



Règlement du WAVE GAME

LA PARTICIPATION AU CHALLENGE IMPLIQUE L'ACCEPTATION SANS RESERVE DU PRÉSENT RÈGLEMENT.

1. ORGANISATEUR DU CHALLENGE

La Société WAVESTONE, Société Anonyme à Directoire et Conseil de Surveillance au capital de 496.688,20 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 - (« Wavestone ») - organise du 23 mai 2019 au 6 juin 2019 un challenge inter-écoles sur les sujets de cybersécurité intitulé WaveGame, Le Challenge Cybersécurité by Wavestone, ci-après dénommé « le Challenge ».

2. DESCRIPTION DU CHALLENGE

Le Challenge est une compétition dans laquelle des équipes d'étudiants (les « Participants »), représentant chacune une école participante, devront réaliser des épreuves de cybersécurité en respectant les consignes et délais imposés.

Chaque équipe sera coachée par un consultant de Wavestone (le « Coach »), qui sera aussi le contact privilégié de l'équipe pour toutes les questions relatives au Challenge. Le Coach se déplacera autant de fois que nécessaire pour rencontrer les Participants et les guider dans la réalisation des épreuves.

Le thème de cette édition du Challenge est « Les véhicules connectés ».

3. INSCRIPTION

La phase d'inscription se déroule entre le 27 mars 2019 (12h00) et le 16 avril 2019 (23h59), heure de Paris.

Le Challenge est un jeu concours gratuit et sans obligation d'achat mais n'inclut pas les frais d'accès à Internet du Participant. L'inscription au Challenge est ouverte à toute personne physique majeure (i) étudiant dans l'une des écoles participantes (ii) pouvant se libérer plusieurs heures pour chaque épreuve sur la période du 23 avril au 31 mai 2019 et (iii) étant disponible le 6 juin 2019 pour la grande finale (journée et soirée) (une « Personne admissible »).

La liste des écoles participantes est disponible sur le site web (wavegame.wavestone.events).

Pour s'inscrire, une Personne admissible doit contacter le Coach de son école. La liste des Coaches par école est disponible sur le site web (wavegame.wavestone.events). Le processus de constitution des équipes est à la charge de l'école dont est issu le candidat, à défaut, Wavestone sélectionnera les Participants sur dossier selon des critères en lien avec le métier du conseil et la cybersécurité.

Une équipe est constituée de six (6) Personnes admissibles poursuivant leurs études dans le même établissement. Les Personnes admissibles peuvent uniquement être membres d'une (1) seule équipe.

4. DEROULE DU CHALLENGE

Le Challenge est organisé en deux (2) parcours, comportant chacun une première phase de trois (3) épreuves à distance, et une seconde phase constituée d'une grande finale dans les locaux de Wavestone à Paris (la « Finale »). Le Challenge se clôturera le même jour par une soirée de remise de prix qui se dérouleront à Paris.

Les deux parcours, « Blue Wavers » et « Yellow Wavers » comportent des épreuves différentes et seront évalués séparément. A la fin du Challenge, deux équipes remporteront la victoire : une pour chaque parcours.

- 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.

Toutes les épreuves y compris la Finale se dérouleront en Français et les Soumissions devront être rédigées en Français.

A. Phase d'épreuves à distance

Période : du 23 avril au 31 mai 2019

Pour chaque Epreuve, les Participants recevront les consignes et les conditions de réponses par mail.

Dans le cas où des Soumissions sont attendues par mail, les équipes devront les envoyer à l'adresse wavegame@wavestone.com ainsi qu'à leur Coach.

Les Soumissions doivent être des créations originales et respecter le présent règlement, notamment les directives et les restrictions de contenu ci-dessous. Une équipe peut être disqualifiée (cf. paragraphe 7. DISQUALIFICATION).

En cas de plusieurs envois, seul le dernier envoi avant la date limite sera pris en compte.

B. Phase finale

Période : le 6 juin 2019

Toutes les équipes participantes doivent participer à la Finale et se présenter dans les locaux de Wavestone à l'horaire qui leur aura été communiqué.

La Finale et la soirée de remise de prix se dérouleront à Paris. Toutes les consignes de l'épreuve finale seront données aux participants le 6 juin 2019.

Le déjeuner et le dîner de la journée du 6 juin 2019 seront fournis par Wavestone. Il va de la responsabilité de chaque Participant d'informer l'équipe organisatrice en cas de restrictions alimentaires, laquelle essayera de s'adapter.

Pour les Participants issus d'écoles en dehors de la région parisienne, Wavestone fournira une enveloppe dont le montant dépendra de l'emplacement de l'école pour rembourser les frais de transport et d'hébergement afin de se rendre à la Finale. Ce montant sera communiqué aux équipes concernées en amont de la finale pour qu'elles puissent effectuer leurs réservations. Wavestone ne fournira aucune indemnisation de transport et d'hébergement aux équipes issues d'écoles situées en région parisienne.

5. DETERMINATION DES GAGNANTS

Chaque épreuve (incluant la Finale) permet de cumuler des points.

Pour chacun des deux parcours, l'équipe qui remportera la victoire est l'équipe qui aura cumulé le plus de points tout au long du Challenge. La Finale compte comme une épreuve supplémentaire venant s'additionner au score total : il est possible que l'équipe qui obtient le meilleur score à la Finale ne remporte pas le Challenge si son score cumulé est inférieur à celui d'une autre équipe.

Le tableau des scores pourra être mis à jour au cours du Challenge pour donner de la visibilité sur le classement des équipes.

6. DOTATIONS DU CHALLENGE

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

Chaque membre des deux (2) équipes gagnantes, soit au maximum douze (12) gagnants, remportera un week-end pour deux 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 partir de la date de révélation des résultats du Challenge.

Une fois que les gagnants auront été identifiés, l'Agence commissionnée par Wavestone pour l'attribution des dotations prendra contact avec eux individuellement pour leur préciser les modalités de leur voyage, leur proposer les destinations et caler les dates. Une fois la destination et les dates sélectionnées, l'agence les mettra en contact 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 en Europe. Le lot alternatif proposé sera un bon cadeau valable dans de grandes enseignes d'une valeur équivalente.

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.

7. DISQUALIFICATION

Un participant ou une équipe peut être disqualifiée 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 de contenu 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 ;

- 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.

Wavestone se réserve le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs. Wavestone ne saurait encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuelles commises.

Les Participants disqualifiés seront prévenus par mail et ne seront pas conviés à la Finale ni à la soirée de remise de prix.

8. MODIFICATION, INTERRUPTION OU ANNULATION DU CHALLENGE

Si, pour une raison quelconque, le Challenge ne se déroule pas comme prévu, notamment en raison d'une altération, d'une intervention non autorisée, d'une fraude, d'une panne technique, en cas de force majeure ou de toute autre cause échappant au contrôle de Wavestone pouvant corrompre ou affecter l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou le bon déroulement du Challenge, Wavestone se réserve le droit d'annuler, de modifier ou de suspendre le Challenge. Dans ce cas, Wavestone s'engage à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (notamment mail et/ou par publication sur le site de l'évènement) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le Participant pourra notifier à Wavestone son refus des nouvelles règles applicables, auquel cas il sera exclu de la participation au Challenge. A défaut d'avoir notifié un tel refus dans un délai de 72 heures à Wavestone, il sera considéré que le Participant a accepté les nouvelles règles applicables.

Par ailleurs, Wavestone se réserve le droit de modifier le présent Règlement officiel en tout temps aux fins de clarification, sans affecter matériellement les conditions du Challenge.

En cas de modification, annulation, interruption, réduction ou extension de la durée du Challenge, la responsabilité de Wavestone ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement.

9. PROPRIETE INTELLECTUELLE

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

Par ailleurs, l'ensemble des éléments composant le Challenge, notamment figurants sur le site du Challenge, sont protégés par les dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle. En conséquence, toute reproduction de ceux-ci, totale ou partielle, ou imitation, sans notre accord exprès, préalable et écrit, est interdite. 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, aux logos, images, photos, graphiques, de quelque nature qu'ils soient.

10. DROIT A L'IMAGE

En s'inscrivant au Challenge, les Participants acceptent la prise de leur image (sous toute forme et sur tout support) et donnent leur accord pour que Wavestone puisse reproduire, représenter, utiliser et diffuser librement le nom, les images et les sons relatifs à leur personne tels qu'ils auront photographiés, filmés ou enregistrés lors du Challenge, à des fins de publicité et promotionnelles relatives au Challenge.

Cette autorisation est consentie à titre gracieux pour une durée maximale de deux (2) ans, par tous moyens de diffusion, en France et dans le monde entier.

11. PROTECTION DES DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, les Participants sont informés que la collecte des données personnelles dans le cadre de ce Challenge (comprenant nom, prénom, adresse mail, photo, école d'origine) a pour finalité d'assurer le bon fonctionnement du Challenge, notamment pour la transmission des énoncés et pour contacter les gagnants pour leur remettre leur prix.

Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données et à la loi informatique et liberté du 6 janvier 1978, les Participants disposent à tout moment d'un droit d'accès au fichier, de rectification et de retrait des données les concernant en contactant dpo@wavestone.com. Toutefois, les données étant nécessaires lors du déroulement du Challenge, toute demande de suppression ne pourra être faite qu'à la fin du Challenge ou devra faire l'objet d'un retrait de participation.

12. RESPONSABILITES

Wavestone ne saurait être tenue responsable au cas où un ou plusieurs Participants ne pourraient parvenir à envoyer leurs Soumissions par mail du fait de tout défaut technique ou de tout problème lié notamment et non limitativement à/aux (i) l'encombrement du réseau ; (ii) une erreur humaine ou d'origine électrique ; (iii) toute intervention malveillante ; (iv) la liaison téléphonique ; (v) matériels ou logiciels ; (vi) tous dysfonctionnements de logiciel ou de matériel ; (vii) un cas de force majeure ; (viii) des perturbations qui pourraient affecter le bon déroulement du Challenge.

Wavestone se réserve le droit d'exclure de la participation au Challenge tout Participant ou toute personne troublant le déroulement du Challenge. Wavestone se réserve 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 Challenge qui serait considéré par Wavestone comme ayant troublé le Challenge d'une quelconque des manières précitées, ne sera pas éligible à la réception d'une dotation.

Aucune réclamation relative au Challenge ne pourra être prise en charge passé le délai de deux (2) mois suivant la date de fin du Challenge. Tout litige né à l'occasion du présent Challenge et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, pourra être soumis aux tribunaux compétents de paris.

Ce Challenge est soumis à la Loi Française.