

REGLEMENT DU CONCOURS **« WAOU Party »**

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, lors de l'évènement « WAOU Party » (ci-après l'« événement »), un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque dénommé « WAOU Party » (ci-après dénommé le « Concours »).

1.2 Le Concours se déroule à compter du 03/02/2016 à 8h jusqu'au 09/03/2016 à 23h59.

Il est accessible à l'adresse Internet suivante : <http://www.waouparty.fr/> (ci-après dénommé le « Site »). Il consiste à la création d'applications mobiles de démonstration sur la plateforme Windows 10.

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 personnes physiques majeures, professionnels, domiciliées en 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.

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

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-Concours dans l'exercice de ses fonctions, mais seulement à titre personnel comme toute personne non investie de ses fonctions.

2.2 Ne peuvent participer au Concours 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 Concours.

3 DEROULEMENT DU CONCOURS

3.1 Pour participer au Concours, le Participant doit se rendre sur le Site à l'adresse suivante : <http://www.waouparty.fr/>. Le Participant sera alors invité à suivre les étapes suivantes :

- **Remplir le formulaire situé à l'adresse suivante** : <https://www.eventbrite.fr/e/billets-waou-party-2016-20918711429?ref=ebtn> avec ses coordonnées : nom, prénom, adresse email.
- Le participant peut, au choix, créer son équipe ou rejoindre une équipe existante.

Toute Equipe ne comportant pas trois (3) Participants lors de son inscription initiale pourra être complétée, jusqu'au 9 mars 2016, dans la limite de trois Participants au total par Equipe. La composition des Equipes ne peut pas être modifiée au-delà du 9 mars 2016.

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.

3.2 Dépôt des dossiers

L'application ne doit pas être nécessairement fonctionnelle dans le sens où les données manipulées peuvent être locales et sans sens réel. Le thème de l'application sera choisi par l'équipe participante dans le cadre légal du concours. Le principe du concours est de proposer un maximum d'effets « WAOU » en restant cohérent avec le thème de l'application.

Une équipe pourra être constituée de 1 à 3 personnes.

Les participants devront soumettre une application pour participer au concours.

- L'application sera écrite pour Windows 10 mobile et/ou desktop en choisissant l'un des langages disponibles sur la plateforme (C#, VB, C++, WinJS, ...).
- L'interface utilisateur de l'application devra être obligatoirement dans les langages XAML ou HTML.
- L'utilisation de l'API Composition du Windows 10 SDK 1.1 est acceptée et encouragée.
- En revanche Direct3D n'est pas autorisé dans l'application.
- L'intégration de vidéos au sein de l'application est également interdite.

Pour que la candidature soit prise en compte, l'équipe devra :

- Réaliser une vidéo de l'application et la publier sur YouTube.
- Publier l'application sur le Microsoft Store. En cas de problème de publication de l'application sur le store, vous pouvez directement envoyer le fichier .appx à l'adresse électronique suivante : info@waouparty.fr

Les dossiers devront être envoyés par e-mail à l'adresse électronique suivante info@waouparty.fr. Un accusé de réception sera envoyé dans les 48 heures.

3.3 Seuls les Participants ayant suivi correctement toutes les étapes décrites aux articles 3.1 et 3.2 pourront s'enregistrer afin de participer au Concours.

3.4 Une seule participation par Participant est autorisée, et ce pendant toute la durée du Concours. Toute participation additionnelle d'un même Participant sera considérée comme nulle.

3.5 Toute participation au Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où Microsoft a pu valablement recevoir le lien de l'application sur le Windows Store ou le fichier .appx la vidéo publiée sur YouTube.

3.6 La clôture des participations au Concours aura lieu le 09/03/2016 à 23h59. Toute participation reçue par Microsoft après cet instant ne sera pas prise en compte.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 Les applications retenues seront celles dont le projet présenté sera le plus en adéquation avec les critères de sélection ci-après définis.

La sélection des trois (3) gagnants au terme de la finale s'effectue par l'attribution d'une note sur 40 selon les critères suivants :

- **40% Animations et transitions** : les animations provoquent-elles des effets « WAOU » ? Sont-elles cohérentes avec le thème de l'application ? Les transitions rendent-elles l'expérience utilisateur agréable ?
- **40% Graphismes** : les contenus de l'application sont-ils beaux ? Servent-ils le concept de l'application ?
- **20% Innovation** : l'application propose t-elle une nouvelle approche en termes de design ?

En cas d'ex aequo, le Jury se réserve le droit de retenir tous les dossiers parvenus à la 3^{ème} place et les dossiers seront examinés à nouveau par le Jury afin de départager les ex æquo.

Les équipes sélectionnées seront averties par email à partir du 12 mars. Les trois (3) meilleures équipes seront déterminées par le Jury et leurs membres seront récompensés suivant les modalités décrites dans l'article 6.

4.2 Un même Participant ne peut gagner qu'une seule fois. Microsoft vérifiera l'authenticité des informations à chaque soumission.

4.3 Du seul fait de l'acceptation de son lot chaque Gagnant autorise expressément Microsoft à utiliser ses nom, prénom, 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.

4.4 En validant le téléchargement de ses photos, 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 la vidéo,
- 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.

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 se réserve le droit de retirer sur le champ et exclure du 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.

5 JURY DU CONCOURS

Le Jury est composé d'experts des domaines présentés dans le projet final. Le nombre de membre du Jury sera d'au minimum trois (3) personnes et n'excèdera pas sept (7) personnes.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions du Jury du Concours, qui statuera de façon souveraine, sans recours possible, et ce pour l'ensemble des étapes du Concours.

De la même façon, le Jury du Concours sera souverain pour trancher toute question d'application ou d'interprétation du règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser à l'occasion du Concours, dans le respect de la législation française.

6 LES LOTS ET LEUR REMISE

6.1 Chaque membre des 3 équipes gagnantes se verra attribuer un lot identique décrit ci-dessous :

- *1^{er} prix : Un Lumia 950 et un boîtier Continuum, d'une valeur unitaire approximative de sept cents euros toutes taxes comprises (700 € TTC)*
- *2^{ème} prix : Casque Audio Parrot Zik 2.0, d'une valeur unitaire approximative de deux cent cinquante euros toutes taxes comprises (250 € TTC)*
- *3^{ème} prix : Bons d'achat pour le microsoft store, d'une valeur unitaire approximative de cent euros toutes taxes comprises (100 € TTC)*

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

Ils ne peuvent donner lieu, de la part des Gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit, sous réserve de la mise en œuvre éventuelle par les Gagnants, qui en feront leur affaire personnelle, de la garantie du constructeur sur les matériels donnés en lot.

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

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

6.5 Les Gagnants se verront remettre leurs lots comme suit :

Chaque Gagnant sera informé dans les deux (2) semaines à compter de la date de la finale du Concours, par courrier électronique, à l'adresse indiquée sur le formulaire de participation, de son lot ainsi que des modalités de la remise de ce dernier auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier.

Ils recevront leur lot dans un délai deux (2) mois après l'annonce sur le Site des noms des Gagnants.

6.6 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.

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

6.8 Avant la remise de son lot, chaque Gagnant devra justifier de son identité et remplir les conditions définies dans le Règlement.

7 LIMITATION DE RESPONSABILITE

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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.

8 CONVENTION DE PREUVE

8.1 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.

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 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.

9 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

9.1 La responsabilité de Microsoft ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, 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.

9.2 Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt auprès de la SCP PARKER et PERROT, 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.

9.3 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.

9.4 Sera notamment considérée comme fraude le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Concours sous un ou des prête-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.

9.5 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.

10 DONNEES PERSONNELLES

10.1 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 – Developer Experience, Concours « *WAOU Party* », 39, quai du Président Roosevelt, 92130 Issy-Les-Moulineaux.

10.2 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.

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 par Microsoft ou par le Jury, en fonction de la nature de la question, dans le respect de la législation française.

12 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

12.1 Le Règlement est déposé auprès de la Société Civile Professionnelle Raynald PARKER et Raphaël PERROT, Huissiers de Justice associés, 7 avenue de la Grande Armée, 75116 Paris.

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

12.3 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 16/03/2016 à :

Microsoft France
Division DX – Developer Experience
Concours « *WAOU Party* »
39, quai du Président Roosevelt
92130 Issy-les-Moulineaux

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