

Règlement du « Wave Game » - Edition 2023

Version : 1er février 2023

Article 1. ORGANISATEUR DU CHALLENGE

La Société WAVESTONE, Société Anonyme 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 mars 2023 au 25 mai 2023 à 23h59, un challenge inter-écoles sur les sujets de la cybersécurité et des nouvelles infrastructures IT intitulé « *Wave Game, the student challenge by Wavestone* », (ci-après « le Challenge »).

Article 2. ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Challenge implique l'acceptation sans aucune réserve par le participant du 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 en application des stipulations de l'article 9. Le présent règlement est consultable sur le site consacré au Challenge disponible à l'adresse suivante : wavegame.wavestone.events (ci-après le « Site »).

Article 3. DESCRIPTION DU CHALLENGE

Le Challenge est une compétition, dans laquelle des équipes composées d'étudiants (ci-après les « Participants »), devront réaliser des épreuves relatives à la conception, l'évolution et la sécurisation d'un SI, en respectant les consignes et délais imposés, transmis au préalable par e-mail.

La liste des écoles des Participants sera mise à disposition sur le Site, sous réserve de l'accord de ladite école.

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

La liste des Coachs, ainsi que leurs coordonnées, sera mise à disposition 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),
- ayant un statut d'étudiant en L3, M1 ou M2 au sein d'un établissement d'enseignement supérieur de niveau Bac+5 (iii) – l'établissement devant être localisé en France, en Suisse, en Belgique, au Luxembourg ou au Royaume-Uni, des établissements localisés dans d'autres

pays pourront prendre part à la compétition sous réserve de validation préalable par Wavestone.

- pouvant se libérer plusieurs heures pour chaque épreuve prévue durant la phase 1, soit du 17 mars 2023 au 30 avril 2023 et étant disponible lors de la phase finale, soit le 25 mai 2023 (iv),
- N'ayant pas déjà participé à une édition précédente du Wave Game (v), (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, 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 1er février 2023 à 12h00 et prendra fin le 22 février 2023 à 20h00, heure de Paris.

Pour s'inscrire, une Personne admissible doit remplir le formulaire d'inscription en ligne mis à disposition sur le Site. 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. Toutefois, en cas de difficultés lors de la constitution de équipes, Wavestone se réserve la possibilité de constituer des équipes inter-écoles.

Plusieurs Equipes peuvent être constituées par école.

-Enfin, les Personnes admissibles ne pourront être membres que d'une seule Equipe.

Afin de garantir le bon déroulement du Concours, en cas de nombre important de Participant, Wavestone se réserve le droit d'exclure les derniers inscrits et/ou d'écourter la période d'inscription.

3. Spécificités du Royaume-Uni

L'inscription au Royaume-Uni sera soumise à une invitation ou à une approbation préalable de Wavestone.

En l'absence d'invitation ou d'approbation préalable par Wavestone, les étudiants des écoles du Royaume-Uni ne peuvent pas être considérés comme des Personnes Admissibles et peuvent être exclus.

Article 5. DEROULEMENT DU CHALLENGE

Le Challenge est organisé en trois parcours, ci-après décrits, comportant chacun une première phase de deux épreuves à distance (ci-après « Phases d'épreuves à distance »), et une seconde phase constituée d'une épreuve finale, au sein des locaux de Wavestone à Paris, si le contexte sanitaire le permet (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, si le contexte sanitaire le permet, en présentiel à Paris (lieu à définir).

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

- Le parcours « Blue Wavers » : Un parcours cybersécurité technique qui cible des étudiants passionnés par l'informatique, ayant des compétences techniques avancées et une envie d'approfondir leurs connaissances en cybersécurité.
- Le parcours « Yellow Wavers » : Un parcours cybersécurité fonctionnel qui cible des étudiants intéressés par les sujets liés à la transformation numérique et la cybersécurité mais n'ayant pas forcément de connaissances préalables en cyber
- Le parcours « Green Wavers » : Un parcours tech orienté Cloud & DevOps qui cible des étudiants capables de mettre en place des projets informatiques et ayant une envie d'approfondir leurs connaissances en tech.

Pour les trois parcours, les profils ciblés par le Challenge sont les étudiants de niveau L3, M1 ou M2.

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

Les trois parcours s'inscrivent dans un scénario commun mais 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 (à l'issue de la finale), les trois meilleures équipes de chaque parcours sont classées selon un Top 3 et désignées comme gagnantes.

Tous les énoncés des épreuves de la Phase 1 seront fournis en Anglais et les Soumissions découlant des dites épreuves (ci-après les « Soumissions ») devront être rédigées en Anglais ou en Français, selon la préférence de chaque équipe.

Les épreuves de la Phase finale se dérouleront en Anglais et les Soumissions liées à cette phase devront être rédigées en Anglais.

1. Phase d'épreuves à distance

Période : du 17 mars 2023 au 30 avril 2023 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 aux adresses suivantes : wavegame@wavestone.com, ainsi qu'à l'adresse email de 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 et à la propriété intellectuelle ;
- 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, européens, belges, suisses, luxembourgeois et britanniques.

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

2. Finale

Période : le 25 mai 2023

La Finale, dernière épreuve du Challenge, se déroulera, si le contexte sanitaire le permet, 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 désignés comme finalistes est tenu d'y participer. Toutes les consignes relatives à la Finale seront communiquées le jour même.

Les Soumissions dans le cadre de la finale 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, et à la propriété intellectuelle ;
- 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, belges, suisses, luxembourgeois, européens et britanniques.

3. Remise des prix

Une soirée organisée par Wavestone le 25 mai 2023, durant laquelle les gagnants seront désignés, clôturera le Challenge (si le contexte sanitaire le permet).

Le déjeuner ainsi que le dîner du 25 mai 2023 seront fournis par Wavestone (si le contexte sanitaire le permet).

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 trois parcours, les trois équipes ayant cumulé le plus de points tout au long du challenge seront classées selon un Top 3 et désignées comme gagnantes.

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, de la cybersécurité et de la tech. A titre d'exemple, voici quelques critères pris en compte pour l'évaluation des soumissions :

- Pertinence de la démarche et de la réponse
- Prise en compte des inputs fournis dans la réponse
- Qualité des livrables
- Conformité des livrables aux exigences formulées dans l'énoncé
- Etc.

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 neuf Equipes gagnantes (trois Equipes par parcours), remportera une somme d'argent liée à sa place sur le podium :

- Pour la première Equipe de chaque parcours, un bon d'achat de 500€/personne
- Pour la deuxième Equipe de chaque parcours, un bon d'achat de 200€/personne
- Pour la troisième Equipe de chaque parcours, un bon d'achat de 100€/personne

Les bons d'achats seront transmis aux Equipes gagnantes dans un délai de 3 mois post Finale.

Wavestone ne saurait 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.

Si nécessaire, les bons d'achat seront convertis dans la monnaie locale du pays de l'école de l'Equipe gagnante.

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 prise de fonction (salariés, stagiaires, alternants) par un Participant, au sein de Wavestone ou d'une de ses filiales au cours du Challenge Le terme de filiale désigne toute entité dans laquelle Wavestone détient, directement ou indirectement, plus de 50% des droits de vote de l'entité (ci-après « Filiales »).

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 courriel 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 courriel 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 de concéder à Wavestone, pour le monde entier, et sans limite de temps, pour l'ensemble de leurs Soumissions un droit non-exclusif :

- De représentation : le droit de représenter, de distribuer, de diffuser, de faire diffuser tout ou partie des Soumissions par tous moyens et/ou supports, papiers, électroniques, numériques, informatiques, de télécommunication notamment Internet ou Intranet, connus ou inconnus à ce jour, et ce, auprès de tout public.
- De reproduction : le droit de fixer, numériser, reproduire, éditer les Soumissions, sans limitation de nombre, en tout ou partie par tous moyens et tous supports, papiers, informatiques, numériques, électroniques, télématiques, de télécommunication notamment Internet ou Intranet, connus ou inconnus à ce jour.
- D'adaptation : le droit d'adapter, d'arranger, tout ou partie des Soumissions, d'en intégrer tout ou partie sur tout site Web et/ou sur tout support, de traduire les Soumissions, en tout ou partie, en toute langue, sur tout support ou par tout moyen.
- D'usage : le droit de faire usage de tout ou partie des Soumissions aux fins d'effectuer tous les traitements nécessaires à l'exercice des droits concédés.

En application des engagements pris à l'article 5 du Règlement, les Participants garantissent que les Soumissions ne violent ou n'enfreignent aucun droit de propriété intellectuelle d'un tiers.

A ce titre, les Participants s'engagent pour les Soumissions dont ils sont auteurs, à assumer l'entière responsabilité de toute réclamation de tiers intentées contre Wavestone, fondées sur la violation des droits de propriété intellectuelle dudit tiers par les Soumissions.

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. Ces informations pourront également être utilisées pour des actions de recrutement et ce pour une durée maximale de 5 ans.

Chaque Participant s'inscrivant au Challenge, autorise expressément Wavestone et chacune de ses Filiales à utiliser les informations collectées par Wavestone dans le cadre du Challenge pour ces finalités.

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. 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, 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 pour chaque Participant à la loi du pays de localisation de l'école à laquelle ledit Participant est inscrit. 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 (ou à l'adresse mail wavegame@wavestone.com) 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.