

REGLEMENT JEU-CONCOURS
« Windows Live Messenger part en live – Défi Extrême »

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 Yankee Delta au capital de 7622 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Evry, sous le numéro B 00652, ayant son siège social au 1place des Lavandières, 91450 Soisy sur Seine (ci-après dénommée « Yankee Delta »),

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>.

Yankee Delta s'associe pour sa part à Microsoft France pour la réalisation du défi Extrême.

Les Sociétés Organisatrices proposent ainsi, exclusivement sur Internet, un jeu-concours gratuit et sans obligation d'achat désigné « Windows Live Messenger part en live – Défi Extrême » (ci-après le « Jeu-Concours »), accessible à l'adresse Internet <http://www.messengerpartenlive.com/defi-extreme.aspx> (ci-après le « Site »).

1.2 Le Jeu-Concours

Le Jeu-Concours se déroule du 09 septembre au 11 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 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

2.1 Pourront participer au Jeu-Concours les personnes physiques résidant en France métropolitaine (y compris la Corse), ayant un âge minimum de 16 ans, titulaire 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 16 ans et plus peuvent 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 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.

La dotation du Jeu-Concours implique au gagnant et à ses amis d'effectuer un baptême de voltige. La participation à ce Jeu-Concours est donc réservée aux personnes aptes à la pratique de la voltige.

Les gagnants devront fournir un certificat médical d'aptitude à la voltige aérienne.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit d'en demander la justification écrite à tout moment. Les Sociétés Organisatrices seraient contraintes de disqualifier toute personne qui serait dans l'incapacité de fournir un certificat médical d'aptitude à la voltige dans les délais qui lui seraient impartis.

2.2 Ne peuvent participer au Jeu-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 Jeu-Concours.

3 DEROULEMENT DU JEU-CONCOURS

3.1 A partir du 09 septembre 2009, le Participant devra se rendre sur le Site où il sera invité à réaliser une photographie de lui sur le thème « Défie les lois de l'apesanteur ».

L'internaute pourra se photographier seul ou avec plusieurs ami(e)s. Les photomontages, trucages et accessoires sont autorisés.

La photographie devra respecter la contrainte suivante :

- Poids : 500 Mo maximum

Une fois sa photographie réalisée, le Participant devra s'identifier avec son identifiant Live ID puis télécharger sa photographie sur le Site.

Pour valider sa participation, le Participant devra remplir un formulaire comprenant les champs suivants :

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

3.2 En validant le téléchargement de sa photographie, 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 créer une fausse identité ou usurper l'identité d'un tiers,
- ne pas violer les droits de diffusion et de retransmission de tiers sur des événements publics,
- 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 et au droit à l'image des personnes susceptibles d'être identifiées au sein de la photographie,
- 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.

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, les Sociétés Organisatrices se réservent 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.

3.3 Le nombre de participations par personne pour le défi Extrême est limité à une participation pendant toute la durée du Jeu-Concours.

3.4 Toute participation au Jeu-Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où les Sociétés Organisatrices/Agence Heaven auront pu valablement recevoir le formulaire de participation avec les informations susvisées relatives au Participant et la mission réalisée.

3.5 La **clôture** des participations au Jeu-Concours aura lieu le **11 octobre 2009 à Minuit**. Toute participation enregistrée par les Organisatrices/Agence Heaven après cet instant ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DU GAGNANT

4.1 Un tirage au sort sera effectué dans les 10 jours après la clôture des participations sous le contrôle de Maîtres AGNUS et PARKER, parmi tous les Participants s'étant conformés au présent Règlement, ayant réalisé la mission conformément à la demande.

Ce tirage au sort désignera le Gagnant qui se verra attribuer un lot. Il sera également désigné neuf 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 les Sociétés Organisatrices 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 liés aux 10 ans de Windows Live Messenger, en France et à l'étranger, pendant une durée de un 1 (un) an, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que le lot gagné.

5 LE LOT

5.1 Le lot mis en jeu est décrit ci-dessous :

Le Gagnant ainsi désigné se verra attribuer, pour lui et deux de ses ami(e)s, un baptême de voltige de 20 minutes à bord de jets type Fouga Magister.

Ce baptême se déroulera en France, sur l'aérodrome Rennes St Jacques - Yankee Delta, 50 rue Jules Vallès, 35136 St Jacques de la Lande.

La dotation comprend en outre :

- Un repas par personne – boissons comprises ;
- Le transport Aller/Retour de la gare ou aéroport le plus proche du domicile du gagnant à l'aérodrome Rennes St Jacques - Yankee Delta dans le cas où le gagnant réside dans une ville éloignée de plus de 100 kms de Saint Jacques de la Lande. En revanche, les frais de transport et l'hébergement dans le cas où le gagnant réside dans une ville éloignée de moins de 100 kms de Saint Jacques de la Lande sont à la charge du gagnant et de ses amis.

Dans le cas où les amis du gagnant ne résideraient pas dans la même ville que le gagnant, le transport entre leur domicile et celui du gagnant resterait en tout état de cause à leur charge.

Les repas, transport et hébergement sont à la charge de Microsoft.

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

Les autres repas, frais de vie annexe, assurance civile et toutes autres dépenses personnelles ne sont pas compris dans la dotation et restent donc à la charge du Gagnant et de ses amis.

Cette dotation a une valeur globale approximative de cinq mille cent euros TTC (5 100 € TTC). 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.

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, en cas de difficulté extérieure pour obtenir ce qui a été annoncé ou en raison des conditions météorologiques.

Le lot offert 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.

Le Lot offert n'est pas cessible.

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.

Cette dotation reste valable jusqu'au 30 juin 2010.

5.2 Le Gagnant se verra délivrer son lot comme suit :

Le Gagnant sera informé, par courrier électronique et 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.

Le gagnant sera contacté par mail. Il disposera de 15 jours pour se manifester, à défaut de quoi un suppléant sera désigné à sa place.

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.

6 COMMENT SE FAIRE REMBOURSER LES FRAIS DE PARTICIPATION

Les frais de connexion seront remboursés par retour de timbres ou virement bancaire ou chèque, 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 noms, prénoms, 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 & Online
Jeu-concours « Messenger part en live – Défi Extreme »
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 au Jeu-Concours 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 au Jeu-Concours ne lui occasionne aucun frais supplémentaire.

Les Sociétés Organisatrices se réservent 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 10 minutes de communication locale, pour participer au Jeu-Concours, au tarif maximum en vigueur.
- pour les frais d'affranchissement : sur la base du tarif lent " lettre " 20 grammes en vigueur.

Une seule demande de remboursement des frais de connexion par Participant sera prise en compte pour toute la durée du Jeu-Concours.

7 LIMITATION DE RESPONSABILITE

7.1 La participation au Jeu-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.

7.2 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 Jeu-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 Jeu-Concours ou ayant endommagé le système d'un Participant.

7.3 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 Jeu-Concours se fait sous leur entière responsabilité.

8 CONVENTION DE PREUVE

8.1 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.

8.2 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.

9 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

9.1 La responsabilité des Société Organisatrices ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de leur volonté, le Jeu-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.

9.2 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 Jeu-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 Jeu-Concours.

9.3 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.

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

9.5 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.

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, d'opposition et de radiation des informations le concernant en adressant un e-mail à msfrance@microsoft.com ou par courrier à l'adresse : Microsoft France –, Service Clients, 39 quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-les-Moulineaux

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.

11 LOI APPLICABLE ET INTERPRETATION

11.1 Le Règlement est exclusivement régi par la loi française.

11.2 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.

12 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

12.1 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.

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

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

Microsoft France
Division Consumer & Online
Jeu-concours « Messenger part en live – Défi Extreme »
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.

12.4 Il ne sera répondu à aucune demande orale concernant le Jeu-Concours.