

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

**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 désignée « Microsoft France »),

Et

**Le Centre National d'Etudes Spatiales**, établissement public, scientifique et technique à caractère industriel et commercial, ayant son siège social au 2, place Maurice Quentin, 75039 Paris Cedex 01 (ci-après désigné « le CNES»),

Ci-après désignés collectivement « 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 CNES s'associe pour sa part à Microsoft France pour la réalisation du défi Sciences.

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

**1.2 Le Jeu-Concours**

Le Jeu-Concours se déroule à compter du 09 septembre, jusqu'au 11 octobre 2009 minuit.

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

La participation au Jeu-Concours implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement dans son intégralité (ci-après désigné 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 seize (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](http://www.messengerpartenlive.com) ou directement sur le Site [www.windowslive.fr](http://www.windowslive.fr).

Les mineurs de seize (16) 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 au Jeu-Concours de toute personne résidant dans les DOM TOM ou hors de France ne pourra être prise en compte.

**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 MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU-CONCOURS**

**3.1** Pour participer au Jeu-Concours, le Participant doit se rendre sur le Site et réaliser une photographie sur le thème « 40 ans après, « un petit pas pour l'homme »...Imaginez ce que dira le premier homme sur Mars ? Dites le nous en photo ! ».

La photographie devra respecter la contrainte suivante :

- Poids : 500 Mo maximum

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

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 :

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

La transmission de toute information indispensable pour participer au Jeu-Concours et communiquée par le Participant aux Sociétés Organisatrices se fait conformément aux dispositions de l'article 12 dans le respect de la réglementation française applicable.

**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 sa 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. En outre, sera retiré du Site tout contenu sur simple demande de l'auteur d'une œuvre parodié qui en manifesterait le désir.

Le nombre de participations par personne au Jeu-Concours est limité à une pendant toute sa durée.

**3.4** Toute participation au Jeu-Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où les Sociétés Organisatrices/Agence Heaven ont 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 Sociétés 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 dix jours après la clôture des participations sous le contrôle de Maîtres AGNUS et PARKER, parmi tous les Participants s'étant conformés au présent Règlement.

Ce tirage au sort désignera le Gagnant qui se verra attribuer un lot. Il sera également désigné neuf suppléants (en remplacement éventuel du Gagnant), 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".

Le Gagnant sera contacté par courrier électronique. Il disposera de 15 jours pour se manifester, à défaut un suppléant sera désigné à sa place.

**4.2** Du seul fait de l'acceptation de son lot, le Gagnant autorise expressément les Sociétés Organisatrices à utiliser ses nom, prénom, œuvre photographique réalisée, ainsi que l'indication de sa ville et de son département de résidence, dans le cadre de toute action communication, quel qu'en soit le support, notamment sur le Site [www.messengerpartenlive.fr](http://www.messengerpartenlive.fr) ainsi que les sites Internet de chacune d'elles ou tout autre site lié aux dix ans de Windows Live Messenger.

Ce droit d'utilisation à des fins de publication et de communication en France et à l'étranger, accordé aux Sociétés Organisatrices pour une durée de un (1)an, inclut notamment un droit de reproduction, de représentation et d'adaptation de l'œuvre photographique réalisée.

Ce droit d'utilisation accordé aux Sociétés Organisatrices n'ouvre au bénéficiaire du Gagnant aucun autre droit 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 (2) personnes de son choix un séjour à la découverte de la base spatiale en Guyane comprenant :

- 5 jours sur place
- L'hébergement en hôtel 2 ou 3\*
- La restauration en pension complète (petit déjeuner – déjeuner – dîner)
- Les activités suivantes :

*Sur la base spatiale du Centre Spatial Guyanais (aux côtés d'un accompagnateur) :*

- Visite des infrastructures techniques du Centre spatial Guyanais, notamment de la salle Jupiter (salle de contrôle),
- Lancement depuis le site réservé du Toucan,

- Visite du musée de l'espace ;

*Sur la découverte de l'environnement guyanais, (accompagné d'un guide) :*

- Balade en pirogue / Observation des Ibis rouges,
- Sentier découverte de la montage des singes,
- Visite du parc animalier,
- Visite des îles du Salut et du baignage : traversée en bateau, visite guidée, observation des iguanes, tortues, agouti, singes...,
- Escapade d'une journée et une nuit dans un village de pêcheurs Kaw, découverte en canoë de la crique Wapou, observation de caïmans, loutres géantes, balade de nuit et couchage en hamac.

Le lot ci-dessus décrit se divise en deux dotations :

- Microsoft France prend en charge le transport Aller/Retour en avion jusqu'à l'aéroport Cayenne / Guyane Française. Cette prise en charge se fera à partir de la gare ou de l'aéroport le plus proche du domicile du Gagnant jusqu'à l'aéroport de départ qui sera désigné à celui-ci, et comprendra également, si le Gagnant demeure à plus de 100 kms et en fonction des horaires d'avion, l'hébergement, pour une nuit avant le décollage, du Gagnant et des deux personnes que ce dernier a désigné pour l'accompagner.
- Le CNES prend en charge les trois personnes dès leur arrivée à Cayenne en Guyane.

Les trois voyageurs, répondant aux conditions d'âge et de domiciliation énoncées au sein de l'article 2 du présent Règlement, se conforment aux obligations de vaccin et de traitement médical pour se rendre en Guyane, et s'engagent à ce titre à consulter leur médecin traitant avant leur départ.

Les frais de vaccination, visa, frais de vie annexe, assurance civile ainsi que toute autre dépense personnelle ne sont pas compris dans le lot ci-dessus décrit et restent donc à la charge du Gagnant et des deux personnes de son choix l'accompagnant.

Seuls sont autorisés à bénéficier des lots les mineurs de plus de seize (16) ans.

Si une ou plusieurs des trois personnes voyageant sont des mineurs autorisés, ils devront obligatoirement être en possession d'une autorisation parentale afin de bénéficier de ce lot ainsi que d'une autorisation de sortie de territoire.

**5.2** Le lot a une valeur globale approximative de cinq mille quatre cent euros TTC (5400 € TTC). La valeur indiquée pour le lot correspond au prix public TTC couramment pratiqué ou estimé à la date de rédaction du présent Règlement, elle est donnée à titre de simple indication et est susceptible de variation.

**5.3** Les Sociétés Organisatrices se réservent le droit de substituer, 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, en cas de motif sérieux, ou de tout autre évènement extérieur à l'une des Parties Organisatrices ou qui est constitutif d'un cas de force majeure, notamment en cas d'annulation /report du lancement, ou en cas de mauvaises conditions météorologiques. Le cas échéant, le Gagnant ne peut pas demander une quelconque contre partie ou compensation financière.

**5.4** 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 numéraire, ni à son remplacement ou échange.

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.

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

**5.5** 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.

Sans réponse du Gagnant, dans un délai de 15 jours, 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 REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

Les frais de connexion seront remboursés par Microsoft France 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, son 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 & Online  
Jeu-concours « Messenger part en live – Défi Science »  
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.

Microsoft France se réserve le droit d'effectuer toute vérification à ce titre qu'elle estimerait utile, notamment en demandant 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 ne pourra être prise en compte pour le Jeu-Concours.

## **7 LIMITATION DE RESPONSABILITE**

**7.1** La participation au Jeu-Concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites du réseau Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consultation, interrogation ou transfert 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 ;
- de la jouissance du lot attribué par le Gagnant ainsi que les deux personnes de son choix l'accompagnant.

**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 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 Jeu-Concours se fait sous leur entière responsabilité.

## **8 CONVENTION DE PREUVE**

**8.1** Les Sociétés Organisatrices pourront se prévaloir, notamment aux fins de preuve, 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 leurs 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.

## **9 CAS DE FORCE MAJEURE / RESERVE DE PROLONGATION**

**9.1** La responsabilité des Sociétés 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](mailto: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 Sciences »  
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.