

Règlement - SOGETI GREEN X GAMES

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 Sogeti France, SAS au capital de 39 658 040 euros, dont le siège social est situé 24, rue du Gouverneur Général Eboué, 92130 Issy-les-Moulineaux, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Nanterre sous le numéro 479 942 583, - (l' « Organisateur ») - du 15 juin 2018 à 19h00 au 17 juin 2018 à 19h00 un concours intitulé Sogeti Green X Game ci-après dénommé « le Concours ».

ARTICLE 2 - OBJET DU CONCOURS

L'objectif de ce Concours est de développer en équipe un prototype de jeu digital et environnemental sur un thème imposé et dans un temps limité. Le thème imposé pour le Concours est le suivant : Sogeti Green X Games - 48h pour créer le meilleur green game (et faire proliférer les licornes) !

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, 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. 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, en design, ou en marketing 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 cinq (5) phases réparties comme suit :

Phase 1 : Processus d'inscription

- Date : Entre le 30 avril 2018 (00h00) et le 15 juin 2018 (19h00).
- Objet : L'inscription se fait en ligne sur le site dédié au Concours, accessible à l'adresse suivante : sogeti-greenXgames.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 (développeur, designer, startuper, porteur d'idée ou encore super héros) dans le cadre du Concours. Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de sa demande d'inscription.

Le Prestataire se réserve l'opportunité d'accepter des inscriptions sur place jusqu'à 19h, le 15 juin 2018.

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 : Début du Concours

- Date : le 15 juin 2018 à partir de 19h00
- Lieu : Make Sense - 11 rue Biscornet 75012 Paris
- Objet : Après un discours d'introduction présentant le Concours, chaque Participant pourra présenter une idée en une minute avec l'aide d'un support visuel précédemment envoyé à l'adresse email qui leur aura été communiquée. Le participant porteur d'idée aura la possibilité d'envoyer un support visuel pour présenter son idée ; ce visuel (au format ppt.x, png, ou Jpeg) sera à envoyer avant le 14 juin 2018 avant 18h00 à ateulade@bemyapp.com. Passé cette date, le prestataire ne sera pas responsable de la

non prise en compte du visuel pour la présentation des idées du 15 juin 2018 à partir de 19h.

Sur la base des idées présentées, les Participants formeront des équipes de 2 à 6 participants pour développer des prototypes répondant à la problématique du concours. (ci-après les « Equipes »).

Un même Participant ne pourra pas être dans plusieurs Equipes.

Phase 3 : Début des travaux

- Date : du 15 juin 2018 au 17 juin 2018
- Lieu : Make Sense - 11 rue Biscornet 75012 Paris
- Objet : Début des travaux et développement par les Equipes de leur prototype. Les Equipes auront jusqu'au 17 juin 2018 à 15h30 pour développer leur prototype. Le Prestataire mettra à la disposition des Participants des données et outils pour la réalisation des prototypes dont la liste sera communiquée aux Participants d'ici le début de la phase de début des travaux (15 juin 2018 à 19h). Pendant la durée du Concours, un buffet repas sera mis à disposition des Participants aux petits déjeuners, déjeuners et dîners.

Phase 4 : Evaluation et présentation du prototype

- Date : le 17 juin 2018 de 15h30 à 18h00
- Lieu : Make Sense - 11 rue Biscornet 75012 Paris

Si le nombre d'Equipes est supérieur à 10, l'Organisateur et le Prestataire se réservent la possibilité d'organiser une session de pré-sélection le samedi appelée « Science Fair », afin d'alléger la séance de présentations finale. Cette pré-sélection sera effectuée par des mentors de l'événement. Le Samedi après-midi, les mentors seront divisés en 2 à 3 groupes, et passeront voir les Equipes afin d'évaluer les projets. Chaque Equipe présentera à tour de rôle son prototype aux mentors durant 5 minutes dont 3 minutes de démo et 2 minutes de questions réponses avec les mentors. Pendant la période de pré-sélection appelée "science fair" les Equipes ne sont pas tenues de s'arrêter de travailler.

Les Equipes sélectionnées pour la phase de présentation devant le jury seront annoncées après une réunion des mentors.

A partir de 16h00 heure de Paris chaque Equipe 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 5 minutes comprenant 3 minutes de démo et 2 minutes

de questions réponses avec le jury.

Phase 5 : Délibération du jury et annonce des résultats

- Date : le 17 juin 2018 à 18h00
- Lieu : Make Sense - 11 rue Biscornet 75012 Paris
- Objet : Délibération du jury et annonce des gagnants et des lots

ARTICLE 4 - DÉTERMINATION DES GAGNANTS

Trois (3) équipes gagnantes seront déterminées pour les prix suivants :

1er Prix :

L'équipe gagnante sera déterminée par un jury de 3 à 8 membres représentants de l'Organisateur, professionnels externes du monde de l'informatique ou clients sans lien avec le monde de l'informatique, et dont la composition sera communiquée aux Participants au plus tard le 15 juin 2018. Le jury annoncera l'équipe gagnante du 1er Prix le 17 juin 2018.

Le Prix du Code :

Pour toutes les équipes souhaitant concourir au "Prix du Code", elles devront soumettre l'architecture de leur code avant 14h00 le 17 juin 2018. Passé cet horaire, l'expert ne pourra plus prendre en compte l'architecture du code de l'équipe. Le fait de soumettre son code n'empêche pas l'équipe de continuer à développer son prototype jusqu'à 15h30, heure de fin du concours. L'expert sera membre du jury et présent pendant les démonstrations finales. Le jury annoncera l'équipe gagnante du Prix du Code le 17 juin 2018 après examen de celui-ci.

Le prix du public :

Le prix du public sera déterminé par les participants inscrits au challenge, mais également par les personnes suivant l'événement en temps réel sur les réseaux sociaux. Chaque personne pourra voter via l'application Beekast, application gratuite et sans obligation d'achat, pour élire son projet préféré. Attention, ce vote ne pourra avoir lieu qu'après toutes les démonstrations finales, pendant la délibération du jury sur une plage de 15 minutes.

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

- remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement
- avoir participé à la session Hackathon
- avoir été présent lors de la soumission de leur prototype le 17 juin 2018, ou le cas échéant, avoir l'accord des membres constituant son équipe de ne pas y participer.

Le jury désignera l'équipe gagnante sur la base des critères suivants :

- Innovation (25%)
- Impact environnemental (25%)
- UI/UX interface (25%)
- Qualité du code (25%)

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

ARTICLE 5 - DOTATIONS DU CONCOURS

Les prix du Concours sont les suivants:

- 1er prix : 5 000 €
- Prix du Public : 2 000 €
- Prix du Code : 2 000 €

Ces prix seront répartis à parts égales entre chaque membre de l'Equipe gagnante.

le Prestataire et 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 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 inexploitables (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 - 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 Concours.

Si les Participants souhaitent céder leurs droits, ils s'engagent à proposer en premier lieu à l'Organisateur d'acquérir 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 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 Concours autorisent expressément l'Organisateur et le Prestataire, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les projets et prototypes présentés dans le cadre du 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 Concours ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des Participants.

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 de commerce "Sogeti", 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 Sogeti, ou de l'une de ses sociétés associées ou apparentées.

ARTICLE 11 - DROITS D'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.

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 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.

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 Concours. La collecte de ces données a pour finalité première d'assurer le bon fonctionnement du Concours et, particulièrement, de contacter les gagnants et de leur remettre leur prix.

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 disposent d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait, pour les données les concernant en faisant directement la demande auprès de BeMyApp – à l'adresse suivante : 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.