO) SERÁ VINCULATIVA E FINAL, EXCETO PARA UM DIREITO LIMITADO DE RECURSO NOS TERMOS DA LEI DE ARBITRAGEM FEDERAL. QUALQUER TRIBUNAL COM JURISDIÇÃO SOBRE AS PARTES PODEM FAZER VALER A DECISÃO DO ÁRBITRO.

OS ÚNICOS LITÍGIOS NÃO COBERTOS PELO ACORDO NA SEÇÃO 5 PARA NEGOCIAÇÃO E ARBITRAGEM INFORMAIS SÃO LITÍGIOS QUE FAZEM VALER, PROTEGEM OU SE RELACIONAM À VALIDADE DE QUAISQUER DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL, SEUS OU DA MICROSOFT (OU QUALQUER DE SEUS LICENCIADOS OU OS LICENCIADOS DA MICROSOFT).

- (e) DISPONIBILIDADE DE JUIZADO DE PEQUENAS CAUSAS. Não obstante a Seção 5 (d), você tem o direito de pleitear qualquer Litígio no juizado de pequenas causas, se todos os requisitos do juizado de pequenas causas, incluindo eventuais restrições relativas à competência e ao valor em causa no Litígio, forem satisfeitos.
- (f) RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA. VOCÊ E A MICROSOFT CONCORDAM QUE QUAISQUER PROCESSOS PARA RESOLVER OU PLEITEAR QUALQUER LITÍGIO, SEJA POR ARBITRAGEM, NO JUIZADO, OU DE OUTRA FORMA, SERÃO REALIZADOS EXCLUSIVAMENTE EM BASE INDIVIDUAL E QUE NEM VOCÊ NEM A MICROSOFT SOLICITARÃO QUE QUALQUER LITÍGIO SEJA RESOLVIDO COMO UMA AÇÃO COLETIVA, UMA AÇÃO REPRESENTANTE, UMA AÇÃO PRIVADA DE PROCURADOR-GERAL OU EM QUALQUER PROCEDIMENTO EM QUE VOCÊ OU A MICROSOFT ATUEM OU SE PROPONHAM A ATUAR NA QUALIDADE DE REPRESENTANTES. VOCÊ E A MICROSOFT TAMBÉM CONCORDAM QUE NENHUMA ARBITRAGEM OU PROCESSO SERÁ COMPANHADO, CONSOLIDADO OU COMBINADO COM OUTRA ARBITRAGEM OU PROCESSO SEM A PRÉVIA AUTORIZAÇÃO POR ESCRITO DA MICROSOFT, SUA E DE TODAS AS PARTES DE TAL ARBITRAGEM OU PROCESSO.
- (g) PROCEDIMENTO DE ARBITRAGEM. A arbitragem de qualquer Litígio será conduzida e será realizada de acordo com as regras e procedimentos da Associação Americana de Arbitragem (a "AAA"). Informações sobre a AAA e de como iniciar uma arbitragem perante ela estão disponíveis em [www.adr.org](http://www.adr.org) ou pelo telefone 1-800-778-7879. Um formulário está disponível em [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). As Regras de Arbitragem Comercial da AAA e, onde o valor de uma disputa for de até US\$ 75 mil, os Procedimentos Suplementares para Litígios Relacionados ao Consumidor da AAA, governarão a arbitragem, exceto na medida em que entrem em conflito com as disposições da presente garantia, caso em que as disposições da presente garantia prevalecerão. Você pode solicitar uma audiência telefônica ou presencial seguindo as regras da AAA. Sempre que o valor de um Litígio for de até US\$ 10

mil, qualquer audiência será telefônica a menos que o árbitro encontre bons motivos para realizar uma audiência presencial. O árbitro tem o poder de autorizar qualquer concessão de indenização à parte que busca reparação, que seria concedida em um tribunal de justiça. O árbitro poderá conceder uma medida cautelar somente a favor da parte que buscar a reparação e somente até a extensão necessária para fornecer a reparação garantida pela reivindicação individual da parte em questão.

- (h) LOCAL DA ARBITRAGEM. Você concorda em iniciar a arbitragem apenas em seu condado de residência ou em King County, Washington, EUA. A Microsoft concorda em iniciar a arbitragem apenas no condado que você residir.
- (i) CUSTOS E HONORÁRIOS ADVOCATÍCIOS. Em um litígio envolvendo até US\$ 75 mil, a Microsoft reembolsará, prontamente, as suas taxas de registro e pagará as taxas administrativas da AAA e os honorários e despesas do árbitro, incorridos em qualquer arbitragem que você iniciar contra a Microsoft a menos que o árbitro considere fútil ou iniciada por finalidade imprópria. A Microsoft pagará todas as taxas administrativas da AAA, taxas de arquivamento e os honorários e despesas do árbitro, incorridos em qualquer arbitragem que a Microsoft iniciar contra Você. Se um litígio envolvendo até US\$ 75 mil passar para decisão na arbitragem depois que você rejeitar a última oferta de acordo por escrito da Microsoft feita antes da nomeação de um árbitro ("última oferta por escrito da Microsoft") e o árbitro decidir em seu favor uma quantia maior do que da última oferta por escrito da Microsoft, a Microsoft pagará o que for maior entre elas ou US\$ 1 mil, mais duas vezes os honorários advocatícios razoáveis do seu advogado, conforme determinado pelo árbitro ou acordado por você e a Microsoft. Em qualquer arbitragem que você iniciar, a Microsoft buscará suas taxas administrativas da AAA ou honorários e despesas do árbitro, ou as taxas de arquivamento que ela reembolsou, somente se o árbitro achar a arbitragem frívola ou levantada por uma questão imprópria. Em um litígio envolvendo mais de US\$ 75 mil, as regras da AAA governarão o pagamento do registro, taxas administrativas da AAA e honorários e despesas do árbitro. Honorários e despesas não estão incluídos no cálculo do valor envolvido no litígio.
- (j) RENÚNCIA DE AÇÃO COLETIVA ILEGAL OU INEXEQUÍVEL. Se a renúncia de ação coletiva (que inclui uma renúncia de ações de procurador-geral privado) na Seção 5 (f) for considerada ilegal ou inexecutável a todas ou algumas partes de um litígio, seja por ação judicial, legislativa ou outra, a Seção 5 e seus incisos não se aplicarão a essas partes. Em vez disso, as partes do litígio serão separadas e prosseguirão em um tribunal de justiça com as partes restantes prosseguindo na arbitragem.
- (k) INDIVIDUALIDADE. Se qualquer disposição da Seção 5 e seus incisos, exceto a Seção 5 (f) (renúncia de ação coletiva), for considerada ilegal ou inexecutável, essa disposição será separada da Seção 5, mas o restante da Seção 5 permanecerá em pleno vigor e efeito. A Seção 5 (j) declara o que acontece se a Seção 5 (f) (renúncia de ação coletiva) for considerada ilegal ou inexecutável.
- (l) SUBSISTÊNCIA DAS DISPOSIÇÕES. Os dispositivos das Seções 5 subsistirão ao encerramento desse contrato.

Este contrato se aplica na extensão máxima permitida por lei ou salvo se proibido por lei. Este contrato não altera os seus direitos sob os termos das leis do seu estado, província ou país, caso as leis do seu estado, província ou país não o permitam fazê-lo.

## INFORMAÇÕES LEGAIS

- Quaisquer alterações ou modificações não expressamente aprovadas pela Microsoft poderão anular a autoridade do utilizador para usar este dispositivo.
- Este produto destina-se a ser usado com equipamento de Tecnologias de Informação listado no programa NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) e/ou em conformidade com a norma IEC/EN 60950-1 (marca CE).
- Não incluí peças que precisem de manutenção.
- Este dispositivo está classificado como produto comercial para funcionamento entre +5 °C e +35 °C.

Este aparelho digital de Classe B está em conformidade, onde aplicável, com o disposto na Parte 15 das regras da FCC. O funcionamento está sujeito aos seguintes dois condicionamentos: (1) este dispositivo não pode causar interferências e (2) este dispositivo tem de aceitar quaisquer interferências recebidas, incluindo as interferências que possam resultar num funcionamento não pretendido.

Modelo: 1656 (sensor Kinect para Windows v2).

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States: (800) 426-9400.

### Regulamentação sobre Interferências de Rádio e Televisão

O(s) dispositivo(s) de hardware da Microsoft pode(m) irradiar energia de radiofrequência (RF). Se não for instalado e utilizado estritamente em conformidade com as instruções fornecidas na documentação impressa e/ou nos ficheiros de ajuda apresentados em ecrã, o dispositivo pode causar interferências prejudiciais noutros dispositivos de radiocomunicação (por exemplo, rádios AM/FM, televisores, monitores de bebés, telefones sem fios, etc.). No entanto, isto não constitui uma garantia de que não possam ocorrer interferências de radiofrequência numa instalação específica.

Para determinar se o dispositivo de hardware está a provocar interferências noutros dispositivos de comunicações por rádio, desligue o dispositivo do computador. Se deixar de haver interferências, provavelmente foram causadas pelo dispositivo. Se as interferências continuarem depois de desligar o dispositivo de hardware, desligue e, em seguida, volte a ligar o computador. Se as interferências deixarem de ocorrer quando o computador estiver desligado, verifique se um dos dispositivos de entrada/saída (E/S), ou uma das placas de acessórios internos do computador está a causar o problema. Desligue os dispositivos de E/S um de cada vez e verifique se deixa de haver interferências.

Se este dispositivo de hardware provocar interferências, tente as seguintes medidas para corrigir:

- Reposicione a antena do outro dispositivo de radiocomunicação (por exemplo, rádios AM/FM, televisores, monitores de bebés, telefones sem fios, etc.) até a interferência desaparecer.
- Afaste o dispositivo de hardware do rádio ou do televisor ou mova-o para um dos lados do rádio ou televisor.
- Ligue o dispositivo a uma tomada eléctrica diferente para o dispositivo de hardware e o rádio ou TV ficarem em circuitos diferentes, controlados por disjuntores ou fusíveis diferentes.

Se for necessário, contacte o revendedor do computador ou um técnico de rádio/TV experiente para obter mais sugestões. Para obter mais informações, sobre problemas de interferência, visite o Web site da FCC em:

[fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html](http://fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html). Também pode contactar a FCC através do telefone 1-888-CALL FCC e solicitar documentação sobre Interferências e Interferência de Telefones.

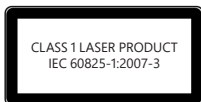
## Especificações do Laser

### ESPECIFICAÇÕES DO LASER

A utilização de controlos ou ajustes, bem como a execução de procedimentos para além dos especificados aqui, pode resultar numa exposição perigosa a radiação.

Este dispositivo está em conformidade com a Norma Internacional IEC 60825-1:2007 para um produto a laser de Classe 1. Este dispositivo também está em conformidade com as normas 21 CFR 1040.10 e 1040.11, exceto no que concerne às variações referentes à Norma para Produtos Laser n.º 50 de 24 de junho de 2007.

A seguinte etiqueta de laser de Classe 1 está localizada na base do sensor.



## Eliminação de Equipamentos Elétricos e Eletrônicos

Este símbolo no produto ou embalagem significa que o produto não deve ser eliminado juntamente com o seu lixo doméstico. Em vez disso, deverá colocar este dispositivo no local apropriado para a recolha de produtos para reciclagem de equipamentos elétricos e eletrônicos. Este processo de recolha e reciclagem ajudará a conservar os recursos naturais e a evitar potenciais consequências negativas para a saúde humana e o meio ambiente, relacionadas com eliminação não adequada das substâncias perigosas possivelmente presentes no equipamento elétrico e eletrónico. Para mais informações acerca do local indicado para a recolha para reciclagem de equipamentos elétricos e eletrónicos, contacte os Serviços Municipalizados, a Câmara, a empresa responsável pela recolha e eliminação de resíduos domésticos ou a loja onde adquiriu este produto. Para obter mais informações sobre a Eliminação de Equipamentos Elétricos e Eletrónicos, contacte [weee@microsoft.com](mailto:weee@microsoft.com).

Este produto destina-se à utilização com equipamentos de Tecnologia de Informação listados pela NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) e/ou que estejam em conformidade com a norma IEC/EN 60950 (marca CE).

## DIREITOS DE AUTOR

As informações e opiniões expressas neste documento, incluindo referências a URLs e outros Web Sites, podem ser alteradas sem aviso prévio. Este documento não fornece ao adquirente direitos legais sobre propriedade intelectual nem nenhum produto Microsoft. É permitido copiar e usar este documento para uso interno e fins de consulta.

© 2014 Microsoft Corporation. Todos os direitos reservados. Microsoft, Windows e Kinect são marcas comerciais do grupo empresarial Microsoft.

Este produto inclui tecnologia de proteção de direitos de autor que está protegida por declarações de método de patentes específicas dos E.U.A. e outros direitos de propriedade intelectual da Macrovision Corporation e outros proprietários. A utilização desta tecnologia de proteção de direitos de autor tem de ser autorizada pela Macrovision Corporation e destina-se à visualização em casa ou noutros espaços limitados, exceto quando autorizada de outra forma pela Macrovision Corporation. É proibida a desassemblagem ou a engenharia inversa.

Os nomes de produtos e empresas aqui mencionados poderão ser marcas registadas dos respetivos proprietários.

Patentes dos Estados Unidos ou internacionais pendentes.

## SUPORTE AO CLIENTE

Para obter respostas a perguntas frequentes, passos de resolução de problemas e informações de contacto do Suporte a Clientes do Kinect para Windows v2, visite [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).


# KINECT

for Windows

## GUIDE DU CAPTEUR KINECT V2 EXPLOITÉ SUR WINDOWS.

Pour les guides du capteur Kinect V2 exploité sur Windows, visitez [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

## INFORMATIONS IMPORTANTES CONCERNANT LA SÉCURITÉ ET LA GARANTIE

 Ce symbole détermine la nature des messages relatifs à la santé et à la sécurité dans ce guide produit.

Veillez noter que le capteur Kinect V2 exploité sur Windows n'est pas conçu ou prévu pour une utilisation ou pour des fins pouvant causer des dommages à la propriété, des blessures ou la mort.

### AVERTISSEMENT

Avant d'utiliser ce produit, veuillez lire ce guide pour obtenir des renseignements importants relatifs à la sécurité et à la santé. Conservez tous les guides pour consultation ultérieure. Pour des guides de remplacement, rendez-vous à l'adresse [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

### AVERTISSEMENT

L'acheteur de ce capteur Kinect v2 pour Windows (« acheteur ») doit prendre les mesures nécessaires, lors de la conception et de la mise à l'essai, pour s'assurer que son utilisation des capteurs Kinect pour Windows ne risque pas de causer des blessures, des dommages à la propriété ou d'autres pertes. Cela comprend le repérage des dangers ou d'autres facteurs nécessitant des avertissements, la façon dont ces avertissements seront communiqués aux utilisateurs et le contenu des avertissements.

### AVERTISSEMENT

Les avertissements dans le présent guide font référence aux matériels et logiciels Kinect dans un environnement autonome. Il est possible que l'un ou l'autre de ces avertissements ne soit pas applicable ou soit de nature inadéquate ou incomplète concernant les dangers et autres risques associés à l'utilisation du capteur Kinect pour Windows par l'acheteur. L'ACHETEUR ASSUME L'ENTIÈRE RESPONSABILITÉ POUR ÉMETTRE LES AVERTISSEMENTS REQUIS EN FONCTION DE SON UTILISATION DES CAPTEURS KINECT V2 POUR WINDOWS, LA FAÇON DONT CES AVERTISSEMENTS SERONT COMMUNIQUÉS AUX UTILISATEURS ET LE CONTENU DE CES AVERTISSEMENTS.

### AVERTISSEMENT

Le capteur v2 Kinect pour Windows utilise du matériel et des logiciels à technologie complexe qui pourrait ne pas fonctionner comme prévu. L'acheteur doit concevoir son utilisation pour s'assurer que toute défaillance du capteur Kinect V2 pour Windows ne puisse causer des blessures, des dommages à la propriété ou d'autres pertes.

### AVERTISSEMENT

L'utilisation de l'acheteur faisant appel au capteur Kinect V2 pour Windows peut nécessiter divers degrés de mouvement par l'utilisateur. Il incombe à l'acheteur de déterminer et de fournir des directives et avertissements appropriés concernant les exigences d'espace en fonction de l'utilisation prévue par l'application de l'acheteur.

### AVERTISSEMENT

O modo como o Comprador aplica o sensor Kinect para Windows v2 pode exigir esforço físico variado. É responsabilidade do Comprador determinar e passar as instruções apropriadas e os avisos relacionados a esforço excessivo.

### AVERTISSEMENT : NE TENTEZ PAS D'EFFECTUER DES RÉPARATIONS

N'essayez pas de démonter, d'ouvrir, de réparer ou de modifier le dispositif matériel ou le bloc d'alimentation. Vous pourriez courir un risque d'une décharge électrique ou autres risques. Tout signe de tentative d'ouverture et/ou de modification de l'appareil, y compris tout écaillage, toute perforation ou tout retrait des étiquettes, annulera la garantie limitée.

## GARANTIE LIMITÉE KINECT POUR WINDOWS

EN UTILISANT VOTRE KINECT SENSOR, VOUS ACCÉPTEZ LA PRÉSENTE GARANTIE. VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA PRÉSENTE GARANTIE AVANT DE PROCÉDER À SON INSTALLATION. SI VOUS N'ACCÉPTEZ PAS LA PRÉSENTE GARANTIE, N'UTILISEZ PAS VOTRE KINECT SENSOR. RETOURNEZ-LE SANS L'AVOIR UTILISÉ À VOTRE DISTRIBUTEUR OU À MICROSOFT POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT. Vous pouvez contacter Microsoft à l'adresse suivante : [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Cette garantie vous donne des droits légaux particuliers. Vous pourriez également avoir d'autres droits qui varient selon votre état, province ou pays. SI VOUS VIVEZ AUX ÉTATS-UNIS, LA SECTION 9 CONTIENT UNE CLAUSE D'ARBITRAGE EXÉCUTOIRE ET DE RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS. ELLE CONCERNE VOS DROITS RELATIFS À LA RÉOLUTION DE TOUT LITIGE AVEC MICROSOFT. VEUILLEZ EN LIRE LE CONTENU.

## 1. Définitions

- (a) « Kinect Sensor » désigne un Kinect Sensor neuf pour Windows acheté auprès d'un détaillant autorisé.
- (b) « Conditions Normales d'Utilisation » désigne l'utilisation habituelle du Kinect Sensor par le consommateur dans des conditions normales au foyer conformément au manuel d'instructions du Kinect Sensor.
- (c) « État » (s'applique uniquement aux États-Unis) désigne un État, le district fédéral de Columbia, ainsi que tout autre territoire ou toute autre possession des États-Unis. L'expression « États-Unis d'Amérique » inclut toutes les entités territoriales susmentionnées.
- (d) « Période de Garantie » signifie un (1) an à compter de la date d'achat du Kinect Sensor.
- (e) « Vous » signifie l'acheteur original du Kinect Sensor l'ayant acheté à des fins d'utilisation et non de revente.

## 2. Garantie

- (a) Pendant la Période de Garantie, Microsoft garantit, à Vous et à Vous seul(e), que le Kinect Sensor ne subira pas de défaut de fonctionnement dû à un vice de fabrication ou de matériel dans des Conditions Normales d'Utilisation.
- (b) La présente garantie est la seule que vous donne Microsoft pour votre Kinect Sensor et Microsoft n'offre aucune autre garantie ou condition. Nil autre que Microsoft ne peut accorder de garantie au nom de Microsoft.
- (c) SI LA LÉGISLATION DE VOTRE ÉTAT, PROVINCE OU PAYS VOUS ACCORDE UNE GARANTIE IMPLICITE, Y COMPRIS UNE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITÉ MARCHANDE OU D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, LA DURÉE DE CETTE GARANTIE SE LIMITE À LA PÉRIODE DE GARANTIE. Certains états, provinces et pays n'autorisent pas les limitations relatives à la durée d'une garantie implicite, et les limitations susmentionnées peuvent donc ne pas s'appliquer à vous.

## 3. Obtention de service de garantie

- (a) Avant d'entamer la procédure de garantie, veuillez consulter les conseils de dépannage pour le pays d'achat dont le lien se trouve à l'adresse suivante : <http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows>.
- (b) Si les conseils de dépannage ne résolvent pas votre problème, veuillez suivre la procédure en ligne à l'adresse suivante: [www.www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows) et défilez jusqu'à votre pays. Si Vous n'avez pas accès à Internet, vous pouvez appeler le numéro de téléphone figurant à l'adresse: [www.www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows) pour le pays d'achat de votre Kinect Sensor.

## 4. Responsabilité de Microsoft

- (a) Microsoft inspecte votre Kinect Sensor lorsque vous le lui retournez.
- (b) Si Microsoft détermine que le Kinect Sensor a subi une panne en raison d'un défaut des pièces ou de la main d'œuvre au cours de la Période de Garantie dans des conditions normales d'utilisation, Microsoft le remplacera ou le réparera (à son appréciation), ou vous remboursera le prix d'achat. La réparation pourra se faire en utilisant des composants neufs ou reconditionnés. Le remplacement pourra se faire au moyen d'un appareil neuf ou reconditionné.

- (c) Après la réparation ou le remplacement, votre Kinect Sensor sera couvert par la présente garantie pendant les 95 jours suivant la date à laquelle Microsoft vous l'expédie.
- (d) LA RESPONSABILITÉ DE MICROSOFT DE RÉPARER OU DE REMPLACER VOTRE KINECT SENSOR OU DE VOUS REMBOURSER LE PRIX D'ACHAT CONSTITUE VOTRE SEUL RECOURS.
- (e) Aucune garantie ne s'applique à un défaut de fonctionnement de votre Kinect Sensor survenu après l'expiration de la Période de Garantie. Après l'expiration de la Période de Garantie, Microsoft peut vous facturer des frais pour le diagnostic et la réparation de toute panne de votre Kinect Sensor.

## 5. Exclusions de garantie

Microsoft décline toute responsabilité et la présente garantie ne s'applique pas si votre Kinect Sensor :

- (a) a été endommagé par l'utilisation avec des produits non vendus ou autorisés par Microsoft ;
- (b) a été ouvert, modifié, ou altéré (y compris, par exemple, toute tentative de contourner une limite technique ou un mécanisme de sécurité du produit informatique ou de l'accessoire Microsoft, etc.), ou son numéro de série est altéré ou retiré ;
- (c) est endommagé par une cause externe, soit par vous-même ou par l'usage de votre Kinect Sensor par quelqu'un d'autre, y compris, par exemple :
  - s'il a subi une chute ;
  - s'il a subi un mauvais usage (y compris l'usage à l'extérieur) ou a été abusé, négligé ou accidenté ;
  - s'il a été manipulé de manière incorrecte ;
  - s'il a été endommagé pendant toute expédition autre que de Microsoft ou d'un détaillant autorisé vers vous ;
  - s'il a été exposé à des liquides ;
  - s'il a été utilisé avec une ventilation inadéquate ;
  - égratigné, bosselé, etc. ou montre d'autres signes visibles de dommages cosmétiques ;
  - si les instructions d'installation, d'opération et d'entretien n'ont pas été suivies ; ou
- (d) s'il a été réparé par une tierce partie autre que Microsoft.

## 6. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES

MICROSOFT N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ EN CE QUI CONCERNE LES DOMMAGES-INTÉRÊTS INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS, LES PERTES DE DONNÉES, DE PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, DE CONFIDENTIALITÉ OU DE PROFITS OU TOUTE INCAPACITÉ D'UTILISER VOTRE KINECT SENSOR. CES EXCLUSIONS S'APPLIQUENT MÊME SI MICROSOFT A ÉTÉ INFORMÉ DE LA POSSIBILITÉ QUE CES DOMMAGES SURVIENNENT, ET MÊME SI VOS RECOURS N'ATTEIGNENT PAS LEURS OBJECTIFS ESSENTIELS. Certains états ou provinces n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs; ainsi, ces limitations ou exclusions pourraient ne pas s'appliquer à vous.

## 7. Modalités additionnelles

Si Vous tentez de mettre en échec ou de contourner une limitation technique ou un mécanisme de sécurité d'un Kinect Sensor, ce dernier pourrait cesser de fonctionner de manière

définitive. Par ailleurs, votre garantie sera annulée et votre Kinect Sensor n'aura plus droit aux réparations autorisées, même moyennant des frais.

### **8. Choix de la loi applicable**

La législation de l'état, de la province ou du pays d'achat de votre Kinect régit l'interprétation de la présente garantie, toute allégation d'infraction à celle-ci de la part de Microsoft, ainsi que toute autre réclamation (y compris en matière de protection du consommateur, de concurrence déloyale, de garantie implicite, et de toute réclamation en responsabilité civile délictuelle), quels que soient les principes de conflit de droit.

Si vous avez acheté votre Kinect Sensor au Mexique, les conditions suivantes s'appliquent à vous :

- a) Les lois fédérales mexicaines s'appliquent et régissent cette garantie.
- b) Des informations quant à l'importateur autorisé ou la distribution figurent sur l'emballage,
- c) Toute démarche de réclamation, collecte, réparation ou livraison sera sans frais pendant la Période de Garantie ;
- d) Les réclamations peuvent être traitées électroniquement, par appel téléphonique ou via le détaillant où l'achat a été effectué ; et
- e) Lorsqu'applicable, les pièces, composants ou accessoires peuvent être achetés auprès des détaillants autorisés.

### **9. Arbitrage exécutoire et renoncation aux recours collectifs pour les résidents des États-Unis**

VEUILLEZ LIRE CETTE SECTION ATTENTIVEMENT. ELLE CONCERNE VOS DROITS RELATIFS À LA RÉSOLUTION DE TOUT LITIGE AVEC MICROSOFT. AUX FINS DE L'ARTICLE 9, « MICROSOFT » DÉSIGNE MICROSOFT CORPORATION ET SES FILIALES, AFFILIÉS, OFFICIERS, DIRECTEURS, EMPLOYÉS ET AGENTS.

- (a) LITIGE. « Litige » désigne toute contestation, réclamation, demande, action, instance ou autre controverse entre Vous et Microsoft concernant cette garantie, le Kinect Sensor et Votre conduite ou Vos obligations ou celle(s) de Microsoft en vertu de cette garantie, ou en ce qui a trait au Kinect Sensor, qu'elles soient fondées sur un contrat, une garantie, un délit (y compris, sans limitation une fraude, fausse déclaration, incitation frauduleuse, dissimulation, omission, négligence, conversion, intrusion, la responsabilité stricte et la responsabilité du produit), un statut (y compris, sans limitation, les lois sur la protection des consommateurs et la concurrence déloyale), un règlement, une ordonnance, ou sur tout autre principe d'équité ou base juridique ou théorie. L'expression « Litige » se verra attribuer le sens le plus large possible dans la mesure autorisée par la loi.
- (b) NÉGOCIATION INFORMELLE DES LITIGES. Vous-même et Microsoft êtes d'accord pour tenter de résoudre tout litige de bonne foi avant le début de l'arbitrage. À moins qu'il en soit convenu autrement par écrit, Vous et Microsoft tenterez de résoudre tout litige par le biais de négociations informelles dans un délai de soixante (60) jours à compter de la date d'expédition de l'avis de litige (Avis de Litige) tel que spécifié à la Section 9(c). Vous et Microsoft acceptez tous deux de ne pas entamer de démarche d'arbitration avant que la période de délai pour les négociations ne soit venue à terme.
- (c) AVIS DE LITIGE. Pour faire parvenir un avis de litige à Microsoft, vous devez l'envoyer par la poste à Microsoft Corporation, à l'attention de : LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, une déclaration

écrite énonçant (a) votre nom, adresse et coordonnées, (b) votre numéro de série Kinect Sensor, (c) votre date d'achat, (d) le nom et l'adresse du détaillant chez qui vous avez acheté votre Kinect Sensor, (e) les faits ayant donné lieu au litige et (f) le dédommagement souhaité. Un formulaire est disponible à l'adresse [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Si Microsoft vous fait parvenir un avis de litige, nous vous enverrons par la poste à votre adresse si nous l'avons, ou sinon à votre adresse courriel, une déclaration écrite énonçant (a) les coordonnées de Microsoft aux fins de litiges, (b) les faits à l'origine du litige, et (c) le dédommagement souhaité par Microsoft.

- (d) ARBITRAGE EXÉCUTOIRE. SI VOUS HABITEZ AUX ÉTATS-UNIS, VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ QUE SI VOUS ET MICROSOFT NE RÉGLEZ PAS LE LITIGE PAR LE BIAIS DE LA NÉGOCIATION INFORMELLE EN VERTU DE L'ARTICLE 9(b), CITÉ PLUS HAUT, TOUT AUTRE EFFORT DE RÉSOLUTION DU LITIGE SERA MENÉ EXCLUSIVEMENT PAR ARBITRAGE EXÉCUTOIRE CONFORMÉMENT AUX PROCÉDURES D'ARBITRAGE PRÉVUES À LA SECTION 9(g) CI-DESSOUS. VOUS COMPRENEZ ET RECONNAISSEZ QU'EN ACCEPTANT L'ARBITRAGE EXÉCUTOIRE, VOUS RENONCEZ AU DROIT DE PORTER TOUT LITIGE (OU DE PRENDRE PART À UN RECOURS COLLECTIF) DEVANT UN TRIBUNAL OU UN JURY. VOUS COMPRENEZ ET RECONNAISSEZ QUE TOUTS LES LITIGES SERONT ALORS RÉSOLUS PAR UN ARBITRE IMPARTIAL DONT LA DÉCISION SERA DÉFINITIVE, À L'EXCEPTION DU DROIT RESTREINT D'APPEL EN VERTU DE LA LOI FÉDÉRALE D'ARBITRAGE (FEDERAL ARBITRATION ACT). TOUT TRIBUNAL COMPÉTENT PEUT CONTRAINDRE L'EXÉCUTION DE LA DÉCISION ARBITRALE.
- LES SEULS LITIGES NON COUVERTS PAR L'ENTENTE SUR LA NÉGOCIATION INFORMELLE ET L'ARBITRAGE ÉNONCÉ À LA SECTION 9 SONT LES LITIGES VISANT LE RESPECT ET LA PROTECTION OU CONCERNANT LA VALIDITÉ DE TOUT DROIT DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE APPARTENANT À VOUS OU À MICROSOFT (OU UN QUELCONQUE CONCÉDANT DE L'UN OU DE L'AUTRE) .
- (e) RECOURS À LA COUR DES PETITES CRÉANCES. Nonobstant la Section 9(d), Vous pouvez également porter tout litige devant la cour des petites créances, si le litige répond aux conditions; incluant les limites de juridiction et le montant de la réclamation; lui permettant d'être reçu par la cour des petites créances.
- (f) RENONCIATION AU RECOURS COLLECTIF. VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ QUE TOUTE PROCÉDURE DE RÉSOLUTION OU DE LITIGE, QU'IL S'AGISSE D'UNE PROCÉDURE D'ARBITRAGE OU D'UNE ACTION EN JUSTICE, SOIT MENÉE EXCLUSIVEMENT À TITRE INDIVIDUEL ET QUE NI VOUS NI MICROSOFT NE TENTEREZ DE RÉSOUDRE QUELQUE LITIGE QUE CE SOIT DANS LE CADRE D'UNE ACTION COLLECTIVE OU REPRÉSENTATIVE, D'UNE ACTION INTENTÉE PAR UN PROCUREUR GÉNÉRAL PRIVÉ OU QUELQUE AUTRE PROCÉDURE DANS LAQUELLE UNE DES PARTIES AGIT OU SE PROPOSE D'AGIR À TITRE REPRÉSENTATIF. VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ ÉGALEMENT QU'AUCUN ARBITRAGE OU AUCUN ACTE DE PROCÉDURE NE PUISSE ÊTRE ASSOCIÉ À UN AUTRE ARBITRAGE OU À UNE AUTRE PROCÉDURE SANS L'ACCORD PRÉALABLE ÉCRIT DE TOUTES LES PARTIES CONCERNÉES PAR CES ARBITRAGES OU PROCÉDURES.
- (g) PROCÉDURE D'ARBITRAGE. Tout arbitrage de litige sera mené par l'Association américaine d'arbitrage (« AAA ») en vertu de ses règles et procédures d'arbitrage. Pour plus d'informations sur l'AAA et pour savoir comment entamer l'arbitrage devant l'association, consultez le site [www.adr.org](http://www.adr.org)



ou appelez le 1 800 778-7879. Un formulaire est disponible à l'adresse [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Les règles d'arbitrage commercial de l'AAA et, lorsque le montant du litige est inférieur ou égal à 75 000 USD, les procédures supplémentaires de l'AAA afférentes aux litiges impliquant des consommateurs régiront l'arbitrage, à moins qu'elles ne contreviennent aux dispositions de cette garantie; dans lequel cas ces dernières prévaudront. Vous pouvez demander une audience téléphonique ou en personne en suivant les règles et procédures de l'AAA. Lorsque le montant d'un litige est inférieur ou égal à 10 000 USD, l'audience aura lieu par téléphone, à moins que l'arbitre ne détermine une cause justifiant une audience en personne. L'arbitre dispose de la même autorité qu'un tribunal pour décider de l'attribution de dommages-intérêts au bénéfice de la partie à l'origine de la réclamation. L'arbitre peut accorder des mesures de redressement déclaratoires ou des mesures injonctives uniquement en faveur de la partie à l'origine de la réclamation et uniquement dans la mesure requise pour assurer réparation en faveur de la partie à l'origine de la réclamation individuelle.

- (h) **LIEU D'ARBITRAGE** Vous acceptez de n'engager de procédure d'arbitrage que dans votre comté de résidence ou dans King County à Washington. Microsoft accepte de n'engager de procédure d'arbitrage que dans votre comté de résidence.
- (i) **FRAIS ET HONORAIRES D'AVOCAT.** Dans un litige impliquant un montant inférieur ou égal à 75 000 USD, Microsoft remboursera promptement vos frais de procédure et paiera à l'AAA les frais administratifs ainsi que les frais d'arbitrage encourus dans le cadre de toute procédure d'arbitrage que vous engagez contre Microsoft à moins que l'arbitre ne juge la procédure futile ou son motif illégitime. Microsoft paiera l'ensemble de la procédure et des frais administratifs de l'AAA ainsi que les frais et dépenses de l'arbitre encourus dans le cadre de toute procédure d'arbitrage engagée par Microsoft contre vous. Si un Litige d'un montant inférieur ou égal à 75 000 USD mène à une décision d'arbitrage après votre rejet de la dernière offre écrite de règlement effectuée par Microsoft avant la désignation de l'arbitre (la « dernière offre écrite de Microsoft »), et l'arbitre rend une décision en votre faveur vous attribuant des dommages-intérêts supérieurs à la dernière offre écrite de Microsoft, Microsoft vous versera la somme la plus importante ou 1 000 USD, plus le double de vos honoraires d'avocat raisonnables tels qu'établis par l'arbitre ou convenus entre vous et Microsoft. Dans le cadre de toute procédure d'arbitrage que vous engagez, Microsoft ne cherchera à obtenir le remboursement des frais administratifs de l'AAA et des frais et dépenses de l'arbitre, ou de vos frais de procédure que si l'arbitre juge que la procédure est futile ou que ses motifs sont illégitimes. Dans un litige d'un montant supérieur à 75 000 USD, les règles de l'AAA régiront le paiement de la procédure et les frais administratifs de l'AAA ainsi que les frais et dépenses de l'arbitre. Les frais et dépenses ne sont pas pris en compte dans la détermination du montant d'un litige.
- (j) **SI LA RENONCIATION À TOUTE PROCÉDURE COLLECTIVE EST RÉPUTÉE ILLÉGALE OU INAPPLICABLE** Si la renonciation à toute procédure collective (y compris la renonciation à toute action intentée par un procureur général privé) contenue dans la section 9(f) est réputée illégale ou inapplicable à la totalité ou à une partie d'un litige, soit par une décision judiciaire législative ou autre, alors tous les clauses Section 9 ne s'appliqueront pas à ces parties. Ces parties seront alors séparées et portées devant un tribunal tandis que les autres parties seront soumises à la procédure d'arbitrage.

(k) **DIVISIBILITÉ.** Si toute autre disposition de la section 9, hormis la Section 9(f), est réputée illégale ou inapplicable, cette disposition sera séparée du reste de la section 9 qui demeurera en vigueur. La Section 9(j) spécifie ce qui s'applique lorsque la Section 9(f) (renonciation au recours collectif) est jugée illégale ou inapplicable.

**10.** Toutes les parties de cette garantie s'appliquent jusqu'à l'étendue maximale autorisée par la loi à moins d'être interdites par la loi.

Cette entente s'applique dans toute la mesure de ce que la loi autorise et à moins que la loi ne les interdise. Vous pourriez avoir plus de droits en vertu de la législation de votre état, province ou pays. Lorsque n'importe quelle clause de cette garantie est interdite par ces lois, elle sera nulle et non avenue, mais le reste de la présente garantie demeurera en vigueur.

**11.** La présente garantie n'est valide qu'aux États-Unis, au Canada, Mexique, Brésil et Chili, ainsi qu'en Colombie et en Argentine.

## **GARANTIE LIMITÉE KINECT POUR WINDOWS**

EN UTILISANT VOTRE KINECT SENSOR, VOUS ACCÉPTEZ LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL. CES CONDITIONS S'APPLIQUENT AU LOGICIEL ET AUX MISES À JOUR. AVANT DE LE OU LA CONFIGURER, VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA PRÉSENTE LICENCE LOGICIELLE. SI VOUS N'ACCÉPTEZ PAS LE PRÉSENT CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL, N'UTILISEZ PAS VOTRE KINECT SENSOR. RETOURNEZ-LE SANS L'AVOIR UTILISÉ À VOTRE DISTRIBUTEUR OU À MICROSOFT POUR OBTENIR UN REMBOURSEMENT. Vous pouvez contacter Microsoft à l'adresse suivante : [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

SI VOUS VIVEZ AUX ÉTATS-UNIS, LA SECTION 5 CONTIENT UNE CLAUSE D'ARBITRAGE EXÉCUTOIRE ET DE RENONCIATION AUX RECOURS COLLECTIFS. ELLE CONCERNE VOS DROITS RELATIFS À LA RÉSOLUTION DE TOUT LITIGE AVEC MICROSOFT. VEUILLEZ EN LIRE LE CONTENU

### **1. Licence**

- (a) Le Logiciel vous est accordé sous licence, il ne vous est pas vendu. « Logiciel » désigne le logiciel et le micro-programme préinstallés par Microsoft dans le Kinect Sensor, y compris toutes mises à jour que Microsoft peut rendre disponibles à l'occasion. Vous bénéficiez d'une licence d'utilisation du Logiciel uniquement tel qu'il est préinstallé dans votre Kinect Sensor (et tel qu'il est mis à jour par Microsoft à l'occasion). Il vous est interdit de copier, déosser, décompiler ou désassembler le logiciel.
- (b) Comme condition à la présente licence logicielle, Vous acceptez ce qui suit :
- (i) Vous utiliserez votre Kinect Sensor qu'avec des périphériques (y compris les ordinateurs personnels) qui remplissent les conditions nécessaires pour pouvoir utiliser le système Kinect Sensor, y compris l'utilisation de Windows.
- (ii) Vous ne tenterez pas de mettre en échec ou de contourner une limitation technique ou un mécanisme de sécurité du Kinect Sensor. Si vous le faites, votre Kinect Sensor pourrait cesser de fonctionner de manière permanente à ce moment-là ou après une mise à jour ultérieure du logiciel.
- (iii) Microsoft peut utiliser des mesures techniques, y compris des mises à jour du Logiciel, pour limiter l'utilisation du Kinect Sensor à des appareils qui remplissent les conditions nécessaires pour pouvoir

utiliser le système Kinect Sensor, y compris l'utilisation de Windows, et pour protéger les limitations techniques ou les systèmes de sécurité dans le Kinect Sensor

## **2. Garantie**

Le logiciel est couvert par la Garantie Limitée pour votre Kinect Sensor et Microsoft n'accorde aucune autre garantie ou condition concernant le logiciel. Nul autre que Microsoft ne peut accorder de garantie au nom de Microsoft.

## **3. EXCLUSION DE CERTAINS DOMMAGES**

MICROSOFT N'ASSUME AUCUNE RESPONSABILITÉ, EN CE QUI CONCERNE LES DOMMAGES-INTÉRÊTS INDIRECTS, ACCESSOIRES, SPÉCIAUX OU CONSÉCUTIFS, LES PERTES DE DONNÉES, DE PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, DE CONFIDENTIALITÉ OU DE PROFITS OU TOUTE INCAPACITÉ D'UTILISER LE LOGICIEL. CES EXCLUSIONS S'APPLIQUENT MÊME SI MICROSOFT A ÉTÉ INFORMÉE DE LA POSSIBILITÉ QUE CES DOMMAGES SURVIENNENT, ET MÊME SI VOS RECOURS N'ATTEIGNENT PAS LEURS OBJECTIFS ESSENTIELS. Certains états, provinces ou pays n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou consécutifs; ainsi, ces limitations ou exclusions pourraient ne pas s'appliquer à vous.

## **4. Lois applicables**

La législation de l'état, de la province ou du pays d'achat de votre Kinect régit l'interprétation de la présente garantie, toute allégation d'infraction à celle-ci de la part de Microsoft, ainsi que toute autre réclamation (y compris en matière de protection du consommateur, de concurrence déloyale, de garantie implicite, et de toute réclamation en responsabilité civile délictuelle), quels que soient les principes de conflit de droit.

## **5. Arbitrage exécutoire et renoncement aux recours collectifs pour les résidents des États-Unis**

VEUILLEZ LIRE CETTE SECTION ATTENTIVEMENT. ELLE CONCERNE VOS DROITS RELATIFS À LA RÉSOLUTION DE TOUT LITIGE AVEC MICROSOFT. AUX FINS DE L'ARTICLE 5, « MICROSOFT » DÉSIGNE MICROSOFT CORPORATION ET SES FILIALES, AFFILIÉS, OFFICIERS, DIRECTEURS, EMPLOYÉS ET AGENTS.

- (a) LITIGE. « Litige » désigne toute contestation, réclamation, demande, action, instance ou autre controverse entre vous et Microsoft concernant cette entente, la Garantie Limitée Kinect pour Windows, le Kinect Sensor et votre conduite ou vos obligations ou celle(s) de Microsoft en vertu de cette entente ou de la Garantie Limitée Kinect pour Windows, ou en ce qui a trait au Kinect Sensor, qu'elles soient fondées sur un contrat, une garantie, un délit (y compris, sans limitation une fraude, fausse déclaration, incitation frauduleuse, dissimulation, omission, négligence, conversion, intrusion, la responsabilité stricte et la responsabilité du produit), un statut (y compris, sans limitation, les lois sur la protection des consommateurs et la concurrence déloyale), un règlement, une ordonnance, ou sur tout autre principe d'équité ou base juridique ou théorie. L'expression « Litige » se verra attribuer le sens le plus large possible dans la mesure autorisée par la loi.
- (b) NÉGOCIATION INFORMELLE DES LITIGES. Vous-même et Microsoft êtes d'accord pour tenter de résoudre tout litige de bonne foi avant le début de l'arbitrage. À moins qu'il en soit convenu autrement par écrit, vous et Microsoft tenterez de résoudre tout litige par le biais de négociations informelles dans un délai de soixante (60) jours à compter de la date d'expédition de l'avis de litige (Avis de Litige) tel que

spécifié à la Section 5(c). Vous et Microsoft acceptez tous deux de ne pas entamer de démarche d'arbitration avant que la période de délai pour les négociations ne soit venue à terme.

- (c) AVIS DE LITIGE. Si vous adressez un avis de litige à Microsoft, vous devez envoyer par la poste à Microsoft Corporation, à l'attention de : LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, une déclaration écrite énonçant (a) votre nom, adresse et coordonnées, (b) votre numéro de série Kinect Sensor, (c) votre date d'achat, (d) le nom et l'adresse du détaillant chez qui vous avez acheté votre Kinect Sensor, (e) les faits ayant donné lieu au litige et (f) le dédommagement souhaité. Un formulaire est disponible à l'adresse [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Si Microsoft vous fait parvenir un avis de litige, nous vous enverrons par la poste à votre adresse si nous l'avons, ou sinon à votre adresse courriel, une déclaration écrite énonçant (a) les coordonnées de Microsoft aux fins de litiges, (b) les faits à l'origine du litige, et (c) le dédommagement souhaité par Microsoft.
- (d) ARBITRAGE EXÉCUTOIRE. SI VOUS HABITEZ AUX ÉTATS-UNIS, VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ QUE SI VOUS ET MICROSOFT NE RÉGLEZ PAS LE LITIGE PAR LE BIAIS DE LA NÉGOCIATION INFORMELLE EN VERTU DE L'ARTICLE 5(b), CITÉ PLUS HAUT, TOUT AUTRE EFFORT DE RÉSOLUTION DU LITIGE SERA MENÉ EXCLUSIVEMENT PAR ARBITRAGE EXÉCUTOIRE CONFORMÉMENT AUX PROCÉDURES D'ARBITRAGE PRÉVUES À LA SECTION 5(g) CI-DESSOUS. VOUS COMPRENEZ ET RECONNAISSEZ QU'EN ACCEPTEANT L'ARBITRAGE EXÉCUTOIRE, VOUS RENONCEZ AU DROIT DE PORTER TOUT LITIGE (OU DE PRENDRE PART À UN RECOURS COLLECTIF) DEVANT UN TRIBUNAL OU UN JURY. VOUS COMPRENEZ ET RECONNAISSEZ QUE TOUTS LES LITIGES SERONT ALORS RÉSOLUS PAR UN ARBITRE IMPARTIAL DONT LA DÉCISION SERA DÉFINITIVE, À L'EXCEPTION DU DROIT RESTREINT D'APPEL EN VERTU DE LA LOI FÉDÉRALE D'ARBITRAGE (FEDERAL ARBITRATION ACT). TOUT TRIBUNAL COMPÉTENT PEUT CONTRAINDRE L'EXÉCUTION DE LA DÉCISION ARBITRALE.
- LES SEULS LITIGES NON COUVERTS PAR L'ENTENTE SUR LA NÉGOCIATION INFORMELLE ET L'ARBITRAGE ÉNONCÉ À LA SECTION 5 SONT LES LITIGES VISANT LE RESPECT ET LA PROTECTION OU CONCERNANT LA VALIDITÉ DE TOUT DROIT DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE APPARTENANT À VOUS OU À MICROSOFT (OU UN QUELCONQUE CONCÉDANT DE L'UN OU DE L'AUTRE) .
- (e) RECOURS À LA COUR DES PETITES CRÉANCES. Nonobstant la Section 5(d), vous pouvez également porter tout litige devant la cour des petites créances, si le litige répond aux conditions; incluant les limites de juridiction et le montant de la réclamation; lui permettant d'être reçu par la cour des petites créances.
- (f) RENONCIATION AU RECOURS COLLECTIF. VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ QUE TOUTE PROCÉDURE DE RÉSOLUTION OU DE LITIGE, QU'IL S'AGISSE D'UNE PROCÉDURE D'ARBITRAGE OU D'UNE ACTION EN JUSTICE, SOIT MENÉE EXCLUSIVEMENT À TITRE INDIVIDUEL ET QUE NI VOUS NI MICROSOFT NE TENTEREZ DE RÉSOLURE QUELQUE LITIGE QUE CE SOIT DANS LE CADRE D'UNE ACTION COLLECTIVE OU REPRÉSENTATIVE, D'UNE ACTION INTENTÉE PAR UN PROCUREUR GÉNÉRAL PRIVÉ OU QUELQUE AUTRE PROCÉDURE DANS LAQUELLE UNE DES PARTIES AGIT OU SE PROPOSE D'AGIR À TITRE REPRÉSENTATIF. VOUS ET MICROSOFT ACCEPTEZ ÉGALEMENT QU'AUCUN ARBITRAGE OU AUCUN ACTE

DE PROCÉDURE NE PUISSE ÊTRE ASSOCIÉ À UN AUTRE ARBITRAGE OU À UNE AUTRE PROCÉDURE SANS L'ACCORD PRÉALABLE ÉCRIT DE TOUTES LES PARTIES CONCERNÉES PAR CES ARBITRAGES OU PROCÉDURES.

- (g) PROCÉDURE D'ARBITRAGE. Tout arbitrage sera mené par l'Association américaine d'arbitrage (« AAA ») en vertu de ses règles et procédures d'arbitrage. Pour plus d'informations sur l'AAA et pour savoir comment leur présenter votre requête, consultez le site [www.adr.org](http://www.adr.org) ou appelez le 1-800-778-7879. Un formulaire est disponible à l'adresse [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Les règles d'arbitrage commercial de l'AAA et, lorsque le montant du litige est inférieur ou égal à 75 000 USD, les procédures supplémentaires de l'AAA afférentes aux litiges impliquant des consommateurs régissent l'arbitrage, à moins qu'elles ne contreviennent aux dispositions de cette entente; dans lequel cas ces dernières prévaudront. Vous pouvez demander une audience téléphonique ou en personne en suivant les règles et procédures de l'AAA. Lorsque le montant d'un litige est inférieur ou égal à 10 000 USD, l'audience aura lieu par téléphone, à moins que l'arbitre ne détermine une cause justifiant une audience en personne. L'arbitre dispose de la même autorité qu'un tribunal pour décider de l'attribution de dommages-intérêts au bénéfice de la partie à l'origine de la réclamation. L'arbitre peut accorder des mesures de redressement déclaratoires ou des mesures injonctives uniquement en faveur de la partie à l'origine de la réclamation et uniquement dans la mesure requise pour assurer réparation en faveur de la partie à l'origine de la réclamation individuelle.
- (h) LIEU D'ARBITRAGE Vous acceptez de n'engager de procédure d'arbitrage que dans votre pays de résidence ou dans King County à Washington. Microsoft accepte de n'engager de procédure d'arbitrage que dans votre comté de résidence.
- (i) FRAIS ET HONORAIRES D'AVOCAT. Dans un litige impliquant un montant inférieur ou égal à 75 000 USD, Microsoft remboursera promptement vos frais de procédure et paiera à l'AAA les frais administratifs ainsi que les frais d'arbitrage encourus dans le cadre de toute procédure d'arbitrage que vous engagez contre Microsoft à moins que l'arbitre ne juge la procédure futile ou son motif illégitime. Microsoft paiera l'ensemble de la procédure et des frais administratifs de l'AAA ainsi que les frais et dépenses de l'arbitre encourus dans le cadre de toute procédure d'arbitrage engagée par Microsoft contre vous. Si un litige d'un montant inférieur ou égal à 75 000 USD mène à une décision d'arbitrage après votre rejet de la dernière offre écrite de règlement effectuée par Microsoft avant la désignation de l'arbitre (la « Dernière offre écrite de Microsoft »), et l'arbitre rend une décision en votre faveur vous attribuant des dommages-intérêts supérieurs à la dernière offre écrite de Microsoft, Microsoft vous versera la somme la plus importante ou 1 000 USD, plus le double de vos honoraires d'avocat raisonnables tels qu'établis par l'arbitre ou convenus entre vous et Microsoft. Dans le cadre de toute procédure d'arbitrage que vous engagez, Microsoft ne cherchera à obtenir le remboursement des frais administratifs de l'AAA et des frais et dépenses de l'arbitre, ou de vos frais de procédure que si l'arbitre juge que la procédure est futile ou que ses motifs sont illégitimes. Dans un litige d'un montant supérieur à 75 000 USD, les règles de l'AAA régissent le paiement de la procédure et les frais administratifs de l'AAA ainsi que les frais et dépenses de l'arbitre. Les frais et dépenses ne sont pas pris en compte dans la détermination du montant d'un litige.

(j) SI LA RENONCIATION À TOUTE PROCÉDURE COLLECTIVE EST RÉPUTÉE ILLÉGALE OU INAPPLICABLE Si la renonciation à toute procédure collective (y compris la renonciation à toute action intentée par un procureur général privé) contenue dans la section 5(f) est réputée illégale ou inapplicable à la totalité ou à une partie d'un litige, soit par une décision judiciaire législative ou autre, alors tous les clauses Section 5 ne s'appliqueront pas à ces parties. Ces parties seront alors séparées et portées devant un tribunal tandis que les autres parties seront soumises à la procédure d'arbitrage.

- (k) DIVISIBILITÉ. Si toute autre disposition de la section 5, hormis la Section 5(f), est réputée illégale ou inapplicable, cette disposition sera séparée du reste de la section 5 qui demeurera en vigueur. La Section 5(j) spécifie ce qui s'applique lorsque la Section 5(f) (renonciation au recours collectif) est jugée illégale ou inapplicable.
- (l) PERSISTANCE DES DISPOSITIFS. Les dispositions de la Section 5 continueront d'être en vigueur après la résiliation ou la fin de la présente entente.

Cette entente s'applique dans toute la mesure de ce que la loi autorise et à moins que la loi ne les interdise. La présente entente ne modifie pas vos droits aux termes des lois de votre état, province ou pays si celles-ci ne permettent pas une telle modification

## INFORMATIONS RÉGLEMENTAIRES

- Tout changement ou modification non expressément approuvé par Microsoft peut entraîner l'annulation de l'autorisation d'utilisation de cet appareil.
- Ce produit est conçu pour être utilisé avec des équipements des technologies de l'information reconnus par les NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) et/ou conformes à la norme IEC/EN 60950-1 (mention CE).
- Ne contient aucune pièce réparable.
- Cet appareil est classé comme un produit commercial pouvant être utilisé à des températures comprises entre 5 °C (41 °F) et 35 °C (95 °F).

Cet appareil numérique de classe B est conforme, là où applicable, aux dispositions 15 des règlements de la FCC. L'utilisation de ce dispositif est autorisée seulement aux deux conditions suivantes : (1) cet appareil ne doit pas causer d'interférences et (2) cet appareil doit accepter les interférences, y compris celles qui pourraient nuire à son fonctionnement. Modèle : 1656 (capteur Kinect v2 pour Windows).

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States; (800) 426-9400.

### Réglementation relative aux interférences radio et TV

Les appareils Microsoft peuvent générer de l'énergie RF (radiofréquences). S'il n'est ni installé ni utilisé conformément aux instructions de la documentation imprimée ou des fichiers d'aide à l'écran, cet appareil peut provoquer des interférences nuisibles aux appareils de communications radio (radios AM/FM, téléviseurs, interphones de surveillance, téléphones sans fil, etc.). Il est toutefois impossible de garantir qu'aucune interférence ne se produira lors d'une installation particulière. Pour déterminer si votre appareil provoque une interférence avec d'autres appareils de radiocommunication, déconnectez l'appareil de votre ordinateur. Si les interférences cessent, elles provenaient probablement de votre appareil. Si les interférences ne cessent pas après le débranchement de l'appareil, éteignez puis rallumez l'ordinateur. Si les interférences ont cessé lorsque

l'ordinateur était éteint, vérifiez si l'un des appareils connecté en entrée/sortie (I/O) ou si une carte interne de l'ordinateur cause le problème. Déconnectez les appareils d'entrée et de sortie les uns après les autres et vérifiez si les interférences cessent.

Si cet appareil engendre des interférences, essayez l'une des mesures suivantes pour résoudre ce problème :

- Déplacez l'antenne de l'autre appareil de radiocommunications (radios AM/FM, téléviseurs, interphones de surveillance, téléphones sans fil, etc.) jusqu'à ce que les interférences cessent.
- Éloignez l'appareil de la radio ou du téléviseur ou déplacez-le d'un côté ou de l'autre de votre radio ou de votre téléviseur.
- Branchez l'ordinateur sur une autre prise de courant afin que l'appareil et la radio ou le téléviseur se trouvent sur des circuits contrôlés par des disjoncteurs ou des fusibles distincts.

Si nécessaire, consultez votre fournisseur informatique ou un technicien spécialiste en radio/télévision pour d'autres suggestions. Pour plus d'information concernant les problèmes d'interférence, visitez le site Internet de la FCC à : [fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html](http://fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html). Vous pouvez également appeler la FCC au 1-888-CALL FCC pour demander que l'on vous fasse parvenir le feuillet de documentation concernant les interférences et les interférences avec les téléphones.

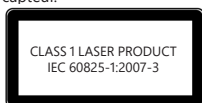
### Spécifications du laser

#### ATTENTION

L'utilisation de commandes ou de réglages ou l'exécution de procédures autres que celles spécifiées ici peuvent entraîner une exposition à de dangereux rayons.

Cet appareil est conforme à la norme IEC 60825-1:2007 pour un produit laser de classe 1. Cet appareil est également conforme aux normes 21 CFR 1040.10 et 1040.11 à l'exception des déviations à la suite de la notice laser n° 50 datée du 24 juin 2007.

L'étiquette de laser de classe 1 suivante est située sous le capteur.



### Élimination des équipements électriques et électroniques

Ce symbole sur le produit ou sur son emballage indique que le produit ne doit pas être jeté avec vos ordures ménagères. Vous êtes responsable de son dépôt dans un point de collecte

approprié pour le recyclage des équipements électriques et électroniques. Cette collecte sélective et ce recyclage permettent de protéger les ressources naturelles et de prévenir d'éventuelles conséquences négatives pour la santé et l'environnement, qui pourraient être causées par une élimination inappropriée, en raison de la présence de matériaux dangereux contenus dans les équipements électriques et électroniques. Pour plus d'informations sur les dispositions d'élimination des déchets électriques et électroniques, contactez votre administration locale, votre service de ramassage d'ordures ménagères, ou le magasin où vous avez acheté ce produit. Contactez [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com) pour obtenir des informations supplémentaires concernant la mise au rebut des équipements électriques et électroniques. Ce produit est conçu pour être utilisé avec du matériel de technologie de l'information conforme aux normes NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) et/ou IEC/EN 60950 (mention CE).

### DROITS D'AUTEUR

Les informations et les opinions exprimées dans ce document, y compris les URL et autres références à des sites Internet sont susceptibles d'être modifiées sans préavis. Ce document ne vous concède aucun droit de propriété intellectuelle portant sur les produits Microsoft. Vous pouvez copier et utiliser ce document à titre de référence pour un usage interne.

© Microsoft Corporation, 2014. Tous droits réservés. Microsoft, Windows et Kinect sont des marques de commerce du groupe Microsoft.

Ce produit comprend une technologie de protection des droits d'auteur protégée par des revendications de procédés de certains brevets américains et d'autres droits de propriété intellectuelle détenus par Macrovision Corporation et d'autres propriétaires de droits. L'utilisation de cette technologie de protection des droits d'auteur est soumise à l'autorisation de Macrovision Corporation ; elle est destinée exclusivement à une utilisation domestique et à des opérations limitées de visualisation, sauf autorisation spécifique de Macrovision Corporation. La rétro-ingénierie et le désassemblage sont interdits.

Les noms des entreprises et produits réels mentionnés dans le présent document peuvent être les marques de leurs détenteurs respectifs.

Brevets américains et/ou internationaux en attente.

### SERVICE À LA CLIENTÈLE

Pour des réponses aux questions courantes, aux procédures de dépannage et aux coordonnées du service à la clientèle relatif au capteur Kinect v2 pour Windows, visitez le site [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

# KINECT

## for Windows

### GUÍA DE PRODUCTO KINECT PARA WINDOWS V2

Para obtener guías de producto de Kinect para Windows v2, visita [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

### INFORMACIÓN IMPORTANTE DE SEGURIDAD Y GARANTÍA DEL PRODUCTO

**⚠ Este símbolo identifica los mensajes de seguridad y salud en esta guía de producto.**

Ten en cuenta que el sensor Kinect para Windows v2 no está diseñado ni destinado a ninguna aplicación o propósito en que el uso del sensor pudiera provocar daños a la propiedad, lesiones personales o la muerte.

#### **⚠ ADVERTENCIA**

Antes de utilizar este producto, lee este manual para conocer información importante en materia de seguridad y salud. Conserva todas las guías para futuras consultas. Para guías de reemplazo, visita [xbox.com/support/kinectforwindows](http://xbox.com/support/kinectforwindows).

#### **⚠ ADVERTENCIA**

El comprador de este sensor Kinect para Windows v2 ("Comprador") debe tomar medidas de diseño y prueba para asegurarse de que la aplicación de los sensores Kinect para Windows no presenta riesgos de lesiones personales, daños a la propiedad u otras pérdidas. Incluye determinar los peligros u otros problemas que requieren advertencias, la forma en que se deben entregar a los usuarios y su contenido.

#### **⚠ ADVERTENCIA**

Las advertencias en este manual se relacionan con el hardware y software de Kinect en un entorno independiente. Es posible que una o más de estas advertencias no se apliquen o sean inadecuadas o incompletas para los peligros y otros riesgos relacionados con la aplicación por parte del Comprador del sensor Kinect para Windows. EL COMPRADOR TIENE LA RESPONSABILIDAD ÚNICA DE DETERMINAR QUÉ ADVERTENCIAS SE REQUIEREN CON RELACIÓN AL USO DE LOS SENSORES KINECT PARA WINDOWS V2, LA FORMA EN QUE SE ENTREGAN A LOS USUARIOS Y SU CONTENIDO.

#### **⚠ ADVERTENCIA**

El sensor Kinect para Windows v2 utiliza una compleja tecnología de hardware y software que podría no siempre funcionar según lo previsto. El comprador debe diseñar su aplicación a fin de garantizar que algún fallo del sensor Kinect para Windows v2 no provoque lesiones personales, daños a la propiedad u otras pérdidas.

#### **⚠ ADVERTENCIA**

Es posible que la aplicación del comprador del sensor Kinect para Windows v2 exija que el usuario realice diversos movimientos. Es responsabilidad del Comprador determinar y proporcionar las debidas instrucciones y advertencias relacionadas con los requisitos de espacio para la aplicación del Comprador.

#### **⚠ ADVERTENCIA**

Es posible que la aplicación del Comprador del sensor Kinect para Windows v2 exija diversos niveles de actividad física. Es responsabilidad del Comprador determinar y brindar las instrucciones y advertencias apropiadas con relación al esfuerzo excesivo.

#### **⚠ ADVERTENCIA: No intentes realizar reparaciones**

No intentes desmontar, abrir, reparar ni alterar los dispositivos de hardware o la fuente de alimentación. Si lo haces, existe el riesgo de descarga eléctrica o de otros peligros. Cualquier evidencia de intentos de abrir y/o modificar el equipo, incluidas peladuras, perforaciones o retirada de cualquiera de las etiquetas, anulará la Garantía limitada.

### GARANTÍA LIMITADA DE KINECT PARA WINDOWS

EL USO DE SU SENSOR KINECT IMPLICA LA ACEPTACIÓN DE ESTA GARANTÍA. LEA ESTA GARANTÍA DETENIDAMENTE ANTES DE INSTALARLO. SI NO ACEPTA ESTA GARANTÍA, NO UTILICE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR MINORISTA O A MICROSOFT PARA OBTENER EL REEMBOLSO. Póngase en contacto con Microsoft en [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Esta garantía le otorga a Usted derechos legales específicos. Usted también podrá tener otros derechos que varían de un Estado a otro o de un país a otro. SI VIVE EN LOS ESTADOS UNIDOS, LA SECCIÓN 9 CONTIENE UNA CLÁUSULA DE ARBITRAJE VINCULANTE Y LA RENUNCIA A UNA ACCIÓN DE GRUPO. LA MISMA AFECTA SUS DERECHOS CON RELACIÓN A RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS ENTRE USTED Y MICROSOFT. POR FAVOR, LÉALA.

#### 1. Definiciones

- (a) "Sensor Kinect" hace referencia a un nuevo sensor Kinect para Windows, adquirido de un distribuidor autorizado.

- (b) "Uso normal y Condiciones del Servicio" significa el uso habitual y normal por parte del usuario final de Sensor Kinect en condiciones de uso doméstico normal, de acuerdo con el manual de instrucciones del Sensor Kinect.
- (c) "Estado" (solo aplicable a Estados Unidos) significa un Estado, el Distrito de Columbia y cualquier otro territorio o posesión de los Estados Unidos. "Los Estados Unidos de América" incluye todos ellos.
- (d) "Período de Garantía" significa un (1) año a partir de la fecha en que Usted compró su Sensor Kinect.
- (e) "Usted" significa el comprador original del Sensor Kinect para su uso, no para reventa.

## **2. Garantía**

- (a) Durante el Período de Garantía, Microsoft le garantiza únicamente a Usted que el Sensor Kinect no funcionará incorrectamente debido a un defecto de materiales o de fabricación en condiciones normales de uso y funcionamiento.
- (b) Esta es la única garantía que Microsoft le da respecto a Su Sensor Kinect, y Microsoft no otorga ninguna otra garantía o condición. Nadie más puede darle ninguna garantía ni condición en representación de Microsoft.
- (c) SI LA LEY DE SU ESTADO, PROVINCIA O PAÍS LE OTORGA CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA, INCLUIDA UNA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIABILIDAD O ADECUACIÓN PARA UN USO EN PARTICULAR, SU DURACIÓN ESTARÁ LIMITADA AL PERÍODO DE GARANTÍA. Algunos estados, provincias o países no permiten limitaciones respecto de la duración de una garantía implícita, por lo tanto, esta limitación podrá no ser aplicable a Usted.

## **3. Cómo obtener el Servicio de Garantía**

- (a) Antes de iniciar el proceso de servicio de garantía, consulte los consejos para la resolución de problemas disponibles en la página de Internet del país en que realiza la compra [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).
- (b) Si estos consejos no resuelven su problema, entonces siga el proceso en línea que se encuentra en <http://www.www.xbox.com/support/kinectforwindows> y desplácese hacia abajo hasta el país correspondiente. Si Usted no tiene acceso a Internet, puede llamar al número del país en el que Usted compró Su Sensor Kinect, que se encuentra en [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

## **4. Responsabilidad de Microsoft**

- (a) Una vez que haya devuelto Su Sensor Kinect, Microsoft lo examinará.
- (b) Si Microsoft determina que el Sensor Kinect dejó de funcionar debido a un defecto en materiales o mano de obra durante el Período de Garantía en condiciones normales de uso y servicio, Microsoft (a su opción) lo reparará o reemplazará o le reembolsará el precio de compra. La reparación podrá utilizar piezas nuevas o reacondicionadas. La sustitución podrá ser por una unidad nueva o reacondicionada.
- (c) Después de la reparación o reemplazo, Su Sensor Kinect estará cubierto por esta garantía durante 95 días después de que Microsoft se lo envíe.
- (d) LA RESPONSABILIDAD QUE TIENE MICROSOFT DE REPARAR O REEMPLAZAR SU SENSOR KINECT, O DE

REEMBOLSAR EL PRECIO DE COMPRA, ES SU RECURSO EXCLUSIVO.

- (e) Si Su Sensor Kinect no funciona después del vencimiento del Período de Garantía, no existirá garantía de ninguna clase. Después del vencimiento del Período de Garantía, Microsoft podrá cobrarle un cargo por sus esfuerzos por diagnosticar y brindar servicio técnico con respecto a cualquier problema de Su Sensor Kinect.

## **5. Exclusiones de Garantía**

Microsoft no será responsable, y esta garantía no se aplicará, si Su Sensor Kinect:

- (a) se daña por su uso con productos que no hayan sido vendidos u otorgados en licencia por Microsoft;
- (b) es abierto, modificado o forzado (incluido, por ejemplo, cualquier intento de burlar cualquier limitación técnica o sistema de seguridad del Sensor Kinect) o su número de serie ha sido alterado o removido;
- (c) está dañado por causas externas, independientemente de quién haya usado Su Sensor Kinect, lo que incluye, por ejemplo:
  - dejarlo caer;
  - mal uso (incluyendo su uso en el exterior), abuso, negligencia o accidente;
  - manipulación incorrecta;
  - daño durante el envío, excepto de Microsoft o un distribuidor autorizado a Usted;
  - exposición a líquidos;
  - uso sin la ventilación adecuada;
  - raspado, abollado, etc. u otro daño en su apariencia;
  - no seguir las instrucciones de instalación, operación o mantenimiento; o
- (d) reparación por alguien que no sea Microsoft.

## **6. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS**

MICROSOFT NO ES RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENTE; NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O UTILIDADES; NI NINGUNA INCAPACIDAD PARA USAR SU SENSOR KINECT. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICAN AUN SI MICROSOFT HA SIDO ADVERTIDA DE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS Y AUN SI CUALQUIER RECURSO FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL. Algunos estados o provincias no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que esta limitación o exclusión puede no ser aplicable a Usted.

## **7. Términos adicionales**

Si Usted intenta burlar o eludir cualquier limitación técnica o sistema de seguridad del Sensor Kinect, Usted puede causar que Su Sensor Kinect deje de funcionar de manera permanente. Usted también invalidará su garantía y hará que su Sensor Kinect no sea elegible para reparación autorizada, aun pagando un cargo.

## **8. Derecho aplicable**

Las leyes del estado, provincia o país donde Usted compró su Kinect rigen la interpretación de esta garantía, cualquier reclamo de que Microsoft la haya infringido y cualquier otro reclamo (incluidos reclamos relativos a la protección al consumidor, competencia desleal, garantía implícita y daño civil), independientemente de los principios de conflicto de leyes.

En caso de que Usted compre su Sensor Kinect en México, las siguientes condiciones serán aplicables a Usted:

- a) Las leyes federales mexicanas se aplicarán y regirán el alcance de esta garantía;
- b) La información del importador o distribuidor autorizado será colocados en el material de empaque,
- c) El reclamo de garantía, el proceso de cobro, reparación y entrega serán sin cargo dentro del período de garantía;
- d) La garantía podrá reclamarse a través de medios electrónicos, procesos en centros de atención telefónica o en negocios de venta al por menor; y
- e) Las partes, piezas y accesorios del producto podrán ser comprados en los Negocios de Venta al por menor autorizados, si corresponde

**9. Arbitraje Vinculante y Renuncia a una Acción de Grupo para los Residentes de los EE. UU.**

POR FAVOR, LEA ESTA SECCIÓN CUIDADOSAMENTE. LA MISMA AFECTA SUS DERECHOS LEGALES CON RELACIÓN A RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS QUE SURJAN ENTRE USTED Y MICROSOFT SI USTED VIVE EN ESTADOS UNIDOS. A LOS EFECTOS DE LA SECCIÓN 9, "MICROSOFT" SE REFIERE A MICROSOFT CORPORATION Y SUS SUBSIDIARIAS, AFILIADAS, EJECUTIVOS, DIRECTORES, EMPLEADOS Y REPRESENTANTES.

- (a) CONTROVERSIA. "Controversia" significa cualquier controversia, reclamo, demanda, acción, proceso o disputa que surja entre Usted y Microsoft con respecto a esta garantía, al Sensor Kinect y a las obligaciones y al cumplimiento de su parte y de parte de Microsoft en virtud de esta garantía o con respecto al Sensor Kinect, ya sea que se fundamente en un contrato, garantía, delito civil (con inclusión de, en forma meramente enunciativa, dolo, declaración falsa, inducción fraudulenta, ocultamiento, omisión, negligencia, conversión, entrada ilegal en propiedad privada, responsabilidad civil objetiva y responsabilidad civil de los fabricantes), leyes (con inclusión de, en forma meramente enunciativa, leyes sobre protección al consumidor y competencia desleal), normas, regulaciones, ordenanzas y cualquier otro fundamento o teoría en el sistema legal o de equidad. "Controversia" tendrá el significado más amplio permitido por la ley.
- (b) NEGOCIACIÓN INFORMAL DE CONTROVERSIAS. Usted y Microsoft acuerdan intentar resolver de buena fe cualquier Controversia antes de iniciar un proceso de arbitraje. Salvo que Usted y Microsoft convengan por escrito lo contrario, el plazo para la negociación informal será de 60 días contados a partir de la fecha en que Usted o Microsoft envían una notificación de la Controversia ("Aviso de Controversia"), conforme a lo dispuesto en la Sección 9(c). Usted y Microsoft convienen que ninguno iniciará un proceso de arbitraje con anterioridad a la finalización del período para negociación informal.
- (c) AVISO DE CONTROVERSIA. Si Usted envía un Aviso de Controversia a Microsoft, deberá enviarlo por servicio de correo postal de los EE. UU. a Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, una declaración escrita indicando (a) su nombre, domicilio e información de contacto, (b) el número de serie de Su Sensor Kinect, (c) la fecha de su compra, (d) el nombre y domicilio del vendedor donde adquirió Su Sensor Kinect, (e) los motivos que originaron la Controversia y (f) el resarcimiento que Usted pretende. El formulario se encuentra disponible en [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Si Microsoft le envía un Aviso de Controversia a Usted, nosotros le enviaremos a través

del servicio de correo de los EE. UU. a su domicilio postal, si lo tenemos, o sino a su dirección de correo electrónico, una declaración escrita indicando (a) la información de contacto de Microsoft a los efectos de tratar de resolver la Controversia, (b) los motivos que originaron la Controversia y (c) el resarcimiento que Microsoft pretende.

- (d) ARBITRAJE VINCULANTE. SI USTED VIVE EN LOS ESTADOS UNIDOS, USTED Y MICROSOFT CONVIENEN QUE SI USTED Y MICROSOFT NO RESUELVEN ALGUNA CONTROVERSIA MEDIANTE NEGOCIACIÓN INFORMAL, CONFORME A LA SECCIÓN 9(b) ANTES CITADA, CUALQUIER ESFUERZO POR RESOLVER LA CONTROVERSIA SERÁ EXCLUSIVAMENTE CONDUCTIDO POR EL ARBITRAJE VINCULANTE, DE ACUERDO CON LOS PROCESOS DE ARBITRAJE DESCRITOS EN LA CLÁUSULA 9(g) ABAJO. USTED ENTIENDE Y RECONOCE QUE AL ACEPTAR EL ARBITRAJE VINCULANTE, RENUNCIA AL DERECHO DE LITIGAR (O PARTICIPAR EN UN LITIGIO COMO PARTE O MIEMBRO DE UN GRUPO) CUALQUIER CONTROVERSIA EN UN TRIBUNAL ANTE UN JUEZ O JURADO. EN LUGAR DE ELLO, USTED ENTIENDE Y ACEPTA QUE TODAS LAS CONTROVERSIAS SE RESOLVERÁN ANTE UN ÁRBITRO NEUTRAL, CUYO LAUDO (DECISIÓN) SERÁ DEFINITIVO Y VINCULANTE EXCEPTO POR EL DERECHO LIMITADO DE APELACIÓN CONFORME A LA LEY FEDERAL DE ARBITRAJE. CUALQUIER TRIBUNAL CON JURISDICCIÓN SOBRE LAS PARTES PODRÁ HACER EXIGIBLE EL LAUDO ARBITRAL.
- LAS ÚNICAS CONTROVERSIAS QUE NO ESTÁN INCLUIDAS EN EL ACUERDO EN SECCIÓN 9 RESPECTO DE LA NEGOCIACIÓN INFORMAL O DEL ARBITRAJE, SON AQUELLAS CONTROVERSIAS QUE HAGAN VALER, PROTEJAN O QUE ESTÉN RELACIONADAS CON LA VALIDEZ DE CUALQUIER DERECHO DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE MICROSOFT O SUYO (O LOS DE CUALQUIERA DE SUS LICENCIANTES O LICENCIANTES DE MICROSOFT).
- (e) POSIBILIDAD DE INICIAR PROCESOS EN JUZGADOS DE DEMANDAS DE MENOR CUANTÍA. Sin perjuicio de lo dispuesto en la Sección 9(d), Usted tiene derecho a iniciar un proceso legal respecto de cualquier Controversia en los juzgados de demandas de menor cuantía, siempre que todos los requerimientos de los juzgados de demandas de menor cuantía, inclusive limitaciones sobre la jurisdicción y el monto en cuestión de la Controversia, sean cumplimentados.
  - (f) RENUNCIA A UNA ACCIÓN DE GRUPO. USTED Y MICROSOFT ACUERDAN QUE TODO PROCESO PARA RESOLVER O LITIGAR CUALQUIER CONTROVERSIA, YA SEA EN PROCESO ARBITRAL O EN SEDE JUDICIAL, O DE OTRO MODO, SERÁ CONDUCTIDO ÚNICAMENTE EN FORMA INDIVIDUAL Y QUE NI USTED NI MICROSOFT PRETENDERÁN QUE NINGUNA CONTROVERSIA SEA ATENDIDA COMO UNA ACCIÓN DE GRUPO, ACCIÓN REPRESENTATIVA, UNA DEMANDA COLECTIVA, UNA ACCIÓN PARTICULAR, O EN CUALQUIER PROCESO JUDICIAL EN EL QUE USTED O MICROSOFT ACTÚEN O PROPONGAN ACTUAR EN CALIDAD DE REPRESENTANTES. ASIMISMO, USTED Y MICROSOFT CONVIENEN QUE NINGÚN ARBITRAJE O PROCESO JUDICIAL SERÁ UNIDO A, CONSOLIDADO O COMBINADO CON OTRO ARBITRAJE O PROCESO JUDICIAL SIN SU PREVIO CONSENTIMIENTO ESCRITO, O EL DE MICROSOFT, Y EL DE TODAS LAS PARTES EN DICHO ARBITRAJE O PROCEDIMIENTO JUDICIAL.
  - (g) PROCEDIMIENTOS DEL ARBITRAJE. El arbitraje de cualquier Controversia será conducido por la Asociación Americana de Arbitraje (American Arbitration Association, "AAA") y de conformidad con sus normas y procedimientos. La información con relación a la Asociación Americana de

Arbitraje y de cómo iniciar el proceso de arbitraje ante dicha entidad se encuentra disponible en [www.adr.org](http://www.adr.org) o llamando al 1-800-778-7879. El formulario se encuentra disponible en: [www.xbox.com](http://www.xbox.com) Las Reglas de Arbitraje Comercial de la AAA y, en los casos que el valor de la Controversia sea de 75.000 USD o menos, los Procedimientos Suplementarios de la AAA para controversias vinculadas a consumidores, regirán el arbitraje, salvo en la medida que estas estuviesen en conflicto con las cláusulas de esta garantía, en cuyo caso las cláusulas de esta garantía prevalecerán. Usted puede solicitar una audiencia telefónica o en persona siguiendo las reglas y los procedimientos de la AAA. En los casos en los que el valor de una Controversia sea de 10.000 USD o menos, cualquier audiencia será telefónica, a menos que el árbitro encuentre una buena causa para realizar una en persona. El árbitro tiene la facultad de dar cualquier laudo por daños a la parte individual que impone la reclamación que estaría disponible en cualquier tribunal de ley. El árbitro puede establecer una sentencia declaratoria o medidas cautelares únicamente a favor de la parte individual que imponga la reclamación, y solo en la medida de lo requerido para proporcionar la reparación sobre esa reclamación individual de la parte.

- (h) SEDE DEL ARBITRAJE. Usted acuerda iniciar un proceso de arbitraje únicamente en Su país de residencia o en el Condado de King, Washington. Microsoft acuerda iniciar un proceso de arbitraje únicamente en Su país de residencia.
- (i) COSTOS Y HONORARIOS DE ABOGADOS. En cualquier Controversia que involucre 75.000 USD o menos, Microsoft reembolsará a la brevedad sus honorarios por presentación y pagará los honorarios administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro incurridos durante cualquier arbitraje que Usted inicie en contra de Microsoft, a menos que el árbitro lo considere infundado o se haya interpuesto por un objeto inadecuado. Microsoft pagará todos los honorarios de presentación y cargos administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro en que se incurran durante un arbitraje interpuesto por Microsoft en contra de Usted. Si una Controversia que involucre 75.000 USD o menos, procede a un laudo en un arbitraje después de que usted rechace la última oferta de resolución por escrito de Microsoft hecha antes del nombramiento del árbitro ("Última Oferta por Escrito de Microsoft"), y el árbitro dicta un laudo a Su favor mayor a la Última Oferta por Escrito de Microsoft, entonces Microsoft le pagará lo que sea mayor entre el laudo o 1.000 USD, más el doble de sus honorarios razonables de abogados, según lo determine el árbitro o lo acuerden Usted y Microsoft. En cualquier arbitraje que Usted inicie, Microsoft solicitará sus honorarios administrativos de la AAA o los honorarios y gastos del árbitro, o los honorarios por presentación que le reembolsó, únicamente si el árbitro determina que el arbitraje es infundado o que se interpuso para un objeto inadecuado. En una Controversia que involucre más de 75.000 USD, las reglas de la AAA regirán el pago de los honorarios por presentación y los honorarios administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro. Los honorarios y gastos no cuentan cuando se determina cuánto involucra la Controversia.
- (j) RENUNCIA A LA ACCIÓN DE GRUPO ILEGAL O NO EXIGIBLE. Si la renuncia a la acción de grupo (que incluye una renuncia de acciones particulares) expresada en la Sección 9(f) resulta ser ilegal o no exigible respecto de todas o algunas de las partes de una Controversia, ya sea por acción judicial, legislativa o de otra naturaleza, entonces la Cláusula 9 y sus incisos no serán aplicables a aquellas partes. En lugar de ello, esas partes serán eliminadas y se procederá en un tribunal

de ley, y el resto de las partes se considerarán dentro de un proceso de arbitraje.

- (k) DIVISIBILIDAD. En caso de que alguna cláusula enunciada en la Sección 9 y sus incisos, con excepción de la Sección 9(f) (renuncia a la acción de grupo), resultare ser ilegal o no exigible, dicha cláusula será eliminada de la Sección 9, pero el resto de la Cláusula 9 continuará en plena vigencia. La Sección 9(j) expresa lo que sucede si la Sección 9(f) (renuncia a la acción de grupo) resultara ser ilegal o no exigible.

10. Todas las partes de esta garantía se aplican en la máxima medida permitida por la ley o siempre que no estén prohibidas por la ley.

Este acuerdo es de aplicación hasta el grado máximo permitido por la ley y siempre y cuando no esté prohibido por la ley. Usted podrá tener derechos más amplios en la legislación de su estado, provincia o país. Cuando cualquier término de esta garantía estuviese prohibido por dichas leyes, este será declarado nulo y sin efecto, pero el resto de la garantía permanecerá en vigencia.

11. Esta garantía es válida únicamente en los Estados Unidos de América y Canadá, México, Colombia, Brasil, Argentina y Chile.

## LICENCIA LIMITADA DE KINECT PARA WINDOWS

AL USAR SU SENSOR KINECT, USTED ACEPTA LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. ESTOS TÉRMINOS SE APLICAN AL SOFTWARE Y A LAS ACTUALIZACIONES DEL SOFTWARE. ANTES DE INSTALARLO, SÍRVASE LEER CUIDADOSAMENTE LOS TÉRMINOS DE ESTA LICENCIA DE SOFTWARE. SI USTED NO ACEPTA ESTA LICENCIA DE SOFTWARE, NO UTILICE SU SENSOR KINECT. DEVUÉLVALO SIN USAR A SU VENDEDOR MINORISTA O A MICROSOFT PARA OBTENER EL REEMBOLSO. Póngase en contacto con Microsoft en [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). SI VIVE EN LOS ESTADOS UNIDOS, LA SECCIÓN 5 CONTIENE UNA CLÁUSULA DE ARBITRAJE VINCULANTE Y LA RENUNCIA A INICIAR UNA ACCIÓN DE GRUPO. LA MISMA AFECTA SUS DERECHOS CON RELACIÓN A RESOLUCIÓN DE CONTROVERSIAS ENTRE USTED Y MICROSOFT. POR FAVOR, LÉALA

### 1. Licencia

- (a) El Software se le otorga en licencia, no se le vende. "Software" hace referencia al software y el firmware de Microsoft preinstalado en el Sensor Kinect, incluida cualesquiera actualizaciones que Microsoft lance de manera periódica. Usted tiene una licencia para usar el Software únicamente como preinstalado en Su Sensor Kinect (y como lo actualice Microsoft de manera periódica). Usted no podrá copiar, aplicar ingeniería inversa sobre el Software, ni descompilar o decompilar el mismo.
- (b) Como condiciones de esta licencia de Software, Usted acepta que:
- (i) Usted utilizará Su Sensor Kinect únicamente con dispositivos (incluidas computadoras personales) que cumplan con los requerimientos del sistema para el Sensor Kinect, incluso las que se ejecuten bajo Microsoft Windows.
- (ii) Usted no intentará burlar ni esquivar ninguna limitación técnica o sistema de seguridad del Sensor Kinect. Si Usted lo hace, Su Sensor Kinect podrá dejar de funcionar de manera permanente en ese momento o después de una actualización posterior de Software.



(iii) Microsoft podrá utilizar medidas técnicas, incluidas las actualizaciones de Software, para limitar el uso del Sensor Kinect a dispositivos que cumplan con los requerimientos del sistema para el Sensor Kinect, incluso las que se ejecuten bajo Microsoft Windows y protejan las limitaciones técnicas y los sistemas de seguridad del Sensor Kinect

## **2. Garantía**

El Software está cubierto por la Garantía Limitada para Su Sensor Kinect y Microsoft no otorga ninguna otra garantía o condición para el Software. Nadie más puede darle ninguna garantía ni condición en representación de Microsoft.

## **3. EXCLUSIÓN DE CIERTOS DAÑOS**

MICROSOFT NO ES RESPONSABLE DE NINGÚN DAÑO INDIRECTO, INCIDENTAL, ESPECIAL O CONSECUENTE; NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS, PRIVACIDAD, CONFIDENCIALIDAD O UTILIDADES, NI NINGUNA INCAPACIDAD PARA USAR EL SOFTWARE. ESTAS EXCLUSIONES SE APLICAN AUN SI MICROSOFT HA SIDO ADVERTIDA DE LA POSIBILIDAD DE ESTOS DAÑOS Y AUN SI CUALQUIER RECURSO FALLA EN SU PROPÓSITO ESENCIAL. Algunos países, estados o provincias no permiten la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo que esta limitación o exclusión puede no ser aplicable a Usted.

## **4. Derecho aplicable**

Las leyes del estado, provincia o país donde Usted compró su Kinect rigen la interpretación de este acuerdo, cualquier reclamo de que Microsoft la haya infringido y cualquier otro reclamo (incluidos reclamos relativos a la protección al consumidor, competencia desleal, garantía implícita y daño civil), independientemente de los principios de conflicto de leyes.

## **5. Arbitraje Vinculante y Renuncia a una Acción de Grupo para los Residentes en los EE. UU.**

POR FAVOR, LEA ESTA SECCIÓN CUIDADOSAMENTE. LA MISMA AFECTA SUS DERECHOS LEGALES CON RELACIÓN A CONTROVERSIAS QUE SURJAN ENTRE USTED Y MICROSOFT SI USTED VIVE EN ESTADOS UNIDOS. A EFECTOS DE LA SECCIÓN 5, "MICROSOFT" SE REFIERE A MICROSOFT CORPORATION Y SUS SUBSIDIARIAS, AFILIADAS, EJECUTIVOS, DIRECTORES, EMPLEADOS Y REPRESENTANTES.

- (a) CONTROVERSIA. "Controversia" significa cualquier controversia, reclamo, demanda, acción, proceso o disputa que surja entre Usted y Microsoft con respecto a esta garantía, al Sensor Kinect y a las obligaciones y cumplimiento de su parte y de parte de Microsoft en virtud de esta garantía o con respecto al Sensor Kinect, ya sea que se fundamente en un contrato, garantía, delito civil (con inclusión de, en forma meramente enunciativa, dolo, declaración falsa, inducción fraudulenta, ocultamiento, omisión, negligencia, conversión, entrada ilegal en propiedad privada, responsabilidad civil objetiva y responsabilidad civil de los fabricantes), leyes (con inclusión de, en forma meramente enunciativa, leyes sobre protección al consumidor y competencia desleal), normas, regulaciones, ordenanzas y cualquier otro fundamento o teoría en el sistema legal o de equidad. "Controversia" tendrá el significado más amplio permitido por la ley.
- (b) NEGOCIACIÓN INFORMAL DE CONTROVERSIAS. Usted y Microsoft acuerdan intentar resolver de buena fe cualquier Controversia antes de iniciar un proceso de arbitraje. Salvo que Usted y Microsoft convengan lo contrario por escrito, el plazo para la negociación informal será de 60 días contados a partir de la fecha en que Usted o Microsoft envíen una

notificación de la Controversia ("Aviso de Controversia"), conforme a lo dispuesto en la Sección 5(c). Usted y Microsoft convienen que ninguno iniciará un proceso de arbitraje con anterioridad a la finalización del periodo para negociación informal.

- (c) AVISO DE CONTROVERSIA. Si Usted envía un Aviso de Controversia a Microsoft, deberá enviarlo por servicio de correo postal de los EE. UU. a Microsoft Corporation, ATTN: LCA ARBITRATION, One Microsoft Way, Redmond, WA 98052-6399, un declaración escrita indicando (a) su nombre, domicilio e información de contacto, (b) el número de serie de Su Sensor Kinect, (c) la fecha de su compra, (d) el nombre y domicilio del vendedor donde adquirió Su Sensor Kinect, (e) los motivos que originaron la Controversia y (f) el resarcimiento que Usted pretende. El formulario se encuentra disponible en [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Si Microsoft le envía un Aviso de Controversia a Usted, nosotros le enviaremos a través del servicio de correo de los EE. UU. a su domicilio postal, si lo tenemos, o sino a su dirección de correo electrónico, una declaración escrita indicando (a) la información de contacto de Microsoft a los efectos de tratar de resolver la Controversia, (b) los motivos que originaron la Controversia y (c) el resarcimiento que Microsoft pretende.
- (d) ARBITRAJE VINCULANTE. SI USTED VIVE EN LOS ESTADOS UNIDOS, USTED Y MICROSOFT CONVIENEN QUE EN CASO DE QUE USTED Y MICROSOFT NO RESUELVAN ALGUNA CONTROVERSIA MEDIANTE NEGOCIACIÓN INFORMAL, CONFORME A LA SECCIÓN 5(b) ANTES CITADA, CUALQUIER ESFUERZO POR RESOLVER LA CONTROVERSIA SERÁ EXCLUSIVAMENTE CONDUCTO POR EL ARBITRAJE VINCULANTE, DE ACUERDO CON LOS PROCESOS DE ARBITRAJE DESCRITOS EN LA SECCIÓN 5(g). USTED ENTIENDE Y RECONOCE QUE AL ACEPTAR EL ARBITRAJE VINCULANTE, RENUNCIA AL DERECHO DE LITIGAR (O PARTICIPAR EN UN LITIGIO COMO PARTE O MIEMBRO DE UN GRUPO) CUALQUIER CONTROVERSIA EN UN TRIBUNAL ANTE UN JUEZ O JURADO. EN LUGAR DE ELLO, USTED ENTIENDE Y ACEPTA QUE TODAS LAS CONTROVERSIAS SE RESOLVERÁN ANTE UN ÁRBITRO NEUTRAL, CUYO LAUDO (DECISIÓN) SERÁ DEFINITIVO Y VINCULANTE EXCEPTO POR EL DERECHO LIMITADO DE APELACIÓN CONFORME A LA LEY FEDERAL DE ARBITRAJE. CUALQUIER TRIBUNAL CON JURISDICCIÓN SOBRE LAS PARTES PODRÁ HACER EXIGIBLE EL LAUDO ARBITRAL.
- LAS ÚNICAS CONTROVERSIAS QUE NO ESTÁN INCLUIDAS EN EL ACUERDO EN LA SECCIÓN 5 RESPECTO DE LA NEGOCIACIÓN INFORMAL O DEL ARBITRAJE SON AQUELLAS CONTROVERSIAS QUE HAGAN VALER, PROTEJAN O QUE SE RELACIONEN CON LA VALIDEZ DE CUALQUIER DERECHO DE PROPIEDAD INTELECTUAL DE MICROSOFT O SUYO (O LOS DE CUALQUIERA DE SUS LICENCIANTES O LICENCIANTES DE MICROSOFT).
- (e) POSIBILIDAD DE INICIAR PROCESOS EN JUZGADOS DE DEMANDAS DE MENOR CUANTÍA. Sin perjuicio de lo dispuesto en la Sección 5(d), Usted tiene derecho a iniciar un proceso legal respecto de cualquier Controversia en los juzgados de demandas de menor cuantía, siempre que todos los requerimientos de los juzgados de demandas de menor cuantía, inclusive limitaciones sobre la jurisdicción y el monto en cuestión de la Controversia, sean cumplimentados.
- (f) RENUNCIA A UNA ACCIÓN DE GRUPO. USTED Y MICROSOFT ACUERDAN QUE TODO PROCESO PARA RESOLVER O LITIGAR CUALQUIER CONTROVERSIA, YA SEA EN PROCESO ARBITRAL O EN SEDE JUDICIAL, O DE OTRO MODO, SERÁ CONDUCTO ÚNICAMENTE EN

FORMA INDIVIDUAL Y QUE NI USTED NI MICROSOFT PRETENDERRÁN QUE NINGUNA CONTROVERSIAS SEA ATENDIDA COMO UNA ACCIÓN DE GRUPO, ACCIÓN REPRESENTATIVA, UNA DEMANDA COLECTIVA, UNA ACCIÓN PARTICULAR, O EN CUALQUIER PROCESO JUDICIAL EN EL QUE USTED O MICROSOFT ACTÚEN O PROPONGAN ACTUAR EN CALIDAD DE REPRESENTANTES. ASIMISMO, USTED Y MICROSOFT CONVIENEN QUE NINGÚN ARBITRAJE O PROCESO JUDICIAL SERÁ UNIDO A, CONSOLIDADO O COMBINADO CON OTRO ARBITRAJE O PROCESO JUDICIAL SIN SU PREVIO CONSENTIMIENTO POR ESCRITO O EL DE MICROSOFT, Y EL DE TODAS LAS PARTES EN DICHO ARBITRAJE O PROCEDIMIENTO JUDICIAL.

- (g) **PROCEDIMIENTOS DEL ARBITRAJE.** El arbitraje de cualquier Controversia será conducido por la Asociación Americana de Arbitraje (American Arbitration Association, "AAA") y de conformidad con sus normas y procedimientos. La información con relación a la Asociación Americana de Arbitraje y de cómo iniciar el proceso de arbitraje ante dicha entidad se encuentra disponible en [www.adr.org](http://www.adr.org) o llamando al 1-800-778-7879. El formulario se encuentra disponible en: [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows). Las Reglas de Arbitraje Comercial de la AAA y, en los casos que el valor de la Controversia sea de 75.000 USD o menos, los Procedimientos Suplementarios de la AAA para controversias vinculadas a consumidores regirán el arbitraje, salvo en la medida que estas estuviesen en conflicto con las cláusulas de este acuerdo, en cuyo caso las cláusulas de este acuerdo prevalecerán. Usted puede solicitar una audiencia telefónica o en persona siguiendo las reglas y los procedimientos de la AAA. En los casos en los que el valor de una Controversia sea de 10.000 USD o menos, cualquier audiencia será telefónica, a menos que el árbitro encuentre una buena causa para realizar una en persona. El árbitro tiene la facultad de dar cualquier laudo por daños a la parte individual que impone la reclamación que estaría disponible en cualquier tribunal de ley. El árbitro puede establecer una sentencia declaratoria o medidas cautelares únicamente a favor de la parte individual que imponga la reclamación, y solo en la medida de lo requerido para proporcionar la reparación sobre esa reclamación individual de la parte.
- (h) **SEDE DEL ARBITRAJE.** Usted acuerda iniciar un proceso de arbitraje únicamente en Su país de residencia o en el Condado de King, Washington. Microsoft acuerda iniciar un proceso de arbitraje únicamente en Su país de residencia.
- (i) **COSTOS Y HONORARIOS DE ABOGADOS.** En cualquier Controversia que involucre 75.000 USD o menos, Microsoft reembolsará a la brevedad sus honorarios por presentación y pagará los honorarios administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro incurridos durante cualquier arbitraje que Usted inicie en contra de Microsoft, a menos que el árbitro lo considere infundado o se haya interpuesto por un objeto inadecuado. Microsoft pagará todos los honorarios de presentación y cargos administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro en que se incurran durante un arbitraje interpuesto por Microsoft en contra de Usted. Si una Controversia que involucre 75.000 USD o menos, procede a un laudo en un arbitraje después de que usted rechace la última oferta de resolución por escrito de Microsoft hecha antes del nombramiento del árbitro ("Última Oferta por Escrito de Microsoft"), y el árbitro dicta un laudo a Su favor mayor a la Última Oferta por Escrito de Microsoft, entonces Microsoft le pagará lo que sea mayor entre el laudo o 1.000 USD, más el doble de sus honorarios razonables de abogados, según lo determine el árbitro o lo acuerden Usted y Microsoft. En cualquier arbitraje que Usted inicie,

Microsoft solicitará sus honorarios administrativos de la AAA o los honorarios y gastos del árbitro, o los honorarios por presentación que le reembolsó, únicamente si el árbitro determina que el arbitraje es infundado o que se interpuso para un objeto inadecuado. En una Controversia que involucre más de 75.000 USD, las reglas de la AAA regirán el pago de los honorarios por presentación y los honorarios administrativos de la AAA, así como los honorarios y gastos del árbitro. Los honorarios y gastos no cuentan cuando se determina cuánto involucra la Controversia.

- (j) **RENUNCIA A LA ACCIÓN DE GRUPO ILEGAL O NO EXIGIBLE.** Si la renuncia a la acción de grupo (que incluye una renuncia de acciones particulares) expresada en la Sección 5(f) resulta ser ilegal o no exigible respecto de todas o algunas de las partes de una Controversia, ya sea por acción judicial, legislativa o de otra naturaleza, entonces la Sección 5 y sus incisos no serán aplicables a aquellas partes. En lugar de ello, esas partes de la Controversia serán eliminadas y se procederá en un tribunal de ley, y el resto de las partes se considerarán dentro de un proceso de arbitraje.
- (k) **DIVISIBILIDAD.** En caso de que alguna cláusula enunciada en la Sección 5 y sus incisos, con excepción de la Sección 5(f) (renuncia a la acción de grupo), resultasen ilegales o no exigibles, dicha cláusula será eliminada de la Sección 5, pero el resto de la Sección 5 continuará en plena vigencia. La Sección 5(j) expresa lo que sucede si se determina que la Sección 5(f) (renuncia a la acción de grupo) es ilegal o no exigible.
- (l) **CONTINUIDAD DE LAS CLÁUSULAS.** Las cláusulas de la Sección 5 continuarán después de la finalización de este acuerdo.

Este acuerdo es de aplicación hasta el grado máximo permitido por la ley y siempre y cuando no esté prohibido por la ley. Este acuerdo no modifica sus derechos en virtud de la legislación de su estado, provincia o país en caso de que tal legislación no lo permita.

## INFORMACIÓN REGULATORIA

- Cualquier cambio o modificación que no tenga la aprobación expresa de Microsoft podría invalidar el permiso que tiene el usuario para operar este dispositivo.
- Este producto debe utilizarse con equipos de tecnología de la información aprobados por la NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) y/o que cumplan con la norma IEC/EN 60950-1 (marcado CE).
- No incluye piezas reparables.
- Este dispositivo está clasificado como producto comercial para su funcionamiento a +41°F (+5°C) to +95°F (+35°C).

Este aparato digital Clase B cumple con, según aplique, la Parte 15 de los Reglamentos de la FCC. La operación está sujeta a estas dos condiciones: (1) este dispositivo no debe provocar interferencias y (2) este dispositivo debe aceptar interferencias de cualquier tipo, incluidas las que provoquen anomalías de funcionamiento.

Modelo: 1656 (sensor Kinect para Windows v2).

Microsoft Corporation; One Microsoft Way; Redmond, WA 98052-6399; U.S.A. United States: (800) 426-9400.

### Reglamentos de interferencia con Radio y TV

Los dispositivos de hardware de Microsoft pueden irradiar energía por radiofrecuencia (RF). Si no se instala o utiliza estrictamente de acuerdo con las instrucciones en la

documentación impresa y/o en los archivos de ayuda en pantalla, el dispositivo puede ocasionar interferencias perjudiciales con otros dispositivos de comunicaciones de radio (radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos, etc.) En cualquier caso, no se puede garantizar que no provocará interferencias de RF en situaciones concretas. Para determinar si el dispositivo hardware ocasiona interferencia con otros dispositivos de comunicaciones de radio, desconecta el dispositivo de la computadora. Si la interferencia se detiene, probablemente fue ocasionada por el dispositivo. Si la interferencia continúa después de desconectar el dispositivo de hardware, apaga la computadora y enciéndela nuevamente. Si la interferencia se detiene cuando la computadora está apagada, comprueba si uno de los dispositivos de entrada/salida (E/S) o una de las tarjetas internas de la computadora es la que ocasiona el problema. Desconecta los dispositivos de entrada/salida de uno en uno y observa si la interferencia se detiene.

Si este dispositivo de hardware ocasiona interferencia, prueba las siguientes medidas para solucionarlo:

- Cambia la ubicación de la antena del otro dispositivo de comunicaciones de radio (por ejemplo, radios AM/FM, televisiones, monitores para bebés, teléfonos inalámbricos) hasta que la interferencia se detenga.
- Aleja el dispositivo de hardware de la radio o la televisión, o muévelo hacia un lado u otro del radio o la televisión.
- Conecta el dispositivo a una fuente de alimentación diferente de manera que el dispositivo de hardware y la radio o televisión estén en diferentes circuitos controlados por diferentes cortacircuitos o fusibles.

Si es necesario, consulta con el distribuidor de la computadora o un técnico de radio-TV con experiencia para recibir más sugerencias. Para obtener más información sobre problemas de interferencia, visita el sitio web de la FCC en: [fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html](http://fcc.gov/cgb/consumerfacts/interference.html). También puedes llamar a la FCC al 1-888-CALL FCC para solicitar hojas informativas sobre interferencia e interferencia telefónica.

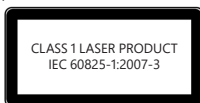
### Especificaciones del láser

#### ATENCIÓN

El uso de controles o ajustes, o el desempeño de procedimientos distintos a los aquí especificados, puede resultar en exposición a radiación peligrosa.

Este dispositivo cumple con la Norma internacional IEC 60825-1:2007 para un producto láser de clase 1. Este dispositivo también cumple con 21 CFR 1040.10 y 1040.11, excepto para desviaciones según el aviso de láser N° 50, con fecha del 24 de junio de 2007.

La siguiente etiqueta de láser de clase 1 está ubicada en la parte inferior del sensor:



### Reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos

Este símbolo en el producto o en su empaque significa que este producto no debe desecharse con el resto de la basura doméstica. En este caso, es tu responsabilidad llevarlo a un punto de recolección adecuado para el reciclaje de equipos eléctricos y electrónicos. La recolección selectiva y el reciclaje ayudarán a conservar los recursos naturales y a evitar las posibles consecuencias negativas, tanto para la salud de las personas como para el medio ambiente, que podrían derivarse de la eliminación inadecuada debido a la posible presencia de sustancias peligrosas en los equipos eléctricos y electrónicos. Para obtener más información acerca de dónde tirar los equipos eléctricos y electrónicos desechados, ponte en contacto con la oficina local de tu municipio o ciudad, el servicio de recolección de basura o el establecimiento en el que compraste este producto. Ponte en contacto con [weee@microsoft.com](mailto:weee@microsoft.com) para obtener más información sobre el reciclaje de equipo eléctrico y electrónico.

Este producto se debe utilizar con un equipo de tecnología de la información que cumpla con los requisitos de NRTL (UL, CSA, ETL, etc.) o IEC/EN 60950 (marcado CE).

### COPYRIGHT

La información y los puntos de vista expresados en este documento, incluida la dirección URL y otras referencias a sitios web, está sujeta a cambios sin previo aviso. Este documento no le da ningún derecho legal sobre ninguna propiedad intelectual en ningún producto Microsoft. Puede copiar y usar este documento para sus propósitos internos de consulta.

© 2014 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Windows y Kinect son marcas registradas del grupo de compañías de Microsoft.

Este producto incorpora tecnología de protección de copyright que está protegida por reclamaciones de método de algunas patentes estadounidenses y otros derechos de propiedad intelectual que pertenecen a Macrovision Corporation y a otros propietarios de derechos. Macrovision Corporation debe autorizar el uso de esta tecnología de protección del copyright, y está destinado únicamente al uso doméstico y otros usos de visión limitada a no ser que Macrovision Corporation dé su autorización en contrario. Se prohíbe la ingeniería inversa y el desensamblado.

Los nombres de las compañías y productos reales mencionados en el presente documento pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios.

Patentes en Estados Unidos y/o patentes internacionales pendientes.

### SOPORTE AL CLIENTE

Para obtener respuestas a las preguntas más frecuentes, instrucciones para la solución de problemas e información de contacto del Servicio de Soporte al Cliente de Kinect para Windows v2, visita [www.xbox.com/support/kinectforwindows](http://www.xbox.com/support/kinectforwindows).

