

REGLEMENT DU JEU

« Le numéro 10 mène le jeu »

1 OBJET

1.1 La société **Microsoft France**, société par actions simplifiée au capital de 4 240 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre, sous le numéro 327 733 184, ayant son siège social au 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux (ci-après dénommée « Microsoft »), organise, exclusivement sur Internet, un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque dénommé « Le numéro 10 mène le jeu ».

1.2 Le Jeu se déroule à compter de sa mise en ligne prévue le 15/04 et jusqu'au 30/06/2015 à minuit (ci-après la « Période du Jeu »).

Il est accessible via des bannières web aux adresses Internet suivantes :

<http://technet.microsoft.com/fr-fr/>

<http://frcmgonline/france/microsoft-virtual-academy/Windows10/>

<http://microsoftvirtualacademy.com>

Il consiste à s'inscrire sur la plateforme de tutoriels en ligne Microsoft Virtual Academy (MVA) pour enregistrer sa participation, visionner un des six cours vidéo ou plus sur Windows 10 et répondre aux questions en fin de tutoriels (les réponses n'entreront pas dans le mode de sélection des gagnants). L'ensemble des participants participeront à un tirage au sort pour tenter de gagner l'un des 400 maillots de foot Collector Windows 10.

1.3 La qualité de gagnant est subordonnée à celle de participant, à savoir une personne ayant rempli le questionnaire relatif au cours vidéo pendant la Période du Jeu (ci-après dénommé le « Participant »).

1.4 La participation au Jeu « Le numéro 10 mène le jeu » 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 Jeu E-Book.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Pourront participer au Jeu les personnes physiques, particuliers ou professionnels, âgées de seize (16) ans au moins et domiciliées en France métropolitaine (Corse comprise). La participation de toute personne résidant dans les DOM-TOM ou hors de France ne pourra être prise en compte.

Toute personne physique professionnelle qui représente une société et doit avoir obtenu préalablement l'autorisation de ladite société pour participer au Jeu « Le numéro 10 mène le jeu ». Microsoft se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment. Dans le cas où une personne serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais impartis, sa participation serait retenue uniquement en tant que particulier.

Les mineurs âgés de seize (16) ans au moins peuvent participer au Jeu « Le numéro 10 mène le jeu », sous réserve d'avoir obtenu l'autorisation de l'un de leurs parents ou de la personne ayant l'autorité parentale. Leur participation implique qu'ils ont obtenu cette autorisation au préalable, et Microsoft France se réserve le droit d'en demander la justification écrite à tout moment, à fortiori lors de

l'attribution des prix. Microsoft serait contrainte de disqualifier tout mineur qui serait dans l'incapacité de fournir ce justificatif dans les délais qui lui seraient impartis.

2.2 Ne peuvent participer au Jeu « Le numéro 10 mène le jeu » les personnes ne répondant pas aux conditions susvisées ainsi que :

- i) les mandataires sociaux et employés 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 Jeu « Le numéro 10 mène le jeu ».

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

3 DEROULEMENT DU JEU « Le numéro 10 mène le jeu »

3.1 Pour participer au Jeu « Le numéro 10 mène le jeu », le Participant doit remplir le questionnaire relatif à l'un des tutoriels en ligne Windows 10 accessible via les bannières aux adresses Internet suivantes :

<http://technet.microsoft.com/fr-fr/>

<http://frcmgonline/france/microsoft-virtual-academy/Windows10/>

<http://microsoftvirtualacademy.com>

Le Participant sera invité à s'enregistrer sur la plateforme Microsoft Virtual Academy (www.microsoftvirtualacademy.com) et compléter un formulaire d'inscription en ligne avec ses coordonnées : nom, prénom, fonction, entreprise, adresse email, code postal, pays. La détermination des gagnants sera effectuée à partir de l'extraction des inscrits sur Microsoft Virtual Academy ayant suivi un ou plusieurs tutoriels Windows 10 entre le 15/04/2015 et le 30/06/2015.

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

3.2 Seuls les Participants ayant dûment rempli le formulaire d'inscription à la plateforme Microsoft Virtual Academy et suivi au moins un tutoriel Windows 10 pourront participer au tirage au sort.

3.3 La participation au Jeu concours « **Le numéro 10 mène le jeu** » n'est pas limitée. Toutefois, il ne sera attribué qu'un seul lot par Participant. En conséquence, un même Participant peut retenter sa chance autant de fois qu'il le souhaite.

3.4 Toute participation au Jeu « **Le numéro 10 mène le jeu** » ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où Microsoft a pu valablement recevoir le formulaire d'enregistrement dûment complété par le Participant.

3.5 La clôture des participations au Jeu « **Le numéro 10 mène le jeu** » aura lieu le 30/06/2015 à minuit. Toute participation reçue par Microsoft après cet instant ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Les quatre cents (400) gagnants du Jeu « **Le numéro 10 mène le jeu** » seront désignés par tirage au sort effectué dans les dix (10) jours après la clôture des participations, sous le contrôle de la SCP PARKER & PERROT, Huissiers de Justice à Paris, parmi l'ensemble des personnes ayant rempli le formulaire d'inscription sur Microsoft Virtual Academy, suivi au moins un tutoriel et ayant répondu aux questions relatives à Windows 10.

Il sera également désigné des gagnants de remplacement éventuels, pour le cas où il s'avérerait après vérification qu'un ou plusieurs Participants tirés au sort n'avait pas la qualité pour participer, avait fait une fausse déclaration, ou pour tout autre motif entraînant la nécessité d'attribuer le lot à une autre personne.

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

4.3 Du seul fait de l'acceptation de son lot chaque Gagnant autorise expressément Microsoft à utiliser ses nom, prénom, e-mail, ainsi que l'indication 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 400 Gagnants ainsi désignés se verra attribuer un lot identique décrit ci-dessous :

- Un maillot de football collector, Microsoft Windows 10, de couleur bleue, de taille L et d'une valeur unitaire de Quinze euros et soixante seize centimes toutes taxes comprises (15,76 euros TTC).

5.2 Le lot offert à chaque Gagnant ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose.

Il ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

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 leur lot comme suit :

Chaque Gagnant sera informé par courrier électronique, à l'adresse indiquée sur le formulaire de participation, dans les quinze (15) jours à compter du tirage au sort, des modalités de la remise de son lot auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier.

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

6 LIMITATION DE RESPONSABILITE

6.1 La participation au Jeu 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 Jeu ;
- 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 ;
- du fonctionnement de tout logiciel ;
- des conséquences de tout virus, bogue informatique, anomalie ;
- de tout dommage causé à l'ordinateur d'un Participant ;
- de toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer au Jeu 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 Jeu 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, le Jeu 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 nouveau dépôt auprès de la SCP PARKER et PERROT, Huissiers de Justice associés à PARIS, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

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 Jeu sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant devant s'inscrire et participer au Jeu 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 DX, Jeu « Le numéro 10 mène le jeu » 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

9.2 Les données personnelles peuvent être utilisées par Microsoft 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 Le règlement complet est déposé auprès de la Société Civile Professionnelle Raynald PARKER et Raphaël PERROT, Huissiers de Justice associés, 5 rue Agar, 75016 PARIS.

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

11.3 Le Règlement sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande expédiée par courrier postal, et au plus tard le 30/06/2015 à :

Microsoft France
Division DX
Jeu « Le numéro 10 mène le jeu »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux

11.4 Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu.