

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS Windows 10 MICROSOFT
« Les 4 jours Windows »

1 OBJET

1.1 La société **Microsoft France**, société par actions simplifiées 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, exclusivement sur Internet, un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque dénommé « **Les 4 jours Windows** » (ci-après dénommé le « Jeu-Concours »).

1.2 Le Jeu-Concours se déroule à compter de sa mise en ligne prévue le 02/01/2015 à 00h00 jusqu'au 05/01/2016 à 23h59 et se compose de quatre (4) sessions successives (ci-après dénommées les « Sessions ») :

- Session 1 : Le 02/01/2016 de 00h00 à 23h59 ;
- Session 2 : Le 03/01/2016 de 00h00 à 23h59 ;
- Session 3 : Le 04/01/2016 de 00h00 à 23h59 ;
- Session 4 : Le 05/01/2016 de 00h00 à 23h59 ;

Il est accessible à l'adresse Internet suivante :

http://www.darty.com/achat/boutique/microsoft_jeu_concours_darty/index.html (ci-après dénommé le « Site »). Il consiste à voter pour un produit dans une liste sélectionnée via un partage social. Un tirage au sort via www.random.org (procédé développé par l'entreprise Randomness and Integrity Services Ltd.) est ensuite effectué parmi les participants pour gagner le produit le plus voté.

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 Jeu-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 Jeu-Concours.

2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

2.1 Pourront participer au Jeu-Concours les personnes physiques majeures, particuliers, 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.

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 Jeu-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 mandataires sociaux et employés de DARTY ou de toute société affiliée (qu'elle contrôle, qui la contrôle ou sous contrôle commun avec elle) ;
- iii) les personnes ayant collaboré à l'organisation du Jeu-Concours.

3 DEROULEMENT DU JEU-CONCOURS

3.1 Pour participer au Jeu-Concours, le Participant doit se rendre sur le Site. Il doit voter pour un des produits dans la liste disponible. Un compteur indiquera le nombre total de votes avec un objectif à atteindre.

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, pouvant limiter cette vérification aux Participants tirés au sort.

3.2 Seuls les Participants ayant voté correctement selon les conditions pourront s'enregistrer afin de participer au tirage au sort.

3.3 Toute participation au Jeu-Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où MICROSOFT a pu valablement considérer le vote du Participant.

3.4 La clôture des participations à chacune des quatre (4) Sessions du Jeu-Concours aura lieu les 02, 03, 04 et 05 janvier 2016 à l'atteinte de l'objectif fixé ou au plus tard à 23h59. Toute participation enregistrée par MICROSOFT après cet instant ne sera prise en compte que pour la session suivante et aucune participation ne sera pas prise en compte après le 05/01/2016 à 23h59.

4 DESIGNATION DES GAGNANTS

4.1 A la fin du jeu, si le nombre indiqué par le compteur est égal à l'objectif fixé, le tirage au sort parmi tous les votants commencera avec en jeu le produit qui a obtenu le plus de votes. Si l'objectif n'est pas atteint, le tirage au sort aura lieu à 23h59 parmi tous les votants avec en jeu le produit qui a obtenu le plus de votes.

- Le 02/01/2016 à l'atteinte de l'objectif fixé ou à 23h59, 1 gagnant sera tiré au sort parmi les Participants de la session 1
- Le 03/01/2016 à l'atteinte de l'objectif fixé ou à 23h59, 1 gagnant sera tiré au sort parmi les Participants de la session 2
- Le 04/01/2016 à l'atteinte de l'objectif fixé ou à 23h59, 1 gagnant sera tiré au sort parmi les Participants de la session 3
- Le 05/01/2016 à l'atteinte de l'objectif fixé ou à 23h59, 1 gagnant sera tiré au sort parmi les Participants de la session 4

Ce tirage au sort désignera quatre (4) Gagnants qui se verront attribuer l'un des lots décrits à l'article 5.

4.2 Il sera également désigné des 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.

4.3 Du seul fait de l'acceptation de son lot chaque Gagnant autorise expressément MICROSOFT à utiliser ses nom, prénom, image, photos, vidéos mises en ligne, 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.

5 LES LOTS ET LEUR REMISE

5.1 Chacun des quatre (4) Gagnants ainsi désignés se verra attribuer le lot ayant obtenu le plus de vote de la journée parmi la liste suivante :

- SESSION 1 : MICROSOFT SURFACE
 - Surface 3 – 64Go
 - Surface Pro 4 – 128Go – Clavier bleu
 - Surface Pro 4 – 128Go – Clavier rouge
- SESSION 2 : HP
 - HP Pavillon X2 10-N107NF
 - HP Pavillon X360 13-S102NF
 - HP Spectre 13-4106NF
- SESSION 3 : ASUS
 - ASUS UX305FA-DQ193T
 - ASUS T100HA-FU006T
 - ASUS Transformer Book T300CHI-FL168T
- SESSION 4 : ACER
 - Acer Aspire Switch 10 : SW3-013-11HM
 - Acer Aspire E5 573T-32YT
 - Acer Aspire V3-372T-58TH

5.2 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.

5.3 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.

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

5.5 Les Gagnants se verront remettre leur lot comme suit :

Chaque Gagnant sera informé immédiatement à compter du tirage au sort du lot qu'il a gagné, puis informé dans la semaine à compter du tirage au sort par message privé sur Instagram envoyé par MICROSOFT des modalités de la remise de ce dernier auxquelles il devra se conformer pour en bénéficier. Il devra notamment communiquer, dans le délai qui lui sera imparti, son adresse postale complète. Il recevra son lot, dans un délai 5 à 7 semaines après sa réponse.

Par ailleurs, les noms des Gagnants seront publiés sur le site Internet suivant :

http://www.darty.com/achat/boutique/microsoft_jeu_concours_darty/index.html, à compter du jour même.

5.6 Les photographies ou autres illustrations utilisées dans tout support de présentation du Jeu-Concours n'ont pas de valeur contractuelle quant aux caractéristiques du lot finalement attribué.

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

6 LES FRAIS DE PARTICIPATION

Il est rappelé aux Participants que :

L'opération objet du présent Règlement est gratuite et sans obligation d'achat, MICROSOFT n'exigeant aucun paiement, ni aucun achat, pour y participer.

En revanche, les frais éventuellement engagés par les Participants, au titre de leur connexion à l'Internet, au titre de tout affranchissement postal ou à quelque autre titre que ce soit, ne seront pas remboursés.

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, 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 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 DARTY 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 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, 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 Jeu-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 chez Maîtres PERROT et PARKER, 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 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 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 Jeu-Concours sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes, chaque Participant 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, 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 écrivant par courriel à l'adresse : concours.darty@brainsonic.com

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, selon la nature de la question, par MICROSOFT dans le respect de la législation française.

12 DEPOT ET CONSULTATION DU REGLEMENT

12.1 Le Règlement est déposé chez Maîtres PERROT et PARKER, 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 courriel au plus tard le 06/01/2016 à : concours.darty@brainsonic.com

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