

## **Règlement - SAFRAN Challenge**

### **ARTICLE 1 - OBJET DU JEU-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 Safran, société anonyme au capital de 87 156 431,40 euros, dont le siège social est situé à : 2 Boulevard du Général Martial Valin, 75724 Paris Cedex 15, France, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de PARIS sous le n° 562 082 909 - (« l'Organisateur ») - un concours intitulé Safran Challenge du 1er octobre 2019 au 11 décembre 2019 ci-après dénommé « le Jeu-Concours ».

L'objectif de ce Jeu-Concours est de développer en équipe composée d'étudiants de 2 à 6 personnes, un projet ou un prototype digital sur un thème imposé et dans un temps limité. Le thème imposé pour le Jeu-Concours est le suivant : "Making the cabin a smarter place".

### **ARTICLE 2 - DÉROULEMENT DU JEU-CONCOURS**

Sont exclus de la participation au Jeu-Concours les membres du personnel de l'Organisateur et de BeMyApp et/ou de leurs filiales, 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 Jeu-Concours.

Le Jeu-Concours est gratuit et sans obligation d'achat. L'inscription au Jeu-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) étudiant disposant de compétences d'ingénieurs, techniques, en design, ou en marketing (iv) disposant de son propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du Jeu-Concours (le « Participant »).

Chaque inscription au Jeu-Concours est individuelle, tous les membres d'une équipe doivent s'inscrire individuellement, et une seule participation par personne est autorisée pendant toute la durée du Jeu-Concours. Toute tentative de fraude de la part d'un Participant pourra entraîner la nullité de toutes ses participations sur l'ensemble du Jeu-Concours.

Chaque Participant doit se munir tout au long du Jeu-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 Jeu-Concours se déroule en cinq (5) phases réparties comme suit :

## **Phase 1 : Processus d'inscription**

- Date : Entre le 1er octobre (10h00) et le 24 novembre 2019 (00h00).
- Objet : Chaque personne souhaitant participer au Jeu-Concours peut présenter sa demande d'inscription en ligne sur le site dédié au Jeu-Concours et accessible à l'adresse suivante : <https://challengeinnovation.safran-group.com>. Toute personne souhaitant s'inscrire devra renseigner les informations suivantes : nom, prénom, date de naissance, adresse, numéro de téléphone, email, le nom de son école et son profil dans le cadre du Jeu-Concours. Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de sa demande d'inscription.

Chaque candidat certifie que les informations saisies lors de son inscription au Jeu-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 Jeu-Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de nature informatique dans le cadre de la participation au Jeu-Concours ou de la détermination des lauréats. 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 Jeu-Concours proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

## **Phase 2 : Plateforme Safran Challenge - Phase de Préparation & de Soumission des projets - en ligne**

- Date de soumission des projets : Entre le 1er octobre 2019 et le 24 novembre 2019
- URL plateforme : <https://projects.challengeinnovation.safran-group.com/>
- Objet : Les participants seront invités à rejoindre la plateforme <https://projects.challengeinnovation.safran-group.com/> où ils pourront échanger avec des mentors et avec d'autres participants. Ils pourront y partager des questions et des idées afin de faire évoluer leurs projets et de les soumettre avant le 24 novembre 2019. Ils auront accès à des ressources partagées sur la plateforme.

## **Phase 3 : Plateforme Safran Challenge - Phase de Délibération du jury & Annonce des sélectionnés pour la finale**

- Date : le 2 décembre 2019
- Online : <https://challengeinnovation.safran-group.com>
- Objet : Délibération du jury selon les critères mentionnés à l'Article 4.

#### **Phase 4 : Journée d'Accélération**

- Date : le 11 décembre 2019
- Lieu : Safran Paris Saclay
- Objet : Après les sélections de la phase en ligne, une Journée d'Accélération sera organisée avec les finalistes afin de perfectionner les projets, de découvrir la culture l'Organisateur et de finalement présenter devant le jury final, composé de personnalités de l'Organisateur. Pendant cette journée, un petit-déjeuner, un déjeuner et un cocktail dînatoire seront organisés. Chaque équipe sélectionnée pourra présenter son projet avec l'aide d'un support visuel en anglais et de tout autre élément qu'elle jugera utile. Un photographe sera également prévu pour l'ensemble de la journée par l'Organisateur.

#### **Phase 5 : Délibération du jury et annonce des résultats**

- Date : le 11 décembre 2019
- Lieu : Safran Paris Saclay
- Objet : Délibération du jury et annonce des gagnants et des prix.

### **ARTICLE 3 - DÉTERMINATION DES GAGNANTS**

Les équipes finalistes seront déterminées par un jury final représentant l'Organisateur, seront communiquée aux Participants au plus tard le 2 Décembre 2019. Le jury annoncera les équipes gagnantes à l'issue de la Journée d'Accélération le 11 décembre 2019.

Les gagnants seront sélectionnés parmi les Participants au Jeu-Concours ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- participation dans les conditions prévues au présent Règlement
- page projet en anglais complétée lors de la Phase de Préparation en ligne
- soumission d'un projet abouti et personnalisé (prototype et slides de présentation en anglais)
- présence de l'équipe lors de la Journée d'Accélération

Le jury désignera les équipes gagnantes sur la base des critères suivants :

- Innovation
- Faisabilité technique
- Potentiel business
- Design

Le jury est souverain dans ses décisions et désigne les équipes gagnantes par délibération.

## **ARTICLE 4 - DOTATIONS DU JEU-CONCOURS**

Les prix du Jeu-Concours sont les suivants pour les équipes étudiantes :

- 1er prix : un budget alloué pour une association et un weekend en Californie pour présenter la solution gagnante devant le directeur du site de l'Organisateur sur place
- 2ème prix : un budget alloué pour une association et une visite d'un site de l'Organisateur en Europe pour présenter la solution gagnante devant le directeur du site de l'Organisateur sur place
- 3ème prix : un budget alloué pour une association et une visite d'un site de l'Organisateur en France.

Les lots gagnés ne sont ni échangeables ni remboursables contre leur valeur en espèces.

BeMyApp et de l'Organisateur se réservent le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les lots par d'autres lots d'une valeur équivalente, sans que leur responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

## **ARTICLE 5 - ATTRIBUTION DES LOTS**

Les lots seront adressés par l'Organisateur aux associations choisies par les équipes gagnantes dans un délai maximum de 4 mois. L'association caritative ou étudiante devra être certifiée et existante avant août 2019, et ne doit n'y être enregistrée comme une association politique ou religieuse.

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

## **ARTICLE 6 - INDEMNISATION**

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

Seuls les boissons et repas seront fournis par l'Organisateur pendant la durée de la Journée d'Accélération.

## **ARTICLE 7 - MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU JEU-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 Jeu-Concours ou certaines de ses phases, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, le Prestataire s'engage à notifier le contretemps aux Participants par tout moyen approprié notamment par 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 Jeu-Concours, ce qu'il accepte expressément. À 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 Jeu-Concours, la responsabilité de l'Organisateur ou du Prestataire ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

## **ARTICLE 8 - FRAUDES**

Le Prestataire pourra annuler tout ou partie des participations au Jeu-Concours s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de nature informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du Jeu-Concours. Il 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 autres Participants du fait des fraudes commises.

## **ARTICLE 9 - DROITS D'EXPLOITATION ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE**

Lors du Jeu-Concours, les Participants s'engagent à utiliser uniquement des sources libres de droits. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et tout autre détail concernant leur utilisation. Le Participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour l'attribution d'un prix.

En aucun cas, les prototypes ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image d'un tiers. Chaque participant garantit à l'Organisateur que sa création n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu, le cas échéant, l'autorisation du tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Les Participants en s'inscrivant au Jeu-Concours autorisent expressément l'Organisateur et le Prestataire, à titre gratuit, à publier, communiquer sur tout support tels que notamment les sites internet, intranet, réseaux sociaux, journaux et newsletters internes, externes, affiches, brochures, vidéos, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit tout ou partie de leurs travaux, projets, et prototypes présentés dans le cadre du Jeu-Concours. Chaque Participant accepte d'être médiatisé au travers notamment de book ou site internet et autorise l'Organisateur et le Prestataire à titre gratuit, à mentionner ses nom et prénom, et à reproduire son image dans les conditions visées à l'article 10, ainsi que tout ou partie de ses propos recueillis lors d'éventuelles d'interviews.

Le Participant n'acquerra aucun droit intégral ou partiel de quelque nature que ce soit dans le

cadre du présent règlement sur le nom et la marque "Safran", ni sur aucun nom et/ou marques associés, utilisés seuls, en association, avec ou en tant que partie d'un autre mot ou nom, ni aucun droit sur les marques, noms ou logos de SAFRAN, ou de l'une de ses sociétés associées ou apparentées.

Les Participants ne cèdent en aucune manière et à aucune partie leurs droits d'exploitation et la propriété de leurs prototypes réalisés dans le cadre du Jeu-Concours.

A l'issue du Jeu-Concours et en cas de volonté de collaboration ultérieure entre l'Organisateur et certains Participants, ces derniers s'engagent à proposer en premier lieu à l'Organisateur une cession exclusive de leurs droits sur leur projet ou prototype, dont les conditions seront à définir au sein d'un document écrit signé par les deux parties.

## **ARTICLE 10 - DROITS D'IMAGE**

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

Les Participants cèdent sans contrepartie leur droit à l'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 l'Organisateur 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.

## **ARTICLE 11 - CONFIDENTIALITÉ**

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

Pendant toute la durée du Jeu-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 Jeu-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 trente-six (36) mois à compter du 01/10/2019, date de démarrage de la Phase de Préparation.

## **ARTICLE 12 - 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 a pour finalité première d'assurer le bon fonctionnement du Jeu-Concours et, particulièrement, de contacter les gagnants et de leur remettre leur prix.

Par ailleurs, les Participants composant la ou les équipes gagnantes du Jeu-Concours autorisent l'Organisateur et/ou le Prestataire à diffuser leurs noms et prénoms sur leur site internet.

Les Participants disposent d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait pour les données les concernant en se rendant directement sur l'adresse suivante : [data.bemyapp.com](http://data.bemyapp.com)

## **ARTICLE 13 - RESPONSABILITÉ**

Le 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 Jeu-Concours lors de leur dépôt de candidature et lors de la participation au Jeu-Concours.

Le Prestataire ne saurait davantage être tenu 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.

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 Jeu-Concours et de ses suites, aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que pour les conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

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 aux sites internet de l'événement et leur participation au Jeu-Concours se font sous leur seule et entière responsabilité. Le Prestataire ne saurait être tenu 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.

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

Le Prestataire et l'Organisateur se réservent le droit d'exclure de la participation au Jeu-Concours tout Participant ou toute personne troublant le déroulement du Jeu-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 Jeu-Concours qui serait considéré par l'Organisateur et/ou le Prestataire comme ayant troublé le Jeu-Concours d'une quelconque des manières précitées, sera de plein droit privé de toute dotation, sans aucune possibilité de réclamation.

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 Jeu-Concours. Ils se chargent de couvrir leurs risques par leur propre assurance et renoncent à exercer tout recours contre l'Organisateur et/ou le Prestataire à cet égard.

#### **ARTICLE 14 - APPLICATION DU RÈGLEMENT**

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

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

Tout litige né à l'occasion du présent Jeu-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.