

Règlement - SOGETI CYBER E-SCAPE

ARTICLE 1 - ORGANISATION DU CONCOURS

La société BeMyApp, Société par Actions Simplifiée à associé unique, au capital de 1.250,00 euros, ayant son siège social au 18 Boulevard Michelet, 13008 Marseille, France, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Marseille sous le numéro B 523 824 258 - (le « Prestataire ») - organise pour le compte de Capgemini Technology Services [Market Unit Sogeti ATS], SAS au capital de 6 899 328 euros, dont le siège social est situé 5-7 rue Frédéric Clavel, 92287 Suresnes Cedex, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Nanterre sous le numéro 479 766 842, - (l' « Organisateur ») - le 30 mars 2019 de 9h à 20h30 un concours intitulé Sogeti Cyber e-Scape ci-après dénommé « le Concours ».

ARTICLE 2 - OBJET DU CONCOURS

L'objectif de ce Concours est de résoudre en équipe, sous la forme d'échappée game, une série de challenges sur un thème imposé et dans un temps limité. Le thème imposé pour le Concours est le suivant : Sogeti Cyber e-Scape - Déjouer les plans de la Shadow League lors du tout premier escape game Cybersécurité.

ARTICLE 3 - DÉROULEMENT DU CONCOURS

Sont exclus de la participation au Concours les membres du personnel de l'Organisateur et de BeMyApp et/ou de leurs filiales ou sociétés affiliées sous contrôle commun de leur société-mère, et des membres de leurs familles, ainsi que toute personne ayant contribué directement ou indirectement à la conception, à l'organisation ou à la réalisation du Concours.

Le Concours est gratuit et sans obligation d'achat mais n'inclut pas les frais de communication d'accès à Internet lorsque le Participant participe au Concours. L'inscription au Concours est ouverte à toute personne physique (i) majeure capable (ii) disposant d'un compte bancaire à son nom domicilié dans son pays de résidence fiscale, (iii) disposant de compétences informatiques, techniques, et (iv) disposant de son propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du Concours (le « Participant »).

Chaque inscription au Concours est individuelle, et une seule participation par personne est autorisée pendant toute la durée du Concours. Toute tentative de fraude de la part d'un Participant pourra entraîner la nullité de toutes ses participations sur l'ensemble du Concours.

Chaque Participant doit se munir tout au long du Concours d'une pièce d'identité et le Prestataire se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des Participants.

Le Concours se déroule en quatre (4) phases réparties comme suit :

Phase 1 : Processus d'inscription

- Date : Entre le 9 janvier 2019 (12h00) et le 17 février 2019 (23h59).
- Objet : L'inscription se fait en ligne sur le site dédié au Concours, accessible à l'adresse suivante : sogeti-cyber-escape.bemyapp.com. Tout Participant, pour s'inscrire, doit impérativement remplir les informations suivantes figurant dans le formulaire d'inscription ; nom, prénom, date de naissance, adresse, numéro de téléphone, email et son profil technique dans le cadre du Concours. Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de sa demande d'inscription.

Le Prestataire ne pourra pas accepter des inscriptions sur place le 30 mars 2019.

Chaque Participant certifie que les informations saisies lors de son inscription au Concours sont complètes et exactes. Toute information fautive, erronée ou incomplète entraînera automatiquement l'annulation de l'inscription.

Le Prestataire pourra annuler tout ou partie du Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation au Concours ou de la détermination des gagnants. Il se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs.

Seront notamment exclus ceux qui, par quelque procédé que ce soit, tenteraient de modifier les dispositifs de Concours proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

Phase 2 : Phase de présélection

- Date : Entre le 18 février 2019 et le 24 février 2019
- Objet : Les présélections se font en ligne sur le site dédié, accessible à l'adresse suivante : quals.shadow-league.org

Les participants auront une semaine, du 18 au 24 février 2019, pour répondre en équipe de cinq (5) personnes aux différents challenges en ligne.

Le comité d'organisation (ci-après « Comité d'organisation »), composé de 3 membres de l'Organisateur et 3 membres du Prestataire, se réserve le droit de déclasser une ou plusieurs équipes. Les raisons de déclassements sont :

- Surcharge du serveur
- Tentative abusive de validation d'épreuve (bruteforce)
- Indisponibilité des membres de l'équipe pour participer à l'épreuve finale
- Partage d'information
- Création de compte multiple
- Partage d'information sur la résolution des épreuves
- Tout comportement inapproprié.

Les points seront **dynamiques**. Cela signifie que plus une épreuve est validée, moins elle vaut

de points. Ainsi, **le nombre de points que rapporte une épreuve correspond à sa difficulté.** Le total de points de chaque équipe sera donc constamment mis à jour automatiquement.

Le fonctionnement pressenti est le suivant : une épreuve vaut 500 points à sa sortie, puis cette valeur est décrétementée à chaque résolution jusqu'à une valeur plancher de 50 points, après environ 300 validations.

Au terme des présélections, les douze (12) équipes, répondant au critères de sélection du règlement, qui auront récolté le plus de points seront sélectionnées pour accéder à l'escape game du 30 mars 2019 à la Zalthabar.

Phase 3 : Début du Concours

- Date : le 30 mars 2019 à partir de 09h00
- Lieu : La Zalthabar - 48 Rue de Villiers, 92300 Levallois-Perret, France
- Objet : Après un discours d'introduction présentant le Concours et les règles du jeu, les Participants en 12 équipes de 5 participants se tiendront prêts à relever les différents challenges (ci-après les « Equipes »).

Un même Participant ne pourra pas être dans plusieurs Equipes.

Phase 4 : Début des travaux

- Date : 30 mars 2019 de 9h à 20h30
- Lieu : La Zalthabar - 48 Rue de Villiers, 92300 Levallois-Perret, France
- Objet : La journée se composera de huit (8) challenges : cinq (5) challenges de quarante-cinq (45) minutes, deux (2) challenges de vingt-cinq (25) minutes, et le challenge final de deux (2) heures.

Chaque Participant, sera libre d'utiliser les techniques et outils de son choix pour concourir. Pendant cette journée, un buffet repas sera mis à disposition des Participants pour les petit-déjeuner et déjeuner.

ARTICLE 4 - DÉTERMINATION DES GAGNANTS

Les gagnants seront déterminés parmi les Equipes ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- respect des conditions de participation telles que prévues au présent Règlement
- qualification pendant la phase de présélection

- présence effective lors de la résolution des challenges le 30 mars 2019.

Le Comité d'organisation désignera les équipes gagnantes des huit (8) challenges en s'appuyant notamment sur les critères suivants :

1. Chaque Equipe devra gagner des points en fonction de sa capacité à résoudre les challenges rapidement. Plus vite le Participant résout l'exercice, plus son nombre de points sera élevé.

2. Huit challenges seront proposés durant la journée. Les Equipes doivent participer aux huit (8) challenges, mais ne peuvent participer à chaque challenge qu'une seule fois. Les Equipes recevront des points de 0 à 10 000 points par challenge, selon la vitesse à laquelle elles résolvent les challenges. Chaque challenge a une durée personnalisée (25 minutes, 45 minutes ou 2 heures) ; le non-respect du délai entraînera 0 point. Toutes les entrées potentiellement gagnantes seront soumises à un examen de conformité et d'éligibilité. L'Organisateur et le Prestataire apprécieront la conformité des équipes et pourront de plein droit exclure les équipes ne respectant pas ces modalités prévues dans le Règlement. Toutes les équipes ou entrées trouvées non conformes avec ces termes seront disqualifiées.

Le Comité d'organisation est souverain dans ses délibérations et désigne l'équipe gagnante par délibération. Il est libre de ne pas désigner d'équipe lauréate faute de gagnants. Il n'a pas à motiver ses décisions.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au Challenge. Cette volonté ou tentative d'un Participant de l'équipe n'implique pas nécessairement de sanction aux autres membres de l'Equipe, mais pourrait les disqualifier, la décision en revenant à l'Organisateur. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuelles commises.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des Participants. Toute fausse déclaration entraînera automatiquement l'élimination du Participant au Challenge.

ARTICLE 5 - DOTATIONS DU CONCOURS

Les prix du Concours sont les suivants :

- 1er prix : 7 500 €
- 2ème prix : 2 500 €

Ces prix seront répartis à parts égales entre chaque membre de l'Equipe gagnante (« le(s) Gagnant(s)).

ARTICLE 6 - ATTRIBUTION DES LOTS

Les lots seront adressés par le Prestataire aux Gagnants dans un délai maximum de 4 mois, à l'adresse indiquée par les Gagnants.

Si les coordonnées d'un Gagnant sont inexploitable (illisibles, incomplètes ou erronées), ce dernier perdra le bénéfice de son lot.

En outre, l'Organisateur et le Prestataire ne sauraient voir leur responsabilité engagée du fait d'une erreur d'acheminement du lot, de la perte de celui-ci lors de son expédition ou de l'impossibilité de contacter le Gagnant.

Aucun courrier ne sera adressé aux Participants n'ayant pas gagné.

ARTICLE 7 - INDEMNISATION

Tout Participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation auprès de l'Organisateur et du Prestataire du fait de sa participation au présent concours (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement, etc.).

ARTICLE 8 - MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU CONCOURS

Le Prestataire se réserve le droit, dans l'éventualité d'un cas de force majeure, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Concours ou certaines de ses phases, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, le Prestataire s'engage à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (notamment courrier électronique et/ou par publication sur les sites de l'organisateur et/ou du Prestataire) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le Participant pourra notifier à l'Organisateur son refus des nouvelles règles applicables, auquel cas il sera exclu de la participation au Concours, ce qu'il accepte expressément. A défaut d'avoir notifié un tel refus dans un délai de 72 heures à l'Organisateur, le Participant sera réputé avoir accepté les nouvelles règles applicables.

En cas de modification, annulation, interruption, réduction ou extension de la durée du concours, la responsabilité du Prestataire ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

ARTICLE 9 - FRAUDES

Le Prestataire pourra annuler tout ou partie des Participations au Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du Concours. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs, de disqualifier le projet de prototype concerné et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur et le Prestataire ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes commises.

Par ailleurs, la responsabilité du Prestataire ne pourra en aucun cas être retenue en cas de dommage, matériel ou immatériel causé à l'occasion du Concours et de ses suites, aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

ARTICLE 10 – PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Concours, le présent règlement compris, sont strictement interdites. Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le site dédié au Concours sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

ARTICLE 11 - DROITS A L'IMAGE

En s'inscrivant au Concours, les Participants acceptent la prise de leur image (sous toute forme et sur tout support) lors du Concours ainsi que la reproduction, l'utilisation et la diffusion de leur image, y compris celles prises lors du Concours ou lors de la remise des prix par la Société Organisatrice et/ou le Prestataire, notamment à titre promotionnel pour un événement ultérieur organisé par la société Organisatrice et/ou Prestataire, pour la promotion du Concours, des Prototypes ou dans le cadre de leur développement/mise en œuvre futurs.

Par ailleurs, les Participants composant la ou les Equipes gagnantes du Concours autorisent la Société Organisatrice et/ou Prestataire à diffuser leurs noms et prénoms sur leurs sites Internet.

Les Participants donnent l'autorisation, sans une quelconque contrepartie d'exploiter leur image, quels que soient la forme (tels que photographies, enregistrements sans que cette liste

soit exhaustive) et le support (tels que numérique, graphique, papier sans que cette liste soit exhaustive), en intégralité ou par extraits, à la Société Organisatrice et au Prestataire en vue, notamment, des utilisations suivantes :

1. la reproduction des photographies et/ou films, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour et sur tous supports ;
2. la représentation des photographies et/ou films, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour.

Cette autorisation est consentie à titre gracieux pour le monde entier et pour une durée maximale de (deux) 2 ans.

ARTICLE 12 - CONFIDENTIALITÉ

Le Participant reconnaît le caractère confidentiel de toutes les informations et documents qui lui sont transmis dans le cadre du déroulement du Concours.

Pendant toute la durée du Concours, le Participant s'interdit d'utiliser ou de communiquer à des tiers, sans avoir obtenu l'autorisation préalable et écrite de l'Organisateur, directement ou indirectement, tout ou partie des informations qui lui auraient été communiquées par l'Organisateur, ou dont il aurait eu connaissance à l'occasion du Concours.

Le Participant s'engage, sur simple demande de l'Organisateur, à lui remettre tout document contenant des informations confidentielles ou mises à la disposition du Participant dans le cadre du déroulement du Concours. Cet engagement de confidentialité est valable pour une durée de vingt-quatre (24) mois à compter de la date de démarrage de la Phase 2.

ARTICLE 13 - PROTECTION DES DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, le Participant est informé que certaines réponses indiquées comme telles dans le bulletin de participation sont obligatoires et que le défaut de réponse à ces questions par le Participant lui interdira toute participation au jeu concours. La collecte de ces données par le Prestataire a pour finalité d'assurer le bon fonctionnement du jeu concours et, particulièrement, de contacter les Gagnants et de leur remettre leur prix.

Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données et à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, les Participants disposent à tout moment d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait des données les concernant en se rendant directement sur l'adresse suivante : data.bemyapp.com ou en se rendant au 86 rue de Charonne, 75011 Paris.

ARTICLE 14 - RESPONSABILITÉ

La Société Prestataire rappelle aux Participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion des Participants à ce réseau via le site internet du Concours lors de leur dépôt de candidature et lors de la participation au Concours.

La Société Prestataire ne saurait davantage être tenue responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à se connecter au site internet de l'événement du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux (1) l'encombrement du réseau ; (2) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (3) toute intervention malveillante ; (4) la liaison téléphonique ; (5) matériels ou logiciels ; (6) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (7) un cas de force majeure ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Concours.

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 des Participants au site internet de l'événement et leur participation au Concours se font sous leur seule et entière responsabilité. La Société Prestataire ne saurait être tenue responsable de la contamination par d'éventuels virus sur le matériel informatique des Participants ou de l'intrusion d'un tiers au sein de leur système terminal.

La Société Prestataire ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

La Société Prestataire et la Société Organisatrice se réservent le droit d'exclure de la participation au Concours tout Participant ou toute personne troublant le déroulement du Concours. Elles se réservent la faculté d'utiliser tout recours et notamment de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé les opérations décrites dans le Règlement, ou, aurait tenté de le faire. Tout Participant au Concours qui serait considéré par la Société Organisatrice et/ou Prestataire comme ayant troublé le Concours d'une quelconque des manières précitées, sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir une quelconque dotation, aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

Les Participants demeurent seuls et totalement responsables des dommages causés par eux ou par leur matériel à des biens ou à des personnes dans le cadre du Concours. Ils se chargent de couvrir leurs risques par leur propre assurance et renoncent à exercer tout recours contre la Société Organisatrice et/ou le Prestataire à cet égard.

ARTICLE 15 - DÉPÔT LÉGAL DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est déposé à l'étude SCP Xavier TORBIERO Stéphane GUERIN Gaël KTORZA, Huissiers de Justice Associés, sise 126 Avenue de la Liberté 13430 EYGUIERES. Le règlement est disponible sur le site pendant toute la durée du Concours.

ARTICLE 16 - APPLICATION DU RÈGLEMENT

La participation au Concours implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement. La participation au Concours est strictement personnelle et le Participant ne peut en aucun cas se faire remplacer.

Aucune réclamation relative au Concours ne pourra être prise en charge passé le délai de 3 mois suivant la date de fin du concours.

Tout litige né à l'occasion du présent Concours et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Le Règlement est soumis à la loi française.