

Règlement - Teams Apps Challenge

Organisé par BeMyApp, sponsorisé par Microsoft France

ARTICLE 1 - ORGANISATION DU JEU CONCOURS

La société BeMyApp, Société par Actions Simplifiée à associé unique, au capital de 1250,00 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 - (l' « Organisateur ») - organise - du 15 mars 2022 à 11h00 au 09 juin 2022 à 19h00 un jeu concours national intitulé Teams Apps Challenge ci-après dénommé « le jeu concours ».

Le jeu-concours est sponsorisé par Microsoft France - (le « Sponsor »)

ARTICLE 2 - OBJET DU JEU CONCOURS

L'objectif de ce jeu concours est de développer en équipe un prototype digital sur un thème imposé et dans un temps limité. Le thème imposé pour le jeu concours est le suivant : « Développer votre application pour le store Microsoft Teams ».

ARTICLE 3 - DÉROULEMENT DU JEU CONCOURS

Sont exclus de la participation au jeu concours les membres du personnel de l'Organisateur et le Sponsor 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, dans la limite des 50 premiers projets déposés au cours du jeu concours (voir la description des phases ci-dessous), à toute personne morale (i) majeure capable (ii) habilitée pour agir au nom de son entreprise en France (iii), disposant de compétences informatiques, techniques, en design, ou en marketing et (iv) disposant de son propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du jeu concours (v) (le « Participant »).

Chaque inscription au jeu concours est individuelle, 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 sept (7) phases réparties comme suit :

Phase 1 : Processus d'inscription sur la plateforme

- Date : Entre le 15 mars 2022 (11h00) et le 09 mai 2022 (23h59).
- 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://plateforme.teams-apps-challenge.bemyapp.com>.
Toute personne souhaitant s'inscrire devra renseigner les informations suivantes : nom, prénom, numéro de téléphone, email 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.

L'Organisateur pourra annuler tout ou partie du jeu 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 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 : Lancement du challenge et de la plateforme

- Date : 15 avril 2022
- URL plateforme: <https://plateforme.teams-apps-challenge.bemyapp.com>
- Objet : Les participants seront invités à rejoindre la plateforme <https://plateforme.teams-app-challenge.bemyapp.com> où ils pourront échanger avec des mentors et avec d'autres participants. Ils pourront y partager des questions et des idées afin de mûrir leurs projets avant le Challenge. Ils auront accès à des ressources partagées sur la plateforme.

Les Participants se retrouvent en ligne sur la plateforme et peuvent former des équipes de 2 à 5 participants de profils complémentaires (métiers, fonctionnels, techniques) autour d'un même projet de prototype basé sur l'idée de prototype de l'un de ses membres (ci-après les « équipes »). Un même participant ne pourra pas être dans plusieurs équipes. Un référent d'équipe sera demandé pour chaque équipe constituée.

Phase 3 : Phase de Préparation et de Soumission des projets - en ligne

- Date de soumission des projets : du 15 mars 2022 au 09 mai 2022
- URL plateforme : <https://plateforme.teams-apps-challenge.bemyapp.com>
- Objet : Les équipes participantes seront invitées à déposer un seul projet sur la plateforme de l'événement : <https://plateforme.teams-apps-challenge.bemyapp.com> où chaque projet devra obligatoirement être complet. L'équipe complète doit soumettre son projet sur la plateforme avant le 09 mai 2022 23h59.

Pour qu'un projet soit complet et puisse passer à la phase suivante (phase 4 : délibération des mentors), il doit respecter les livrables suivants :

- Nom de l'application
- Description de l'application en 140 caractères
- Le principe
- La sauce secrète
- Comment ça marche
- Être un projet réalisable sur la plateforme Microsoft Teams et respectant les directives du store Teams.
- Inclure les informations techniques au format PDF sur la page projet

Phase 4 : Phase de Délibération des mentors et Annonce des sélectionnés pour la finale

- Date : du 10 mai 2022 au 16 mai 2022
- Lieu : En ligne
- Objet : Délibération des mentors selon les critères mentionnés à l'Article 4.

Jusqu'à 10 projets seront sélectionnés à l'issue de la phase de sélection, afin de participer au Booster Hack (phase 5).

Phase 5 : Phase d'Accélération

- Date : entre le 17 mai et le 09 Juin 2022 (à confirmer entre le coach et le référent de chaque équipe)
- Lieu : En ligne
- Objet : Après les sélections de la phase en ligne, une phase d'accélération en ligne sera organisée avec les finalistes afin de perfectionner les projets à l'aide de coachs référents, et de se préparer pour le pitch du 09 juin 2022 devant le jury final.

Phase 6 : Évaluation et présentation du prototype

- Date : Le 09 juin 2022
- Lieu : En ligne

À partir de 10h00, heure de Paris, chaque équipe toujours en lice présentera à tour de rôle son prototype au jury pendant une durée qui sera déterminée en fonction du nombre de prototypes développés et qui ne saurait dépasser 8 minutes comprenant 5 minutes de démo et 3 minutes de questions réponses avec le jury.

Phase 7 : Délibération du jury et annonce des résultats

- Date : Le 09 juin 2022
- Lieu : En ligne
- Objet : Délibération du jury et annonce des gagnants et des lots

À l'issue de cette phase, un jury délibère pour déterminer un classement. Les équipes gagnantes seront classées pour l'attribution de la dotation détaillée dans l'article 5.

ARTICLE 4 - DÉTERMINATION DES GAGNANTS

Jusqu'à 3 équipes gagnantes seront déterminées par un jury de Microsoft France et de professionnels externes et dont la composition sera communiquée aux Participants au plus tard le 09 juin 2022. Le jury annoncera les gagnants le 09 juin 2022.

Les gagnants seront sélectionnés parmi les Participants au jeu concours ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement
- avoir participé à la session d'idéation en ligne du Hackathon
- avoir été présents lors de la soumission de leur prototype le 09 juin 2022, ou le cas échéant, avoir l'accord des membres constituant son équipe de ne pas y participer.

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

- Innovation et impact
- Faisabilité technique
- Design et expérience utilisateur
- Qualité de la présentation

Le jury est souverain dans ses délibérations et désigne les gagnants par délibération.

ARTICLE 5 - DOTATIONS DU JEU CONCOURS

Les prix du jeu concours sont les suivants :

Les 10 projets sélectionnés pourront bénéficier de ces avantages par équipe :

- \$6000 de crédits Microsoft Azure,
- 25 licences utilisateurs Microsoft 365 E5 developer,
- 10 avoirs pour les certifications Microsoft 365, Azure, Data & AI

Les 3 projets finalistes pourront bénéficier de ces avantages par équipe :

- Accompagnement médiatique sur la promotion de leur application
- Réalisation d'une vidéo promotionnelle mettant en avant l'application

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

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

ARTICLE 6 - ATTRIBUTION DES LOTS

Les lots seront adressés par le Sponsor aux Gagnants dans un délai maximum de 4 (quatre) 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 ne saurait voir sa 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 du fait de sa participation au présent jeu concours (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement, etc.).

ARTICLE 8 - MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU JEU CONCOURS

L'Organisateur 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, l'Organisateur 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 de l'Organisateur) 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 ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

ARTICLE 9 - FRAUDES

L'Organisateur 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 manière informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du jeu 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 ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes commises

Par ailleurs, la responsabilité de l'Organisateur 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 et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

ARTICLE 10 - DROITS D'EXPLOITATION ET PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

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.

Si les Participants souhaitent céder leurs droits, ils s'engagent à proposer en premier lieu à l'Organisateur d'acquiescer les droits de leurs prototypes à des fins commerciales. Les conditions de cette cession de droits seraient définies ultérieurement entre l'Organisateur et les participants concernés dans le cadre d'un document écrit et signé par les deux parties.

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. 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 les Sponsors, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets et prototypes présentés dans le cadre du jeu concours. Chaque Participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et les autorisent à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au présent jeu concours ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des Participants.

Le participant n'acquiert aucun droit intégral ou partiel de quelque nature que ce soit dans le cadre du présent règlement sur le nom et la marque de commerce "Microsoft Teams App Challenge", 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 Microsoft et EY, ou de l'une de ses sociétés associées ou apparentées.

ARTICLE 11 - 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 lors du jeu concours ou lors de la remise des prix par l'Organisateur et/ou le Sponsor, notamment à titre promotionnel pour un événement ultérieur organisé par l'Organisateur et/ou les Sponsors, pour la promotion du jeu concours, des Livrables ou dans le cadre de leur développement et mise en œuvre futurs.

Les Participants cèdent sans contrepartie leur droit à l'image, quels que soient la forme (telles que photographies, enregistrements, sans que cette liste soit exhaustive) et le support (tel que numérique, graphique, papier sans que cette liste soit exhaustive), en intégralité ou par extraits, à l'Organisateur et au Sponsor 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 12 - 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 de l'exécution du présent contrat.

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 jeu 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 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 les Sponsors à diffuser leurs noms et prénoms sur ses sites internet.

Les Participants disposent 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

L'Organisateur 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.

L'Organisateur 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 ; (8) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du jeu 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 jeu concours se fait sous leur seule et entière responsabilité. L'Organisateur 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.

L'Organisateur ne pourrait être tenu 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.

L'Organisateur et les Sponsors se réservent le droit d'exclure de la participation au jeu concours tout Participant ou toute personne troublant le déroulement du jeu concours. Ils se réservent la faculté d'utiliser tout recourt 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 les Sponsors comme ayant troublé le jeu 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 jeu concours. Ils se chargent de couvrir leurs risques par leur propre assurance et renoncent à exercer tout recours contre l'Organisateur et/ou les Sponsors à cet égard.

ARTICLE 15 - DÉPÔT LÉGAL DU RÈGLEMENT

Le présent règlement est déposé à l'étude de la Société Civile Professionnelle David AMSELLEM - Solange BRUGUIERE - Gaël KTORZA, Huissiers de Justice associés à la résidence de ROQUEVAIRE (13360), 62 chemin de Valcros. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent Règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site dédié au jeu concours. L'avenant sera alors déposé à l'huissier de justice dépositaire du Règlement avant sa publication. Le règlement est disponible sur le site pendant toute la durée du jeu concours.

ARTICLE 16 - 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 6 (six) 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.