

REGLEMENT CONCOURS
« Windows Live Messenger part en live – Défi High Tech (Dragon) »

1 OBJET

1.1 Le Partenariat

La société Microsoft France société par action simplifiée 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 37/45, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux (ci-après dénommée « Microsoft France »),

Et

La société Nuance Communications France SARL SARL au capital de 8.000 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Créteil, sous le numéro B421 764 226, ayant son siège social au 4 rue Alexis de Tocqueville, 92160 Antony (ci-après dénommée « Nuance »),

Conjointement « Les Sociétés Organisatrices »

Microsoft France propose aux internautes, en collaboration avec différents partenaires, de participer à un ou plusieurs des dix défis différents proposés (mode/sport/musique/sciences/jeux vidéo/télévision/spectacle/extrême/high tech/environnement) dans le cadre d'une opération visant à célébrer les 10 ans de Windows Live Messenger, accessible à l'adresse Internet <http://www.messengerpartenlive.com>.

Nuance s'associe pour sa part à Microsoft France pour la réalisation du défi High Tech.

Les Sociétés Organisatrices proposent ainsi un concours gratuit désigné « Windows Live Messenger part en live – Défi High Tech » (ci-après le « Concours »), accessible à l'adresse Internet <http://www.messengerpartenlive.com/defi-dragon.aspx> (ci-après le « Site »).

1.2 Le Concours

Le Concours se déroule du 09 septembre 2009 au 15 octobre 2009 inclus, tous les jours.

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

La participation au 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 Concours.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Pourront participer au Concours les personnes physiques résidant en France métropolitaine (y compris la Corse), ayant un âge minimum de 13 ans, titulaires d'un identifiant Live ID. Les personnes ne disposant pas d'un identifiant Live ID peuvent en créer un gratuitement à partir du site Windows Live Messenger accessible à l'adresse www.messengerpartenlive.com ou directement sur le site www.windowslive.fr.

Les mineurs de 13 ans et plus 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 les Sociétés Organisatrices se réservent le droit d'en demander la justification écrite à tout moment. Les Sociétés Organisatrices seraient contraintes 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.

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

- i) les mandataires sociaux et employés des Sociétés Organisatrices, de l'Agence Heaven et de l'Agence Rouge Canal Historique de toute société qu'elles contrôlent, qui les contrôle ou sous contrôle commun avec elles ;
- ii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Concours.

3 DEROULEMENT DU CONCOURS

Le Concours consiste en un concours de célérité et se déroule en deux phases :

3.1 La phase de qualification :

A partir du 09 septembre 2009 et jusqu'au 11 octobre 2009 à minuit inclus, lors de la phase de qualification, le Participant devra se rendre sur le Site où il sera invité à s'identifier en remplissant un formulaire comprenant les champs suivants :

- Windows live ID
- Mot de passe
- Nom
- Prénom
- Numéro de téléphone

Une fois enregistré, il sera invité à taper sans commettre de faute d'orthographe, de conjugaison, ni de ponctuation, le plus rapidement possible le texte figurant dans l'encart prévu à cet effet. Le texte est identique pour tous les Participants. Un chronomètre est affiché sur le Site. Il se déclenche automatiquement dès la première lettre du texte tapée dans l'encart dédié et se termine après avoir validé en appuyant sur la touche « Entrée », une fois tapé l'ensemble du texte proposé. Le fait de tapé sur « Entrée » validera sa participation.

Le texte est le suivant composé de 4 parties :

- Le progrès technique a permis à l'homme d'explorer l'espace et de communiquer instantanément.
- Désormais, avec Dragon et la reconnaissance vocale, on commande son ordinateur à la voix.
- Depuis que je parle Dragon, mon ordinateur m'obéit au doigt et à l'oeil et me fait gagner du temps !
- Avec Dragon NaturallySpeaking 10, moins de travail et plus de temps pour ses loisirs !

Pour passer à la partie du texte suivante, le Participant doit valider en appuyant sur la touche « Entrée » de son clavier. Une fois que le Participant a tapé le dernier mot de la dernière partie du texte, puis validé en appuyant sur la touche « Entrée », un message s'affiche en fonction du temps qu'il a réalisé :

- Un écran « Perdu ! » s'affiche si le Participant se classe au-delà de la trentième place au classement général.
- Un écran « Pas mal... » s'affiche si le Participant se classe entre la quatrième et la trentième place au classement général. Tant que le Participant est classé entre la quatrième et la trentième place au classement général, il concoure pour gagner le logiciel Dragon NaturallySpeaking 10 Edition Standard et une invitation au Défi à Paris.
- Un écran « Bravo ! » s'affiche si le Participant réalise l'un des trois meilleurs temps au classement général. Tant qu'il est titulaire d'un des trois meilleurs temps au classement général, il concoure pour la phase finale du 15 octobre 2009 au Studios Rive Gauche à Paris.

Le classement définitif de chaque Participant est toutefois susceptible de changer en fonction du temps réalisé par les Participants jouant après lui.

Les candidats pourront participer aux qualifications autant de fois que possible sans restrictions.

Toute participation au Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où le Participant a tapé le texte proposé sans commettre de faute d'orthographe, conjugaison ni de ponctuation.

La clôture des participations pour la phase de qualification aura lieu le 11 octobre 2009 à **Minuit**. Toute participation enregistrée par les Sociétés Organisatrices après cet instant ne sera pas prise en compte.

Le 11 octobre 2009 à minuit, le classement des meilleures performances sera établi, parmi tous les Participants s'étant conformés au présent Règlement, et retiendra les Participants ayant réalisé les 3 meilleurs temps.

En cas de Participants ex-aequo, le Participant retenu sera celui ayant joué le premier.

3.2 La Finale :

Les Participants ayant réalisé les trois meilleurs temps au classement général gagnent leur place pour la finale organisée le 15 octobre 2009 à 20h dans les Studios Rive Gauche, 85, Quai André Citroën 75015 Paris (ci-après dénommés les « Finalistes »).

La finale oppose successivement chacun des 3 Finalistes à un collaborateur de la société Nuance, dans une épreuve de célérité. Cette épreuve consiste à reproduire le plus rapidement possible le texte proposé par Nuance (différent du texte de la phase qualificative) sans commettre de fautes d'orthographe, de conjugaison ou de ponctuation.

Pour ce faire, les Finalistes seront équipés d'un ordinateur et devront taper le texte, dans les mêmes conditions que lors de la phase de qualification, à l'aide d'un clavier, dans l'encart prévu à cet effet. Le collaborateur de la société Nuance disposera quant à lui d'un ordinateur équipé du logiciel de reconnaissance vocale Dragon Naturally Speaking 10 et d'un casque micro.

Sera déclaré vainqueur de la dotation, le Finaliste qui aura réussi à taper le texte plus vite que le collaborateur de la Société Nuance. En cas de Finalistes ex-aequo, le gagnant sera celui ayant joué le premier lors de la phase de qualification.

4 **LES LOTS ET LEUR ATTRIBUTION**

4.1 Les lots attribués aux Finalistes :

Le Finaliste qui aura réussi à battre le collaborateur de la Société Nuance, c'est-à-dire à taper le texte proposé plus vite que le collaborateur de la Société Nuance avec le logiciel Dragon NaturallySpeaking 10, sans commettre de faute d'orthographe, de conjugaison, ni de ponctuation, se verra attribuer la somme de 10.000 dollars américains, soit 7.030,10 euros selon le cours du change au 02 septembre 2009.

Dans le cas où deux ou tous les Finalistes parviennent à battre le collaborateur de la société Nuance, le lot de 10.000 dollars américains, soit 7.030,10 euros sera attribué à celui des Finalistes ayant battu le collaborateur de la Société Nuance le plus rapidement.

En cas de temps ex-aequo, sera déclaré vainqueur, le Participant ayant réalisé le meilleur temps lors de la phase qualificative.

Dans le cas où aucun des Finalistes ne parvient à battre le collaborateur de la société Nuance, le lot de 10.000 dollars américains ne sera pas attribué.

Les Finalistes ayant échoué se verront attribuer un exemplaire du logiciel Dragon NaturallySpeaking 10 Edition Standard, ayant une valeur approximative unitaire de quatre-vingt-dix neuf euros (99 € TTC).

4.2 Les lots attribués aux Participants de rang 4 à 30 :

Un exemplaire du logiciel Dragon NaturallySpeaking 10 Edition Standard, ayant une valeur approximative unitaire de quatre-vingt-dix neuf euros (99 € TTC), ainsi qu'une invitation pour assister à la Finale organisée par Nuance le 15 octobre 2009 à Paris,.

4.3 Clauses générales applicables à tous les lots :

Chaque lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. En particulier, les frais de transport pour se rendre sur le lieu de la Finale ne sont pas inclus et restent à la charge des Gagnants. 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. Le Lot offert n'est pas cessible.

Les personnes mineures devront obligatoirement être accompagnées d'une personne majeure et être en possession d'une autorisation parentale pour participer à cette dotation.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de remplacer, à leur seule discrétion, l'un et/ou l'autre des éléments ou activités constituant le lot, par un autre de valeur au moins équivalente, ou par sa contre valeur en numéraire.

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.

Chaque Gagnant se verra délivrer son lot comme suit :

Le Gagnant sera informé, par courrier électronique ou par téléphone, aux coordonnées indiquées sur le formulaire de participation, de son gain et des modalités de la remise de ce dernier auxquelles il devra se conformer dans les délais impartis pour en bénéficier.

Avant la remise de son lot, le Gagnant devra remplir les conditions définies dans le Règlement, justifier de son identité et fournir les justificatifs correspondant aux conditions requises telles que définies à l'article 2 du Règlement.

5 LIMITATION DE RESPONSABILITE

5.1 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.

5.2 En conséquence, les Sociétés Organisatrices ne sauraient en aucune circonstance être tenues responsables, 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.

5.3 Il est précisé que les Sociétés Organisatrices ne peuvent être tenues responsables 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 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 au Site et la participation des joueurs au Concours se fait sous leur entière responsabilité.

6 CONVENTION DE PREUVE

6.1 Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, les Sociétés Organisatrices pourront 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 les Sociétés Organisatrices, notamment dans les systèmes d'information.

6.2 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 les Sociétés Organisatrices 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.

7 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

7.1 La responsabilité des Sociétés Organisatrices ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de leur volonté, le Concours devait être modifié, écourté ou annulé.

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

7.2 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 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.

7.3 Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elles ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

7.4 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 Joueur devant s'inscrire et participer au Concours sous son propre et unique nom. Toute fraude entraîne l'élimination du Participant.

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

8 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, d'opposition et de radiation des informations le concernant.

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

9 LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

9.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

9.2 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 les Sociétés Organisatrices ou Maîtres AGNUS et PARKER, dans le respect de la législation française.

10 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

10.1 Le Règlement complet est déposé chez Maîtres AGNUS et PARKER, Huissiers de Justice associés, 11 Quai Anatole France, 75007, ainsi que les réponses exactes aux questions.

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

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

Division Consumer & Online
Concours «Messenger part en live – défi Dragon»
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.

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