

REGLEMENT DU CONCOURS « Build Your Island 2014 »

1 OBJET

La société **Microsoft France**, société par actions simplifiées au capital de 4 240 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre, sous le numéro 327 733 184, ayant son siège social au 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux (ci-après dénommée « Microsoft ») d'une part, et la société Teamsquare, SAS au capital de 80 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Lyon, sous le numéro 495 071 995, ayant son siège au 59, Bd Vivier Merle 69003 Lyon (ci-après dénommée « Teamsquare ») d'autre part (ci-après collectivement dénommées l'« Organisateur »), organisent conjointement, un concours gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque dénommé «Build Your Island 2014» (ci-après dénommé le « Concours »).

Ce Concours n'est pas géré, parrainé par Facebook. Les informations que vous communiquez sont fournies à Microsoft et à Teamsquare et non à Facebook.

1.2 Le Concours se déroule à compter de sa mise en ligne du 31 octobre 2013 au 18 mars 2014.

Il est accessible à l'adresse Internet suivante : <http://www.microsoft.com/france/etudiants/island/> (ci-après dénommé le « Site »). Il consiste en une inscription suivie d'un concours de simulation de gestion de projet dans les délais décrits ci-dessous.

- **Etape 1** : inscriptions au concours : jusqu'au 14 février 2014 à minuit.
- **Etape 2** : du lundi 24 février 10H au vendredi 28 février 17H: participation au concours « Build your Island » un Business Game de simulation de gestion de projet d'un complexe hôtelier sur le web (ci-après dénommé le « Concours »). Cette étape 2 est basée sur Microsoft Project 2013 et sur son formulaire en mode full web.
- **Etape 3** : du mardi 4 mars 10H au lundi 10 mars 18H. Participation au concours « Build your Island » Business Game de simulation de gestion de projet d'un complexe hôtelier. Cette phase sera suivie de la sélection des dix (10) équipes gagnantes ayant obtenu le meilleur score. Le score sera déterminé selon leurs notes sur les axes stratégiques (les axes sont détaillés en **4.1**). Les cinq (5) premières présenteront leur soutenance à la finale le 18 mars 2014.
- **Etape 4** : Cette dernière étape correspond à la finale. Les cinq premières équipes présenteront leur soutenance devant un jury de professionnels dans les locaux de Microsoft France le 18 mars 2014.

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

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

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Pourront participer au Concours les lycéens et étudiants de France Métropolitaine (y compris la Corse). La participation de toute personne résidant dans les DOM-TOM ou hors de France ne pourra être prise en compte.

Les lycéens ou étudiants mineurs peuvent participer au Concours, à condition que leurs parents (ou la personne exerçant sur eux l'autorité parentale) les aient préalablement et expressément autorisés à le faire. La participation des mineurs au Concours implique qu'ils aient effectivement préalablement obtenu cette autorisation, et Microsoft se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment. Microsoft serait contrainte de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais qui lui seraient impartis.

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

- i) les mandataires sociaux et employés de Teamsquare, de Microsoft ou de toute société affiliée (qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle) ; ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Concours.

3 DEROULEMENT DU CONOURS

Pour participer au Concours, le Participant doit s'inscrire au Concours avant le 14 février 2014 (**étape 1**), puis réussir les différentes étapes décrites ci-dessous :

Etape 1 : Inscription au Concours

Pour s'inscrire au Concours, le Participant doit:

- Se rendre sur le Site à l'adresse <http://www.microsoft.com/france/etudiants/island/>. Un Participant par équipe est invité à compléter le formulaire de participation en ligne pour s'inscrire lui-même ainsi que son équipe en fournissant les données ci-dessous :
 - Ses coordonnées (nom, prénom, nom de l'établissement, numéro de téléphone et adresse email valides, adresse postale, ville, code postal)
 - Le nom de son équipe, et le nombre de participants
 - Les coordonnées (nom, prénom, nom de l'établissement, numéro de téléphone et adresse email valides, adresse postale, ville, code postal) de l'un ou de deux autre(s) membre(s) de son équipe, ayant qualité pour participer au Concours conformément aux stipulations de l'article 2 du présent Règlement. Chaque équipe comprend au minimum deux Participants et au maximum trois Participants.

Une fois le formulaire rempli, l'internaute cliquera sur le bouton « Valider » en s'assurant que l'écran suivant confirme bien la prise en compte de sa participation.

- Etre inscrit en tant que membre d'une équipe par un autre Participant conformément aux stipulations ci-dessus.

Etape 2 : Participation au concours

Après son inscription (**étape 1**), le Participant recevra un courrier électronique l'informant des modalités à suivre pour participer au Concours, et notamment l'URL de la plateforme du Concours, et l'identifiant et le mot de passe de l'équipe qui lui auront été attribués pour participer au Concours.

Il recevra ensuite un email lui indiquant l'adresse internet sur laquelle il pourra évaluer gratuitement Microsoft Project 2013 Professional.

Au moins une fois chaque semaine entre le lundi 24 février à 10H et le lundi 10 mars à 18H, l'un des Participants de l'équipe doit se connecter sur la plateforme du Concours avec l'identifiant et le mot de passe attribué en ligne et jouer en conformité avec les instructions disponibles sur cette plateforme.

3.2 Seuls les Participants inscrits sur le Site dans une équipe et ayant participé à chacune des étapes décrites dans la clause 1.2 pourront s'enregistrer afin de participer au Concours.

3.3 Une seule participation par Participant est autorisée (même nom, même prénom, même adresse électronique) et ce pendant toute la durée du Concours. Un même Participant ne peut être inscrit que dans une seule équipe. Toute participation additionnelle d'un même Participant sera considérée comme nulle.

3.4 La clôture des inscriptions (étape 1) aura lieu le 14 février 2014 à minuit.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Les équipes sélectionnée à l'issue de l'étape 3 seront au nombre de dix (10) selon les critères suivants :

- Les dix (10) équipes ayant obtenu les dix (10) meilleures scores calculés à travers une pondération des différents axes stratégiques du projet : rentabilité (ROI), impact écologique, visibilité de l'hôtel, son image de marque, la qualité des prestations rendues et enfin le taux de remplissage de l'hôtel. Les participants devront ainsi procéder à des choix pour la construction de leur complexe hôtelier en cherchant à rentabiliser au maximum leur projet (axe rentabilité), en tenant compte des critères environnementaux (axe écologique), en augmentant la visibilité de leur complexe (axe visibilité), en augmentant l'image de marque de leur complexe (axe image de marque), en maximisant la qualité des prestations (axe qualité), et enfin en maximisant le taux de remplissage de l'hôtel (axe taux de remplissage).
- Les participants devront ainsi procéder à des choix pour la construction de leur complexe hôtelier en cherchant à rentabiliser au maximum leur projet (axe rentabilité), en maximisant le service offert aux clients pour maximiser ainsi l'image de marque de leur complexe (axe image de marque) et en tenant en compte des critères environnementaux. (Axe minimisation de l'empreinte carbone).

- En cas d'équipes ex aequo, ces dernières seront départagées de la manière suivante : l'équipe sélectionnée sera celle ayant le ROI le plus élevé. Si la valeur du ROI est la même pour lesdites équipes, l'équipe sélectionnée sera celle ayant soumis ses résultats le plus rapidement lors de cette étape du Concours.

4.2 Les Gagnants du Concours sont les Participants inscrits dans l'une des dix (10) équipes (ci-après dénommées les « Equipes Gagnantes ») ayant obtenu les meilleurs résultats selon les critères suivants:

- Le calcul des scores se fait à travers une pondération des différents axes stratégiques du projet : rentabilité (ROI), impact écologique, visibilité de l'hôtel, son image de marque, la qualité des prestations rendues et enfin le taux de remplissage de l'hôtel.
- En cas d'équipe ex aequo, ces dernières seront départagées selon un critère de rapidité à soumettre les résultats lors de la dernière étape du Concours.

Parmi les dix (10) Equipes Gagnantes sélectionnées, les cinq meilleures (5) équipes (ci-après dénommées les « Equipes Finalistes ») seront classées par un jury composé de membres de Microsoft France, de Teamsquare ainsi que de membres extérieurs indépendants, lors d'une présentation ayant lieu le 18 mars 2014 sur la base des critères de classement suivants :

- Qualité, clarté et professionnalisme de la présentation tant au niveau du support présenté qu'au niveau du contenu et de la forme des éléments présentés à l'oral.
- Maximisation de la note moyenne sur les axes stratégiques.
- Cohérence de leur stratégie tout au long du concours et capacité à la présenter.

Si aucun des membres d'une des équipes finalistes n'a la possibilité de se présenter physiquement à la finale pour représenter son équipe pour cette dernière étape, la soutenance pourra être présentée en vidéoconférence.

4.3 A l'issue du Concours, chaque Gagnant ainsi sélectionné se verra attribué l'un des lots décrits à l'article 5 ci-dessous, en fonction du classement de son équipe.

4.4 Un même Participant ne peut gagner qu'une seule fois.

4.5 Il sera également désigné deux Equipes Gagnantes de remplacement éventuel, pour le cas où il s'avérerait après vérification que l'ensemble des membres d'une Equipe Gagnante n'avait pas la qualité pour participer, avait fait une fausse déclaration, ou pour tout autre motif entraînant la nécessité d'attribuer le lot à une autre personne, notamment si les participant n'étaient pas étudiants ou lycéens à la date de leur participation, si les adresses électroniques indiquées par les Gagnants n'étaient pas valides, si le courrier adressé aux Gagnants revenait avec la mention « N'habite pas à l'adresse indiquée », ou si Microsoft n'a pas pu contacter les Gagnants dans les quatre semaines à compter de sa première tentative de prise de contact.

4.6 En cas de résultats identiques entre plusieurs Equipes Gagnantes, les Equipes Gagnantes exaequo sont départagées en fonction de leur rapidité à soumettre leurs résultats lors de la dernière semaine du Concours, l'équipe la plus rapide étant alors désignée comme Equipe Gagnante.

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

5 LES LOTS ET LEUR REMISE

5.1 Chacun des membres de chacune des dix Equipes Gagnantes ainsi désignées se verra attribuer les lots décrits ci-dessous, en fonction du classement de leur équipe par le jury. Chaque Participant membre d'une Equipe Gagnante recevra le même lot que les autres membres de son équipe.

Equipe Gagnante de niveau 1 (la mieux classée par le jury). Chaque membre de cette équipe se verra attribuer :

Un Ordinateur Portable ASUS R505CB-XO450H d'une valeur de 499€ TTC.

Equipe Gagnante de niveau 2 à 5. Chaque membre de cette équipe se verra attribuer :

Une (1) *Smartbox Sensation et Aventure* comprenant 1 activité de sport ou de loisir (49,90€ TTC). Valable jusqu'au 06/06/15.

Equipes Gagnantes de niveau 6 à 10 (Equipes Gagnantes non-Finalistes). Chaque membre de ces équipes se verra attribuer une montre d'une valeur unitaire approximative de *douze* euros hors taxe (12€ HT).

5.2 Les lots offerts à chaque Gagnant ne comprennent que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose.

Ils ne peuvent donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte.

5.3 Microsoft se réserve le droit, le cas échéant, de remplacer le lot annoncé par un autre lot de valeur au moins équivalente, ou par sa contre-valeur en numéraire au choix de Microsoft.

5.4 La valeur des lots est donnée à titre indicatif. Chaque revendeur est libre de fixer le prix de vente.

5.5 Les Gagnants se verront remettre leurs lots comme suit :

Chaque Gagnant des Equipes Gagnantes sera informé, par email et via le Site, de son classement parmi les 10 premières Equipes Gagnantes. Les Equipes Gagnantes non Finalistes seront à cette occasion informées de leur lot, ainsi que des modalités de la remise de ces derniers auxquelles elles devront se

conformer pour en bénéficier. Ils devront notamment communiquer, dans le délai qui leur sera imparti, leur adresse postale complète.

Chaque Gagnant des Equipes Finalistes sera informé, lors d'une annonce orale, le jour de la présentation de la stratégie, de son classement parmi les 5 Equipes Finalistes ainsi que de son lot, et des modalités de la remise de ce dernier auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier, notamment de la date limite d'utilisation de son lot. Il devra notamment communiquer, dans le délai qui lui sera imparti, son adresse postale complète.

Par ailleurs, le nom de chaque Gagnant et/ou des Equipes Finalistes pourra le cas échéant être publié sur le Site, à compter du 18/03/2014 et pendant une durée de deux (2) années.

Chaque Gagnant recevra ses lots dans un délai 2 mois après sa réponse.

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

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

6 LIMITATION DE RESPONSABILITE

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

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

- du contenu des services consultés sur le Site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur le Site ;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement et/ou fonctionnement du Concours ;
- de défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- de perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;

- des problèmes d'acheminement ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie, défaillance technique;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Concours ou ayant endommagé le système d'un Participant.

6.3 Il est précisé que Microsoft ne peut être tenu responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au Site.

Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne au Site et la participation des joueurs au Concours se fait sous leur entière responsabilité.

7 CONVENTION DE PREUVE

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

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

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

8 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

8.1 La responsabilité de Microsoft ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté (notamment problème technique), le Concours devait être modifié, écourté

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

8.2 Toute modification du Règlement donnera lieu à un avenant au Règlement, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Concours.

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

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

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

9 DONNEES PERSONNELLES

9.1 Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » n° 78-17 du 6 janvier 1978. Chaque Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et de suppression des données le concernant, ainsi que de la faculté d'opposition à leur cession, en complétant le formulaire de demande en ligne sur le site de Microsoft (<http://www.microsoft.fr/contact>) ou en écrivant par courrier postal à : Microsoft France, Division M&O, Concours « Etudiants Project », 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-LesMoulineaux, ou à : Teamsquare, 59, Bd Vivier Merle 69003 Lyon.

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

10 LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

10.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

10.2 Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement par Microsoft, dans le respect de la législation française.

11 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

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

11.2 Le Règlement sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande expédiée par courrier postal au plus tard le 18/03/2014 à :

Microsoft France
Division M&O
Concours « Build Your Island »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux

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

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