

# **Règlement du Challenge « Concours Data Science TOTAL – Mines-Telecom 2016 / 2017 »**

## **Article 1 : SOCIETE ORGANISATRICE**

TOTAL S.A., Société Anonyme de droit français, au capital de 6 135 008 980 euros dont le siège social est situé Tour Coupole - 2, place Jean Millier - Arche Nord - Coupole/Regnault - 92078 Paris La Défense Cedex – France et immatriculée au Registre de Commerce et des Sociétés de Nanterre sous le numéro 542 051 180 (ci-après l' « Entité Organisatrice »), organise du 02/10/2017 00H00 (GMT) au 23/12/2018 00H00 (GMT) un concours gratuit appelé « Concours Data Science TOTAL – Mines Telecom » composé d'un set de données (et métriques) dédié audit concours (ci-après « le Challenge »).

La participation se fait exclusivement par un site dédié au Challenge, à partir de l'adresse suivante: [www.datascience.total.com](http://www.datascience.total.com) (ci-après « le Site »).

## **Article 2 : CONDITIONS DE PARTICIPATION**

2.1 Le Challenge est réservé à tout étudiant inscrit en Master 1 ou Master 2 auprès de l'une des écoles du réseau Mines-Télécom suivantes : IMT Atlantique, IMT Lille Douai, Mines Albi, Mines Alès, Mines Saint-Etienne, Télécom Ecole de Management, Télécom ParisTech, Télécom SudParis, EURECOM, Mines ParisTech, Mines Nancy.

Peut également y participer sans prétendre à une récompense toute personne travaillant en CDD ou CDI au sein des sociétés du Groupe TOTAL au sens de l'article L233-3 du Code de commerce. Les prestataires et intérimaires du Groupe TOTAL ne peuvent pas participer.

2.2 Une seule participation par Joueur (même nom, même adresse électronique) est comptabilisée pour toute la durée du Challenge.

Ne sont pas autorisés à participer au Challenge, toute personne ayant collaboré à l'organisation du Challenge.

2.3 L'Entité Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires à l'examen de la véracité des informations fournies par les Joueurs lors de leur inscription.

## **Article 3 : MODALITES DE PARTICIPATION/DEROULEMENT DU CHALLENGE**

3.1 L'inscription au Challenge sera accessible dès le 02/10/2017 00H00 (GMT) et jusqu'au 23/12/2018 00H00 (GMT) en se connectant au Site à l'adresse suivante: <https://datascience.total.com/fr/challenge/6/details>.

3.2 Pour participer au Challenge, le Joueur devra avant le 23/12/2018 00H00 (GMT) respecter les étapes suivantes :

▪ **Inscription :**

- Se connecter sur les pages du Site à partir du 02/10/2017 00H00 (GMT)
- Cliquer sur le lien « Je m'inscris », ce qui implique l'acceptation sans réserve du règlement du Challenge et des Conditions Générales d'Utilisation du Site ; et
- Remplir le formulaire d'inscription en ligne.

Toute inscription comportant des informations manquantes, fausses, incomplètes, ou après la date et l'heure limite de participation, sera considérée comme nulle et ne sera pas prise en compte.

▪ **Participation au Challenge :**

Une fois inscrit, chaque Joueur pourra télécharger les données du Challenge sur le Site. Il construira sa ou ses solutions data science avec les outils de son choix (matériels et logiciels). Il pourra en tester la performance en postant ses résultats sur le Site. Le classement de la performance des différentes propositions sera effectué sur la base d'une métrique propre au Challenge tel que précisé sur le Site. Entre le 02/10/2017 et le 23/12/2018 00H00 (GMT), chaque Joueur peut poster au maximum 5 (cinq) résultats par jour.

Le Joueur s'engage à respecter scrupuleusement les consignes du Challenge spécifiées sur le Site. Notamment, il s'engage à n'utiliser que les données mises à disposition sur le Site et à ne pas divulguer ces données en dehors du Challenge.

#### **Article 4 : DESIGNATION DES GAGNANTS ET RECOMPENSES**

Le classement des prévisions soumises par les Joueurs pour chaque Challenge sera réalisé sur la base de la métrique propre au Challenge tel que précisé sur le Site et sera arrêté le 23/12/2018 à 00H00 (GMT).

Ce classement permettra de désigner les 10 meilleurs Joueurs qui seront de facto sélectionnés pour présenter leur solution devant un jury constitué d'enseignants des écoles du réseau Mines-Télécom listées à l'article 2.1 ci-dessus et de professionnels du Groupe TOTAL (ci-après « le Jury »), sous réserve de vérification par l'Entité Organisatrice du respect par ces Joueurs des conditions de participation prévues par le présent règlement.

Pour participer à la sélection finale du Jury, les Joueurs ainsi sélectionnés devront remettre un rapport écrit détaillant la méthodologie mise en œuvre pour l'obtention de la prévision du Joueur. Ce rapport devra être envoyé au format pdf par courrier électronique à l'adresse suivante : [roustant@emse.fr](mailto:roustant@emse.fr), au plus tard le 15/01/2018 à 00H00 (GMT). Le Jury aura le choix discrétionnaire de ne pas examiner les rapports remis postérieurement à cette date.

A l'issue de la revue de ces rapports par le Jury, un classement final sera établi par le Jury parmi les Joueurs ayant remis un rapport dans les conditions ci-dessus.

Ce classement final est établi sur décision souveraine du Jury sans possibilité de recours de la part des Joueurs.

Les 3 meilleurs Joueurs de ce classement final seront contactés par l'Entité Organisatrice dans les conditions prévues à l'article 5 ci-après pour se voir proposer un stage d'une durée maximale de 6 mois au sein d'une entité du Groupe TOTAL. Ce stage portera sur sujet en rapport avec la science des données et/ou le cursus pédagogique des écoles du réseau Mines-Telecom listées à l'article 2.1 ci-dessus. Pour que cette proposition soit valable, il faut que l'étudiant puisse fournir une convention de stage de son établissement scolaire et qu'il soit réalisé en 2018. Ce stage est proposé selon les conditions habituelles de rémunération des stages en vigueur au sein du Groupe TOTAL.

Les Joueurs n'étant pas étudiants de l'une des écoles du réseau Mines-Télécom listées à l'article 2.1 ne peuvent prétendre à aucune récompense.

#### **Article 5 : INFORMATIONS DU/ DES GAGNANT(S) ET ATTRIBUTION DE LA/ DES RECOMPENSE(S)**

Le classement final des meilleures solutions déposées dans le cadre du Challenge sera publié sur le Site le 24/12/2018.

Les 10 meilleurs Joueurs identifiés par ce classement comme prévu à l'article 4 ci-dessus, seront informés de leur sélection pour leur présentation au Jury par courrier électronique envoyé par l'Entité Organisatrice à l'adresse indiquée par le Joueur sur le formulaire d'inscription, dans un délai de 2 jours ouvrés après émission du classement sur le Site.

Les 10 meilleurs Joueurs devront confirmer par retour de courrier électronique à l'Entité Organisatrice leur souhait de participer à la sélection finale par la présentation de leur solution devant le Jury dans un délai maximum de 5 (cinq) jours après envoi par l'Entité Organisatrice du courrier électronique les informant de leur pré-sélection. Ils devront à cette occasion confirmer les informations relatives à leur identité (nom, prénom, adresse e-mail) et leur établissement d'appartenance.

Une fois les rapports revus par le Jury, le classement final des Joueurs ayant remis leur rapport dans les conditions prévues à l'article 4 sera ajusté et publié sur le Site au plus tard le 31/01/2018.

Les 3 vainqueurs de ce classement seront ensuite informés par courrier électronique et contactés pour faire le point sur les modalités pratiques de mise en œuvre de la récompense prévue à l'article 4 ci-dessus.

En cas d'impossibilité de réalisation du stage ou de refus de la proposition de stage par l'un des Joueurs sélectionnés par le Jury, l'Entité Organisatrice ou le Jury se réserve la possibilité de contacter un autre Joueur identifié dans le classement final publié sur le Site.

Le stage attribué n'est pas cessible à des tiers, seul les Joueurs désignés par le Jury pouvant en bénéficier personnellement.

L'Entité Organisatrice se réserve le droit de ne pas attribuer de récompense à l'un des vainqueurs identifiés dans le classement final, s'il apparaît que celui-ci a fraudé ou n'a pas respecté les conditions du présent règlement.

## **Article 6 : REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION**

Le remboursement des frais de connexion n'est pas justifié dans le cadre du Challenge.

Les éventuels frais de déplacement pour la participation à la sélection finale par la présentation de leur solution devant le Jury sont à la charge du Joueur.

## **Article 7 : REGLEMENT**

### **7.1 Acceptation du règlement**

La participation au Challenge entraîne l'acceptation du présent règlement dans son intégralité et sans réserve, ainsi que l'acceptation des Conditions Générales d'Utilisation du Site qui le complètent.

### **7.2 Dépôt légal**

Le règlement peut être consulté dans son intégralité sur le Site en cliquant sur l'onglet "règlement interne".

Il peut être consulté, téléchargé et imprimé librement.

Le règlement du Challenge est également adressé, à titre gratuit, à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante: [michel.lutz@total.com](mailto:michel.lutz@total.com)

### **7.3 Langue du règlement**

Seule la version française du présent règlement fait foi.

Toute éventuelle version autre que la version française ne constitue qu'une traduction de confort.

### **7.4 Intégralité du règlement et nullité**

Dans l'hypothèse où l'un ou plusieurs des articles du présent règlement serai(en)t devenue nul(s) et non avenu(s) par un changement de législation, une déréglementation ou par une décision de justice, cela ne saurait en aucun cas affecter la validité et le respect des autres articles du présent règlement.

## **Article 8 : RESPONSABILITE**

Participer au Challenge implique une attitude loyale, signifiant le respect absolu des règles et des droits des autres Joueurs.

Le Joueur s'interdit de mettre en œuvre ou de chercher à mettre en œuvre tout procédé de participation qui ne serait pas strictement conforme au respect des règles du présent règlement.

L'Entité Organisatrice se réserve le droit d'écarter, de considérer comme nulle ou d'invalidier la participation de toute personne ne respectant pas totalement le règlement et notamment si les informations et coordonnées fournies par le Joueur sont invalides, erronées ou incomplètes.

Elle se réserve également le droit d'exclure de la participation au Challenge toute personne troublant le bon déroulement du Challenge, et de poursuivre en justice quiconque aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Challenge ou aurait tenté de le faire. La fraude entraîne la disqualification immédiate de son auteur. Un gagnant qui aurait triché, tenté de le faire, ou bénéficié de manœuvres de ce type sera de plein droit déchu de tout droit à obtenir la/les récompense(s) mise(s) en Challenge.

L'Entité Organisatrice se réserve la faculté, à sa seule discrétion, de procéder à toute vérification afin d'assurer le respect du présent article et de l'ensemble du présent règlement, notamment pour écarter tout Joueur ayant commis un abus quelconque ou une tentative de fraude.

L'Entité Organisatrice se réserve le droit, à tout moment et sans avoir à en justifier, d'interrompre le Challenge, de le proroger, de l'écourter, de le modifier ou de l'annuler sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

La responsabilité de l'Entité Organisatrice ne saurait en aucun cas être recherchée si les participations ne lui parvenaient pas pour une raison qui ne saurait lui être imputable, notamment en cas de difficultés de connexion à Internet ou à l'Intranet, ou si elles lui parvenaient sous un format illisible ou impossible à traiter.

Par ailleurs, l'Entité Organisatrice ne saurait être tenue responsable de tout dommage direct ou indirect en relation avec les prix offerts aux gagnants.

## **Article 9 : RECLAMATION**

Toute question relative à l'application du présent règlement ou à son interprétation devra être adressée par courrier électronique à [michel.lutz@total.com](mailto:michel.lutz@total.com) .