

REGLEMENT DU CONCOURS
«Windows Live Messenger part en live – Défi Sport »

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

Le PARIS SAINT-GERMAIN FOOTBALL, Société Anonyme Sportive Professionnelle (SASP) à conseil d'administration, au capital de 36.314.000,00 €, dont le siège social est situé au 24, rue du Commandant Guilbaud - 75781 PARIS cedex 16, immatriculée au RCS de PARIS sous le numéro B 382 357 721 (ci-après dénommée « PSG »),

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>.

Le PSG s'associe pour sa part à Microsoft France pour la réalisation du défi Sport.

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

1.2 Le Concours

Le Concours se déroule du 09 septembre 2009 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 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 Jeu, 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 Concours implique au gagnant et à ses amis de participer à un match de football. La participation à ce Concours est donc réservée aux personnes aptes à la pratique du football.

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 au football dans les délais qui lui seraient impartis.

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

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

3 DEROULEMENT DE L'OPERATION

3.1 A partir du 09 septembre 2009, le Participant devra se rendre sur le Site où il sera invité à réaliser une vidéo de lui seul ou avec des amis sur le thème « Montre-nous ton plus beau geste technique avec un ballon de football ».

L'internaute pourra se filmer seul ou avec plusieurs ami(e)s.

La vidéo devra respecter les contraintes suivantes :

- avoir une durée minimale de 30 secondes et maximale de 60 secondes,
- ne pas comporter de « montage »
- ne pas comporter de musique.
- Format : flv, wmv, mpeg ou avi
- Poids : 500 Mo maximum

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

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 vidéo, 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.

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

3.4 Toute participation au Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où les Sociétés Organisatrices ont pu valablement recevoir le formulaire de participation dûment complété.

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

4 DESIGNATION DU GAGNANT

4.1 Les contributions des participants seront soumises tout d'abord à une première sélection, constituée par un vote des internautes du 9 septembre 2009 au 11 octobre 2009 à minuit inclus.

Dix vidéos seront ainsi pré-sélectionnées par les internautes avant d'être soumises au vote final du jury.

Cette première sélection de popularité des vidéos ainsi téléchargées sur la page du Site dédié au Concours sera effectuée par les visiteurs du Site. Les visiteurs du Site auront la possibilité d'attribuer une note de un à cinq, 5 étant la note récompensant les vidéos avec les plus beaux gestes techniques aux vidéos téléchargées sur la page dédiée du Site. Chaque point attribué à une vidéo se présentera sous la forme d'une étoile.

Pour pouvoir donner une note, le visiteur doit se rendre sur le site de l'opération www.messengerpartenlive.com. Il n'est pas nécessaire de disposer d'un compte Windows Live ID pour participer aux votes. Les visiteurs pourront voter pour autant de vidéos qu'ils le souhaitent. En revanche, ils ne pourront voter qu'une seule fois par jour pour une même vidéo. Les Participants sont également admis à attribuer une note à une vidéo faisant partie du Concours y compris à la vidéo qu'ils ont eux-mêmes téléchargée.

A l'issue du Concours, le nombre total de points (sous la forme d'étoiles) obtenus pour chaque vidéo faisant partie du Concours sera compté. Le décompte s'arrêtera le 11 octobre 2009 à minuit. Les dix vidéos ayant obtenu le score le plus important seront retenues pour la seconde sélection (le top 10 des vidéos).

Dans le cas où deux ou plusieurs vidéos auraient obtenu le même nombre de points (vidéos ex aequo), la ou les vidéos qui auront été le plus souvent mise(s) en favori sur le Site parmi les vidéos ex aequo sera ou seront retenue(s) pour la seconde sélection.

Dans le cas où deux ou plusieurs vidéos auraient obtenu le même nombre de mises en favori, le critère permettant de sélectionner la ou les vidéos retenue(s) pour la seconde sélection est le plus grand nombre de fois où la vidéo aura été vue par les visiteurs.

4.2 A l'issue du vote des internautes, le jury sélectionnera la meilleure Participation.

Cette seconde sélection, sera effectuée dans les 15 jours après la date du 11 octobre 2009 parmi les dix participants ayant été sélectionnés par la notation des visiteurs du Site. Pour ce faire, le Jury est composé comme suit :

- *Laetitia Barbé-Ozouf, Windows Live Messenger & Platform Product manager*

- *Joacqum Berenguer, Windows Live / MSN Marketing Manager*

- *Julien Jalouzet, Chef de Projet CRM et Gestion de Communauté Paris Saint Germain*

- *Michel Mimran, Directeur Marketing du Paris Saint Germain*

En cas d'empêchement d'un des membres du Jury, celui-ci désignera lui-même son remplaçant.

La sélection du jury est basée sur les critères suivants :

- Respect du thème proposé
- Originalité et style de la performance
- Qualité de la vidéo
- Technicité du Participant jugé
- Sur un plan général, la qualité, l'originalité et l'attrait général de la vidéo dans le thème proposé, qui doivent apparaître à première vue.

Le Jury désignera le Gagnant qui se verra attribuer le lot défini à l'article 5.

Il sera également désigné 9 suppléants, pour le cas où il s'avérerait après vérification qu'un ou plusieurs participants 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 les sociétés organisatrices sont sans nouvelles du gagnant après l'avoir informé par mail du gain de sa dotation, et ce dans un délai de 48 heures.

Aucune réclamation ne pourra être faite concernant les décisions du jury, qui statuera de façon souveraine, sans recours possible.

5 LE LOT

5.1 Le Gagnant se verra attribuer à lui et quatre (4) de ses ami(e)s :

Donner le coup d'envoi d'un match du Paris Saint Germain :

La dotation a lieu sur le match PSG / Lens le mercredi 28 octobre 2009 sachant que la date du match peut être sujette à des modifications jusqu'à une semaine avant la date initialement prévue.

En cas d'annulation de ce match, les Sociétés Organisatrices se rassembleront pour définir une autre date possible de match.

Les 5 personnes seront placées en bord de pelouse durant l'échauffement des joueurs. Deux d'entre elles, dont le gagnant s'il le souhaite, donneront le coup d'envoi du match.

Ces deux mêmes personnes rejoindront ensuite les trois autres en loge VIP pour assister au match.

A la fin du match, les cinq personnes seront emmenées au Club House pour passer la soirée avec les joueurs, les officiels et les salariés du PSG.

La dotation comprend le transport Aller/Retour de la gare ou aéroport le plus proche du domicile du gagnant et l'hébergement en chambre triple ou double avec petit déjeuner dans un hôtel 3 étoiles à Saint Germain en Laye ou ses environs pour assister au match dans le cas où le gagnant réside dans une ville éloignée de plus de 100 kms de Saint Germain en Laye. Les transport et hébergement sont à la charge de Microsoft.

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 Germain en Laye 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 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.

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

Cette dotation n'a pas de valeur commerciale.

Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de remplacer ou d'annuler, à leur seule discrétion, l'un et/ou l'autre des éléments ou activités constituant le lot, en cas de difficulté extérieure pour obtenir ce qui a été annoncé, ou en raison des conditions météorologiques.

5.2 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 son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

Le Lot offert n'est pas cessible.

5.3 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.

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

5.5 Le 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.

Sans réponse du gagnant, dans un délai de 48H, les sociétés organisatrices se réservent le droit de contacter un premier suppléant.

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 LIMITATION DE RESPONSABILITE

6.1 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.

6.2 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/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.

6.3 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.

7 CONVENTION DE PREUVE

7.1 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.

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 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.

8 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION

8.1 La responsabilité des Sociétés Organisatrices ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, de fait du prince ou encore en cas de pandémie, 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.

8.2 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.

8.3 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.

8.4 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.

8.5 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.

9 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.

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 les Sociétés Organisatrices, dans le respect de la législation française.

11 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

11.1 Le règlement complet est déposé en l'étude de Maîtres AGNUS et PARKER, Huissiers de Justice associés, 11 quai Anatole France, 75007 PARIS.

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

11.3 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
Concours «Messenger part en live – défi Sport»
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.

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