

## **Règlement du « Wave game »**

### **Article 1. ORGANISATEUR DU CHALLENGE**

La Société WAVESTONE, Société Anonyme à Directoire et Conseil de Surveillance, au capital de 504 912,30 Euros ayant son siège social Tour Franklin – 100/101 terrasse Boieldieu - 92042 PARIS LA DEFENSE CEDEX, immatriculée au registre du commerce et des sociétés sous le numéro 377 550 249 RCS NANTERRE - (ci-après « Wavestone »), organise du 17 février 2020 au 2 avril 2020 à 23h59, un challenge inter-écoles sur les sujets de cybersécurité intitulé « Wave game, le Challenge Cybersécurité by Wavestone », (ci-après « le Challenge »).

### **Article 2. ACCEPTATION DU REGLEMENT**

La participation au Challenge implique l'acceptation sans aucune réserve du participant au présent règlement (ci-après le « Règlement »). Tout contrevenant à l'un ou plusieurs des articles du présent Règlement sera privé de la possibilité de participer au Challenge, ainsi que de la dotation qu'il aurait pu éventuellement gagner, ou sera disqualifié (cf. article 9).

Le présent règlement est consultable sur le site consacré au Challenge disponible à l'adresse suivante : [wavegame.wavestone.events](http://wavegame.wavestone.events) (ci-après le « Site »).

### **Article 3. DESCRIPTION DU CHALLENGE**

Le thème de cette édition du Challenge est « Les objets connectés et les SI Industriels ».

Le Challenge est une compétition, dans laquelle des équipes composées d'étudiants (ci-après les « Participants »), représentant chacune une école participante, devront réaliser des épreuves relatives à la cybersécurité, en respectant les consignes et délais imposés, transmis au préalable par e-mail.

La liste des écoles participantes est disponible sur le Site.

Chaque Equipe sera coachée par un consultant de Wavestone (ci-après le « Coach »), qui sera aussi son contact privilégié pour toutes questions relatives au Challenge.

La liste des Coachs, ainsi que leur coordonnée, est disponible sur le Site.

### **Article 4. ADMISSIBILITE ET INSCRIPTION**

#### **1. Admissibilité**

Le Challenge est un jeu concours gratuit, sans obligation d'achat, ouvert à toute personne physique majeure (i), disposant d'un accès internet ainsi que d'une adresse électronique valide (ii), étudiant dans un établissement d'enseignement supérieur, niveau Bac+5 (iii), pouvant se libérer plusieurs heures pour chaque épreuve prévue durant la phase 1, soit du 13 février 2020 au 16 mars 2020 et étant disponible lors de la phase finale, soit le 2 avril 2020 (iv), (ci-après une « Personne admissible »).

Sont exclues des Personnes admissibles, les personnes qui sont employées de Wavestone (salariés, stagiaires, alternants) ou des sociétés ayant participé à la réalisation du Challenge au moment de l'inscription au Challenge, ainsi que les membres de leur famille (conjoint, ascendants, descendants, frères et sœurs).

Sont également exclues des Personnes admissibles les étudiants diplômés avant la date de fin des inscriptions.

Les Personnes admissibles ne respectant pas les conditions de participation édictées au présent Règlement pourront être disqualifiées. La Personne admissible s'engage à ne pas usurper l'identité d'une personne en s'inscrivant au Challenge. La participation au Challenge implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité, des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois et des règlements. Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment une dotation, le non-respect du Règlement, ou toute intention malveillante de perturber le déroulement du Challenge, pourra donner lieu à l'éviction de son auteur, Wavestone se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires. De même, s'il est avéré que le déroulement du Challenge est perturbé par des tiers, mais qu'une Personne admissible est complice de ces agissements, sa participation sera également considérée comme nulle et des poursuites pourront être engagées par Wavestone à son encontre.

## 2. Inscription

L'ouverture des inscriptions aura lieu le 13 janvier 2020 à 12h00 et prendra fin le 31 janvier 2020 à 20h00, heure de Paris.

Pour s'inscrire, une Personne admissible doit contacter le Coach de son école, l'informer de sa volonté de participer au Challenge, lui transmettre son CV et lui faire part du parcours choisi. En principe, la constitution des Equipes est à la charge de l'école dont est issue la Personne Admissible. A défaut, Wavestone procédera à la constitution des Equipes et sélectionnera les Participants sur dossier, sur la base de critères en lien avec le métier de conseil et de la cybersécurité.

Une Equipe est constituée au maximum de six (6) Personnes admissibles poursuivant leurs études dans le même établissement. Plusieurs Equipes peuvent être constituées par école. Enfin, les Personnes admissibles ne pourront être membres que d'une seule Equipe.

## **Article 5. DEROULE DU CHALLENGE**

Le Challenge est organisé en deux parcours, ci-après décrits, comportant chacun une première phase de trois épreuves à distance (ci-après « Phases d'épreuves à distance »), et une seconde phase constituée d'une unique épreuve finale, au sein des locaux de Wavestone à Paris (ci-après la « Finale »). Le Challenge se clôturera le même jour, par la désignation des gagnants, lors de la soirée de remise de prix qui se déroulera à Paris (lieu à définir).

Les deux parcours, nommés respectivement « Blue Wavers » et « Yellow Wavers », s'articulent de la manière suivante :

- Le parcours « Blue Wavers » s'adresse à des profils ayant déjà des compétences techniques et ayant une appétence pour le domaine de la cybersécurité.
- Le parcours « Yellow Wavers » s'adresse à des profils intéressés par les sujets de transformation numérique mais n'ayant pas forcément de connaissances poussées en IT ou en cybersécurité.

Le choix du parcours est libre et devra être fait par les Equipes.

Les deux parcours sont composés d'épreuves différentes et seront par conséquent évalués séparément.

A la fin de la phase d'épreuves à distance, pour chaque parcours, les 5 équipes totalisant le plus de points seront qualifiées pour la phase finale. A noter que si pour un même parcours plusieurs équipes d'une même école se classent parmi les 5 premiers, seule l'équipe la mieux classée sera retenue pour la finale. Dans ce cas ce sont les équipes suivantes dans le classement qui seront retenue pour la finale.

A la fin du Challenge, deux Equipes sont désignées gagnantes, soit une par parcours.

Toutes les épreuves se dérouleront en Français et les Soumissions découlant desdites épreuves (ci-après les « Soumissions ») devront être rédigées en Français ou en Anglais.

### 1. Phase d'épreuves à distance

Période : du 13 février 2019 au 16 mars 2020 à 23h59

Cette phase est composée de trois épreuves, pour chacune d'elle, les Equipes recevront les consignes et les conditions de réponses par e-mail au préalable.

Dans le cas où les Soumissions seraient attendues par e-mail, les Equipes devront les envoyer à l'adresse suivante : [wavegame@wavestone.com](mailto:wavegame@wavestone.com), ainsi qu'à leur Coach.

Les Soumissions doivent être des créations originales et respecter le présent Règlement et plus particulièrement les directives et restrictions de contenu décrites ci-dessous :

- Les Soumissions ne doivent pas présenter de contenu violent ou enfreignant le droit d'autrui, y compris entre autres les droits relatifs à la vie privée, la publicité et la propriété intellectuelle, ou qui constitue une violation du droit d'auteur ;
- Les Soumissions ne doivent dénigrer aucune personne physique ou morale ;
- Les Soumissions ne doivent pas présenter de contenu inapproprié, choquant, indécent, obscène, délictuel, diffamatoire ou calomnieux ;
- Les Soumissions ne doivent pas présenter de contenu favorisant le fanatisme, le racisme, la haine ou faisant du tort à un groupe ou un individu, ou favorisant une discrimination fondée sur la race, le sexe, la religion, la nationalité, le handicap, l'orientation sexuelle ou l'âge ;
- Les Soumissions ne doivent pas présenter de contenu illégal, en infraction ou en contradiction à la législation ou les règlements Français et Européens.

En cas d'envois multiples, seul le dernier envoi avant la date limite sera pris en compte.

### 2. Finale

Période : le 2 avril 2020

La Finale, dernière épreuve du Challenge, se déroulera dans les locaux de Wavestone, soit au 100-101 Terrasse Boieldieu – Tour Franklin - 92042 PARIS LA DEFENSE CEDEX, à l'horaire qui aura été préalablement communiqué aux Participants. L'ensemble des Participants est tenu d'y participer. Toutes les consignes relatives à la Finale seront communiquées le jour même.

### 3. Remise des prix

Une soirée organisée par Wavestone le 2 avril 2020, durant laquelle les gagnants seront désignés, clôturera le Challenge.

Le déjeuner ainsi que le dîner du 2 avril 2020 seront fournis par Wavestone.

## **Article 6. REMBOURSEMENT DES FRAIS DE TRANSPORTS ET HEBERGEMENT**

Pour les Equipes issues d'écoles situées en dehors de la région parisienne, qui devront se déplacer pour participer à la Finale, Wavestone leur fournira une enveloppe, au titre du remboursement des frais de transport et d'hébergement, dont le montant dépendra de l'emplacement de l'école. Ce montant sera communiqué aux Equipes concernées en amont de la Finale afin qu'elles puissent effectuer leurs réservations en conséquence. Wavestone ne procédera à aucun remboursement des frais de transport et d'hébergement aux Equipes issues d'écoles situées en région parisienne.

## **Article 7. DETERMINATION DES GAGNANTS**

Chaque épreuve (incluant la Finale) permet de cumuler des points qui constituent le score final. Pour chacun des deux parcours, l'Equipe ayant cumulé le plus de points tout au long du Challenge sera désignée comme gagnante.

Les scores sont attribués par le jury constitué de membres de Wavestone, à l'exclusion des Coachs, qui évaluent les Soumissions sur la base de critères objectifs et professionnels, au regard des bonnes pratiques dans le domaine du conseil et de la cybersécurité.

Le tableau des scores pourra être mis à jour au cours du Challenge afin de permettre une meilleure visibilité sur le classement des Equipes.

## **Article 8. DOTATIONS DU CHALLENGE**

La responsabilité de la dotation est portée par une agence commissionnée par Wavestone (ci-après l'« Agence »).

Chaque Participant appartenant aux deux Equipes gagnantes, soit au maximum douze gagnants (ci-après les « Gagnants »), remportera un week-end, pour deux personnes en Europe, dans une ville au choix, parmi celles proposées par l'Agence, d'une valeur totale de 800 € HT comprenant a minima :

- Deux (2) sièges pour un vol A/R, au départ de Paris, en classe économique, hors vacances scolaires ou grands ponts ;
- Une (1) nuit en chambre double ou twin, avec petit déjeuner en hôtel 3 à 4 étoiles, selon période et disponibilité.

L'offre sera valable pour une durée d'un (1) an à compter de la date de désignation (soit le 02 avril 2020) des Gagnants du Challenge.

Une fois que les Gagnants auront été désignés, l'Agence commissionnée par Wavestone pour l'attribution des dotations prendra contact avec chaque Gagnant, individuellement, pour leur préciser les modalités de leur voyage, leur proposer les destinations et en fixer les dates. Une fois la destination et les dates sélectionnées, l'Agence mettra en contact les Gagnants avec son partenaire voyage pour la finalisation du séjour et l'émission des billets d'avion et du voucher pour l'hôtel.

Chaque Gagnant pourra choisir un lot alternatif au week-end pour deux personnes en Europe. Le lot alternatif proposé consistera en un bon d'achat, d'une valeur équivalente, valable dans de grandes enseignes.

Wavestone ne serait être tenu responsable 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 les Gagnants.

### **Article 9. DISQUALIFICATION**

Les Participants peuvent être disqualifiés pour les raisons suivantes :

- Si les Soumissions ne sont pas des créations originales ou ne respectent pas le présent Règlement, notamment les directives et les restrictions décrites à l'article 5 ;
- Si Wavestone considère qu'une personne a : a) altéré ou tenté d'altérer le fonctionnement d'outils numériques utilisés dans le cadre du Challenge ; b) violé le présent Règlement ; ou c) s'est comporté de manière antisportive ou perturbatrice, ou avec l'intention d'importuner, d'injurier, de menacer ou de harceler toute autre personne ;
- Si la volonté de fraude ou la tentative de tricherie d'un Participant a été avérée ou démontrée.

En cas de non-respect du présent Règlement, Wavestone se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations. Wavestone ne saurait encourir une quelconque responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Les Participants disqualifiés au cours du Challenge seront prévenus par e-mail et ne seront pas conviés à la Finale, ni à la soirée de remise de prix.

### **Article 10. MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU CHALLENGE**

Wavestone se réserve la possibilité de modifier, prolonger, écourter, suspendre ou annuler le Challenge, sans préavis, à tout moment, et d'apporter les modifications nécessaires au présent Règlement. Wavestone se réserve la possibilité de prendre toutes décisions que Wavestone pourrait estimer utiles pour l'application et l'interprétation du Règlement si des circonstances exceptionnelles ou indépendantes de sa volonté l'exigeaient et/ou pour assurer la sécurité, l'équité, l'intégrité ou le bon déroulement du Challenge.

En cas de modifications du Règlement et/ou du Challenge, Wavestone pourra en informer les Participants, dans les meilleurs délais, par tout moyen de leur choix, notamment par l'intermédiaire du Site ou par e-mail et, le cas échéant, leur communiquer les nouvelles règles applicables.

Le Participant pourra notifier à Wavestone son refus d'appliquer les nouvelles règles applicables, auquel cas, il sera exclu de la participation au Challenge. A défaut de notification par le Participant dans un délai de soixante-douze (72) heures, à compter de la communication des nouvelles règles, ces dernières seront considérées comme acceptées.

Wavestone se réserve le droit s'il y a lieu d'invalider et/ou d'annuler tout ou partie d'une participation s'il apparaît que des fraudes de toutes sortes ou des dysfonctionnements sont intervenus sous quelque forme que ce soit, et notamment de manière informatique ou manuelle dans le cadre de la participation au Challenge. Wavestone se réserve, dans toutes hypothèses et même en cas de doute, le droit de disqualifier les fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La responsabilité de Wavestone ne saurait être engagée au titre de ce qui précède et les Participants ne pourront donc prétendre à aucun dédommagement ou indemnité de quelle que nature que ce soit.

### **Article 11. PROPRIETE INTELLECTUELLE**

En participant au Challenge, tous les Participants acceptent la reproduction, l'utilisation et la diffusion de leur Soumission par Wavestone dans le monde entier, sans limite de temps et sans avis, compensation, ni contrepartie.

Conformément aux dispositions du Code de la Propriété intellectuelle, toute reproduction représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant ce Challenge ainsi que du Site sont strictement interdites, sans accord exprès, préalable et écrit, de Wavestone. Par ailleurs, il est formellement interdit de collecter et d'utiliser les informations du Challenge à des fins commerciales. Cette interdiction s'étend notamment, sans que cette liste ne soit limitative, à tout élément rédactionnel fourni dans le cadre du Challenge, au nom, aux logos, images, photos, graphiques, de quelque nature qu'ils soient.

### **Article 12. DROIT A L'IMAGE**

En s'inscrivant au Challenge, les Participants autorisent expressément Wavestone à reproduire, représenter, utiliser et diffuser librement le nom, les images et les sons relatifs à leur personne tels qu'ils auront été photographiés, filmés ou enregistrés lors du Challenge, à des fins promotionnelles et de publicité, relatives au Challenge, sans que cela ne puisse ouvrir de droit à une quelconque rémunération, sur tout type de support, dans le monde entier et pour une durée deux (2) ans à compter de la participation au Challenge.

### **Article 13. PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL**

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 (telle que modifiée) et du règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 applicable à compter du 25 mai 2018, les Participants sont informés que la collecte des données personnelles dans le cadre de ce Challenge (comprenant nom, prénom, adresse e-mail, photo, école d'origine) a pour finalité d'assurer le bon fonctionnement du Challenge, notamment pour la transmission des énoncés et afin de contacter les Gagnants pour leur remettre leur dotation.

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 (telle que modifiée) et du règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 applicable à compter du 25 mai 2018, chaque Participant dispose à tout moment d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait des données le concernant en contactant [dpo@wavestone.com](mailto:dpo@wavestone.com). Toutefois, les données étant nécessaires durant le Challenge, toute demande de suppression ne pourra être faite qu'à l'issue du Challenge, à défaut le Participant fera l'objet d'un retrait de participation.

### **Article 14. REponsabilites**

Wavestone ne pourra être tenue pour responsable par une ou plusieurs Equipes lors de l'envoi de leur Soumission, notamment du fait des dysfonctionnements pouvant affecter le réseau Internet ou les liaisons téléphoniques, pour tout problème de configuration ou lié à un navigateur donné, pour toute erreur humaine ou d'origine électrique, pour toute intervention malveillante, en cas de force majeure ou toutes perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Challenge.

Wavestone ne garantit pas que le Site fonctionne sans interruption, qu'il ne contient pas d'erreurs informatiques ni que les défauts constatés seront corrigés. Wavestone ne pourra être tenue responsable en cas de dysfonctionnement technique du Challenge, si les Participants ne parviennent pas à se connecter au Site, si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parviennent pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion à Internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur) ou lui arriveraient illisibles ou impossible à traiter (par exemple, si le Participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription) ou en cas de problèmes d'acheminement des courriers électroniques. Les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement à ce titre.

Wavestone ne saurait de la même manière être tenue responsable de tout dommage, matériel ou immatériel causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ou de toutes conséquences directes ou indirectes pouvant en découler, notamment sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

#### **Article 15 : DROIT APPLICABLE – DIFFERENDS**

Le présent Règlement est soumis à la loi française. Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au Challenge et/ou à la dotation doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse de Wavestone mentionnée à l'article 1 et au plus tard deux (2) mois après la date de fin du Challenge telle qu'indiquée au présent Règlement. En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent.