

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS **« Les meilleurs amis du monde »**

1 OBJET

1.1 La société Microsoft France, société par actions simplifiées au capital de 4 240 000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Nanterre, sous le numéro B 327 733 184, ayant son siège social au 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux (ci-après dénommée « Microsoft France »),

Organise, exclusivement sur Internet, un Jeu-Concours gratuit sans obligation d'achat ou de paiement quelconque dénommé « **Les meilleurs amis du monde** » (ci-après le « Jeu-Concours »), accessible sur le site de Microsoft à l'adresse URL suivante <http://www.meilleursamisdumonde.fr/> (ci-après le Site). Le Jeu-Concours consiste en la participation à un module de témoignage d'amitié puis en un tirage au sort.

1.2 Le Jeu-Concours se déroule à compter de sa mise en ligne, soit le **18 mars 2010, jusqu'au 30 avril 2010** inclus, tous les jours.

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

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

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

Pourront participer au Jeu-Concours les personnes physiques résidant en France métropolitaine (y compris la Corse).

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

La participation de toute personne résidant dans les DOM TOM ou hors de France ne pourra être prise en compte.

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

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

3 DEROULEMENT DE L'OPERATION

3.1 Le Jeu-Concours a pour objet d'illustrer l'amitié entre deux meilleurs amis en décrivant leur rencontre et/ou leur plus grand fou rire et/ou leur plus grande dispute.

3.2 A partir du 18 mars 2010, le Participant est invité à se rendre sur le Site accessible à l'adresse URL suivante : <http://www.meilleursamisdumonde.fr/>, et à suivre les étapes suivantes :

- Cliquer sur « Témoignez » sur le module de témoignage ;
- Se connecter via son identifiant Windows Live Messenger, son compte Facebook ou manuellement via son adresse électronique personnelle ;
- Sélectionner son meilleur ami parmi ses contacts en indiquant ses nom/pseudo et adresse électronique ;
- Compléter au moins un des trois champs de témoignage (plus le participant remplit de champs plus il a de chance d'être tiré au sort. En renseignant les trois champs de témoignage, le participant a trois fois plus de chance de gagner) ;
- cliquez sur « Je témoigne » ;
- Sur la page du module témoignage, cocher la case : « Je garantis avoir lu et accepter les conditions générales d'utilisation de Microsoft (lien <http://help.live.com/help.aspx?project=tou&mkt=fr-fr>) ainsi que le règlement (lien vers le règlement). Par ailleurs, je m'engage à ne pas tenir de propos diffamants, dénigrants ou insultants à l'égard de toutes personnes que je cite dans mon témoignage et je garantis Microsoft à cet égard. Je garantis Microsoft de détenir l'autorisation de mon/ma meilleur(e) ami(e) pour le/la citer dans mes témoignages et à ne pas citer son nom de famille. Je garantis qu'il ne s'agit pas de plagia. Microsoft se réserve le droit de retirer tout contenu qui ne satisfait pas les conditions préalables » ;
- Cliquer sur « Je participe ! ».

3.3 Lors de sa rédaction, le Participant s'engage notamment à :

- Ne pas diffamer, agresser, ni violer les droits des tiers,
- Ne pas reprendre tout ou partie du contenu d'œuvres préexistantes sans l'autorisation des titulaires des droits sur ces œuvres,
- Ne pas reproduire et/ou utiliser la marque, la dénomination sociale, le logo ou tout signe distinctif d'un tiers,
- Ne pas porter atteinte à la vie privée de personnes susceptibles d'être citées dans le témoignage,
- Ne pas contenir de mot ou propos obscènes ou contraires aux bonnes mœurs,
- D'une manière générale, ne pas transmettre des éléments qui portent atteinte aux droits de propriété intellectuelle ou aux droits des tiers et notamment le droit des marques, le droit de la personne ou le droit d'auteur,
- Ne pas utiliser le nom de famille de son/sa meilleur(e) ami(e),
- Détenir l'autorisation de son/sa meilleur(e) ami(e) pour le/la citer,
- Garantir Microsoft contre toute atteinte au droit de la personnalité et au droit à l'image.

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

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

Par conséquent, Microsoft France se réserve le droit de retirer sur le champ et exclure du Jeu-Concours, tout contenu qui ne respecterait pas les limitations susvisées ou qui constituerait une atteinte ou une fraude aux droits des tiers et ce, de quelque nature que ce soit. En outre, sera retiré du Site tout contenu sur simple demande de l'auteur d'une œuvre parodiée qui en manifesterait le désir.

Toute inscription, incomplète ou inexacte, ne sera pas prise en compte et sera invalidée et le lot sera perdu.

3.4 La participation est limitée à une seule par Participant (même nom, même prénom, même adresse) et ce pendant toute la durée du Jeu-Concours. Toute participation additionnelle d'un même Participant sera considérée comme nulle.

3.5 Toute participation au Jeu-Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où Microsoft a pu valablement recevoir le formulaire de participation avec les informations susvisées relatives au Participant.

3.6 La clôture des participations au Jeu-Concours aura lieu le **30 avril 2010 à Minuit**. Toute participation enregistrée par Microsoft après cet instant ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Un tirage au sort sera effectué dans les quinze (15) jours après la clôture des participations sous le contrôle de Maîtres AGNUS et PARKER, parmi tous les Participants s'étant conformés au présent Règlement et ayant retourné dans le délai imparti le formulaire de participation dûment renseigné.

Ce tirage au sort désignera les quatre (4) Gagnants qui se verront attribuer ainsi que leur meilleur(e) ami(e) le lot visé à l'article 5. Il sera également désigné six (6) suppléants (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, notamment si le courrier adressé au Gagnant revenait avec la mention "N'habite pas à l'adresse indiquée".

4.2 Du seul fait de l'acceptation de son lot, le Participant gagnant autorise expressément Microsoft à utiliser ses nom, prénom, image, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence, dans le cadre de tout message/manifestation publicitaire ou promotionnel, sur tout support, ainsi que sur le Site et les autres sites de Microsoft, 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

5.1 Les huit (8) gagnants, soit les quatre (4) Participants tirés au sort et leur(e) meilleur(e) ami(e), se verront chacun remettre le lot suivant comprenant :

- un (1) téléphone Messenger Edition SFR d'une valeur de soixante-dix-neuf (79) euros TTC,
- une (1) carte prépayée Textos et Messenger illimité 24h/24 d'une valeur de dix (10) euros TTC valable dix jours.

5.2 Chaque Gagnant et son/sa meilleur(e) ami(e) seront informés par email à l'adresse indiquée sur le formulaire de participation, de leur gain et des modalités de la remise de leur prix auxquelles ils devront se conformer pour en bénéficier. Si le gagnant ne répondait pas dans la semaine de l'envoi annonçant son gain, son suppléant, dans l'ordre du tirage au sort, serait désigné comme gagnant et se verrait attribué le lot.

5.3 Avant la remise de leur lot, chaque Gagnant devra remplir les conditions définies dans le Règlement et justifier de son identité. Chaque lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de toute autre chose. Seuls l'appareil et la carte prépayée Textos et Messenger cités constituent le lot, à l'exclusion notamment de tout abonnement auprès d'un opérateur téléphonique. Chaque lot ne peut donner lieu, de la part du Gagnant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de sa contre-valeur en argent, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit, sous réserve du jeu de la garantie du constructeur, dont le gagnant fera son affaire personnelle, du matériel donné en lot.

5.4 La valeur indiquée pour le lot correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

5.5 Microsoft se réserve le droit de remplacer l'un et/ou l'autre des éléments constituant le lot, par un autre de valeur au moins équivalente, ou par sa contre-valeur en numéraire au choix de Microsoft France, en cas de difficulté extérieure pour obtenir ce qui a été annoncé.

5.6 Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Jeu-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 COMMENT SE FAIRE REMBOURSER LES FRAIS DE PARTICIPATION

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

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

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

Microsoft France
Division Consumer and Online
Jeu-Concours « Les meilleurs amis du monde »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux.

Toute demande de remboursement ne sera prise en compte que si elle émane du Participant ayant participé à l'Opération pour lequel il est demandé le remboursement des frais de connexion.

Par ailleurs, un quelconque remboursement ne peut, par définition, intervenir, que s'il y a eu un débours réel de la part du Participant sous peine d'être passible de poursuites pour escroquerie.

Il est rappelé que tout accès au Site s'effectuant sur une base gratuite ou forfaitaire (tels que, notamment, connexion par ADSL, câble, ou liaison spécialisée) ne pourra donner lieu à aucun remboursement, dans la mesure où l'abonnement aux services du fournisseur d'accès est, dans ce cas, contracté par l'internaute, pour son usage de l'Internet en général et que le fait pour le Participant de se connecter au Site pour participer à l'Opération ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

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

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

- pour les frais de connexion : sur la base d'un temps de connexion largement suffisant, estimé à dix (10) minutes de communication locale, pour participer à l'Opération, au tarif maximum en vigueur.
- pour les frais d'affranchissement : sur la base du tarif lent « lettre » en vigueur.

Une seule demande de remboursement des frais de connexion par Joueur sera prise en compte pendant la durée totale de l'Opération

7 LIMITATION DE RESPONSABILITE

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

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

- du contenu des services consultés sur le Site et, de manière générale, de toutes informations et/ou données diffusées sur les services consultés sur les Sites de Microsoft;
- de la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- de tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement de l'Opération;
- 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 à l'Opération ou ayant endommagé le système d'un Participant.

Il est précisé que Microsoft France ne peut être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, 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 à leur messagerie. Il appartient à tout Joueur de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne à sa boîte de messagerie et la participation des Joueurs à l'Opération se font sous leur entière responsabilité.

8 CONVENTION DE PREUVE

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

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

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

9 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

La responsabilité de la société organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, l'Opération devait être modifiée, écourtée ou annulée avec prise d'effet à l'issue de la période mensuelle en cours.

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

Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt chez Maîtres AGNUS et PARKER, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation à l'Opération, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer à l'Opération.

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

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

Sera également considérée comme fraude l'utilisation de robots ou de tout autre procédé similaire permettant de trouver l'instant gagnant de façon mécanique.

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

10 DONNEES NOMINATIVES

Les coordonnées de tous les Participants seront utilisées conformément aux dispositions de la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978. Chaque Participant a un droit d'accès, de rectification ou de radiation des informations le concernant, en se rendant sur le site de Microsoft France, en adressant un e-mail à msfrance@microsoft.com ou par courrier à l'adresse : Service Clients Microsoft France, 39 Quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux.

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

11 LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par Microsoft France ou Maîtres AGNUS et PARKER, dans le respect de la législation française.

12 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

Le Règlement complet est déposé chez Maîtres AGNUS et PARKER, Huissiers de Justice associés, 11 Quai Anatole France, 75007 PARIS.

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

Le Règlement complet sera également adressé par courrier postal, à titre gratuit, à toute personne, sur simple demande adressée à :

Microsoft France
Division Consumer and Online
Jeu-Concours « Les meilleurs amis du monde »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux.

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

Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant l'Opération.