

Règlement Break The Code - Nantes

Break The Code - Nantes

Règlement - Edition 2023
Mars 2023

1. Organisation

Sopra Steria Group (ci-après « l'Organisateur »), Société Anonyme au capital de 20 547 701 €, immatriculée au RCS d'Annecy sous le n° 326 820 065, dont le siège social est situé PAE Les Glaisins 74940 Annecy-le-Vieux (France), organise, pour les étudiants et jeunes diplômés des écoles d'ingénieurs informatiques et universités partenaires de Sopra Steria Group situées sur le bassin Nantais (Nantes et Angers), un jeu-concours, gratuit (sans obligation d'achat), par équipes sous la forme d'exercices de programmation informatique ou d'épreuves à effectuer/résoudre, intitulé : « Break The Code - Nantes » (ci-après « la Battle »), qui se déroulera le 16 mai 2023 de 18h30 à 21h30, en présentiel au Campus HEP – Ecole EPSI Nantes, 16 Bd Général de Gaulle, 44200 Nantes.

L'inscription préalable obligatoire à la Battle aura lieu du 01/03/2023 au 09/05/2023 auprès de l'Organisateur par le biais du formulaire prévu à cet effet, disponible en ligne sur : <https://riseatnight.soprasteria.fr/details/2023/05/16/default-calendar/break-the-code---nantes>

Passé ce délai, aucune inscription ne sera acceptée.

La Battle se déroule dans la limite de 17 équipes au maximum soit 68 personnes inscrites. À l'issue du concours, les gagnants seront désignés par le Jury (cf. Article 7) sur la base des scores obtenus pendant les épreuves. Les trois premières équipes seront récompensées par l'attribution d'un prix (remis lors d'une cérémonie à l'issue de la Battle).

L'inscription au concours ou la participation à la Battle implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

2. Objet

La Battle est un challenge technique consistant, pour les participants, à résoudre par équipes des exercices proposés au moyen de programmes informatiques ou codes à créer ou développer, dans un temps imparti (1h30).

Chaque exercice/épreuve correctement réalisé/résolu fait gagner des points aux équipes participantes.

Les trois premières équipes ayant remporté le plus grand nombre de points sont déclarées gagnantes (de rang 1 à 3) par le Jury.

La Battle a pour objectif de mettre au premier plan la réflexion, la créativité et les compétences de développement informatique des participants, quel que soit le langage ou la technologie utilisé.

Le 21 février 2023

3. Participants

La Battle est ouverte uniquement aux étudiants et jeunes diplômés des écoles d'ingénieurs informatiques et universités partenaires de Sopra Steria Group situées sur le bassin Nantais, régulièrement inscrits : auprès de ces écoles/universités pour l'année en cours ou récemment diplômés de ces écoles/universités, et auprès de l'Organisateur du concours.

Uniquement les profils suivants peuvent donc participer à l'évènement :

- Bac + 3 (en cours d'année)
- Bac + 4 (en cours d'année)
- Bac + 5 (en cours d'année)

Chaque participant ne peut appartenir qu'à une seule équipe à la fois.

Toute participation contraire aux stipulations du présent article, et de manière générale au présent règlement, sera considérée comme nulle et non avenue.

4. Modalités et conditions de participation (par équipes)

Chaque équipe doit être constituée de 3 à 4 personnes maximum.

Les participants souhaitant participer au concours sont tenus :

- De s'inscrire dans les délais imposés (01/03/2023 au 09/05/2023) via le formulaire prévu à cet effet disponible sur :
<https://riseatnight.soprasteria.fr/details/2023/05/16/default-calendar/break-the-code---nantes>
- D'indiquer :
 - S'ils s'inscrivent en équipe : de renseigner quels sont les membres composant leurs équipes, le nom attribué à leur équipe, ainsi que les autres champs obligatoires du formulaire
 - S'ils s'inscrivent individuellement : de renseigner « solo » dans le champ « Nom d'équipe » du formulaire. Ils seront alors rattachés par l'Organisateur à des équipes de participants seuls constituées aléatoirement ou dans une équipe incomplète ayant eu un désistement de dernière minute, le jour J avant le début des épreuves.

Il est rappelé qu'il n'est donc pas possible de concourir individuellement à ce concours (mais seulement par équipes en définitive).

La Battle se déroule en présentiel (uniquement) au Campus HEP – Ecole EPSI Nantes, 16 Bd Général de Gaulle, 44200 Nantes.

17 équipes peuvent s'inscrire au maximum soit 68 personnes.

Le 21 février 2023

L'organisateur se réserve le droit de valider les inscriptions selon deux critères : représentation équitable des différentes écoles et ordre d'inscription.

Les inscriptions seules sont acceptées dans le but de constituer une ou plusieurs équipes complémentaires à condition que l'équipe constituée soit composée d'au minimum 3 personnes. Les personnes seules pourront également intégrer une équipe incomplète dans le cas d'un désistement de dernière minute.

Les équipes sont réparties par l'Organisateur dans différentes salles pendant toute la durée des exercices/épreuves.

Le non-respect des conditions de participation énoncées dans le présent règlement entraînera la nullité de la participation du participant.

L'Organisateur ne fournit aucun matériel aux participants pour les épreuves en dehors du mobilier (tables et chaises). Par conséquent ces derniers sont tenus de disposer de leurs propres matériels pour pouvoir concourir (à leurs propres frais). Toutefois certaines salles étant équipées d'un écran déporté, il sera possible de projeter l'écran d'ordinateur de l'équipe pour un meilleur confort. L'installation sera réalisée en amont du démarrage des épreuves pendant l'accueil des participants.

5. Déroulement de la Battle

La Battle aura lieu le 16/05/2023, en présentiel uniquement, et se déroulera sur un temps contraint (de 18h30 à 21h30 selon le planning prévisionnel suivant :

- Accueil et installation des équipes (30 minutes)
- Déroulé des épreuves (1 heure 30 minutes)
- Buffet et remise des lots (1 heure)

Les sujets des exercices/épreuves de programmation à effectuer/résoudre seront transmis le jour de l'évènement.

À la fin du temps imparti lors du déroulé des épreuves, le classement est définitivement établi par le Jury pour la désignation des 3 premières équipes gagnantes (celles ayant réalisé les meilleurs scores).

6. Critères de notation des équipes

Le 21 février 2023

Les arbitres, membres du Jury de l'Organisateur, disposent des corrigés et valident les exercices réalisés par les équipes. Une cellule de supervision, membre du Jury également, peut rendre un arbitrage définitif en cas de contestation éventuelle des participants.

Le classement est établi par équipe : un score est affecté à l'ensemble des membres de l'équipe participants le jour de l'épreuve. L'absence d'un membre de l'équipe à l'épreuve ne permet pas à ce dernier de prétendre au prix remporté par son équipe.

À chaque exercice/épreuve est affecté un nombre de points (en fonction de leur complexité). Une équipe marque ces points suite à la validation du bon comportement du programme créé ou développé (selon un protocole de test adapté à l'exercice et défini par le Jury).

A chaque anomalie ou mauvaise réponse, le Jury arrête les tests et applique à l'équipe en cause une pénalité pour l'exercice. Si tous les tests sont concluants, les points de l'exercice sont attribués à l'exercice réalisé (moins les éventuelles pénalités). Si l'équipe est la première à terminer l'exercice, elle se voit attribuer des points bonus.

La prise en compte des points (bonus ou malus) est effective à l'issue de la validation par l'arbitre.

En cas d'égalité de score entre plusieurs équipes à la fin du temps réglementaire, le jury applique les règles suivantes pour les départager :

- Priorité à l'équipe qui a eu le plus de bonification (terminé l'exercice en premier),
- Priorité à l'équipe qui a eu le moins de pénalités (moins d'anomalies de fonctionnement),
- Priorité à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus basse.

Si aucun de ces critères ne permet de départager les équipes, le Jury effectuera alors un tirage au sort parmi les exæquos.

7. Jury

Le Jury (arbitres et cellule de supervision) est composé exclusivement de personnes employées par l'Organisateur.

Ses membres ont interdiction de participer au concours, d'aider une ou plusieurs équipes à effectuer les exercices/résoudre les épreuves, de présenter ou communiquer par avance aux participants les jeux de tests utilisés.

8. Prix et remise des prix

A la fin de la Battle, le 16 mai 2023, le classement sera effectué et les équipes gagnantes seront annoncées.

Le 21 février 2023

Chacun des membres des 3 premières équipes arrivées en tête du classement se verra décerner l'un des prix suivants ou équivalents) :

- 1er prix : 1 Console Nintendo Switch OLED par membre d'équipe ou cadeau d'un montant équivalent. Valeur unitaire : 359,99 € TTC*
- 2ème prix : 1 drone par membre d'équipe ou cadeau d'un montant équivalent. Valeur approximative : 100,00 € TTC*
- 3ème prix : 1 carte cadeau Steam par membre d'équipe ou cadeau d'un montant équivalent. Valeur unitaire : 50,00 € TTC*

* prix public généralement constaté.

Toutefois, l'équipe gagnante aura la primeur de choisir son prix parmi la liste mentionnée ci-dessus : chaque membre de la première équipe gagnante pourra choisir son prix, puis la seconde équipe gagnante, dans l'ordre, jusqu'au passage de la troisième équipe gagnante.

Les prix seront remis aux gagnants à l'issue de la Battle le jour de l'évènement pendant le buffet :

Les prix ne peuvent donner lieu à aucune contestation ou réclamation. Ils ne peuvent faire l'objet d'aucun échange ou remboursement en espèces, ni d'aucune contrepartie de quelque nature que ce soit.

L'Organisateur ne se substitue pas au fabricant/vendeur/prestataire de ces prix ; en conséquence, les gagnants s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne notamment leur état, qualité ou toute conséquence engendrée par la possession ou l'utilisation des prix. En cas de force majeure ou d'évènement imprévu échappant à son contrôle, l'Organisateur se réserve le droit de remplacer les prix annoncés ou attribués par des prix de nature ou valeur équivalente.

Si les gagnants ne sont pas présents lors de la remise et si les prix ne sont pas réclamés dans les 30 jours calendaires suivant la date de la cérémonie de remise, ils seront perdus pour les gagnants, et ne seront pas réattribués, restant alors la propriété de l'Organisateur qui sera libre d'en disposer comme il l'entend.

9. Droits à l'image

Les participants et/ou gagnants acceptent de poser pour des photographies ou vidéos de leur image sous ces formats, à titre gracieux, pour les besoins de la communication de Sopra Steria Group.

Chacun des participants et/ou gagnants cèdent de manière exclusive à Sopra Steria Group, et ce compris l'ensemble des sociétés du groupe au sens de l'article L 233.3 du Code de commerce (ci-après ensemble « les Cessionnaires »), l'ensemble des droits de propriété intellectuelle sur les photographies/vidéos réalisées fixant son image, à savoir le droit de reproduction, de représentation et de distribution, et ce, sans restriction d'aucune sorte, accompagnée ou non de son patronyme et de son prénom, par tous procédés, sur tout support papier, électronique, magnétique, optique ou vidéographique, Internet, ou tout support futur, connu ou non connu.

Par image, il est entendu l'ensemble des attributs de la personnalité qui comprennent notamment le portrait, la voix, le nom et le prénom. En particulier, le participant et/ou gagnant reconnaît qu'une mise

Le 21 février 2023

en ligne des photographies/vidéos réalisées pourra nécessiter l'adaptation de celles-ci à des formats adéquats et adaptés.

Cette cession emporte le droit pour Sopra Steria Group d'apporter à la fixation initiale, des photographies/vidéos réalisées, toute modification, ajout, suppression, recadrage, doublage, ... etc. qu'elle jugera utile, dès lors que cela n'entraîne aucune altération de la personnalité du participant et/ou gagnant.

En outre, les photographies/vidéos réalisées pourront être accompagnées de toutes légendes, commentaires et/ou illustrations respectant la personnalité.

La cession comprend ainsi le droit, pour les Cessionnaires, d'exploiter les photographies/vidéos issues de la séance de prise de vue ou captation en ligne dans le cadre notamment de :

- publications internes (Intranet, revues internes) ou externes (presse spécialisée et générale),
- publicités, documents commerciaux, financiers ou techniques et tout moyen de promotion, notamment de service de presse,
- représentations publiques tels que notamment les salons et manifestations professionnelles,
- l'élaboration de site web ou à des fins promotionnelles sur Internet, les réseaux sociaux (tels que Facebook, Twitter, LinkedIn), ou tout service en ligne.

Cette cession est effective tant pour la France que pour le monde entier et pour la durée légale de protection des droits d'auteur.

10. Données à caractère personnel

Les données à caractère personnel collectées dans le cadre du concours, notamment lors de l'inscription via le formulaire en ligne (données d'identification/contact : nom, prénom, e-mail, n° de téléphone, niveau d'étude, nom de l'université/école), et lors des épreuves (données de connexion), sont traitées par Sopra Steria Group, en sa qualité de responsable de traitement sur la base de l'intérêt légitime de l'entreprise à organiser des jeux-concours et opérations promotionnelles, et communiquer sur son domaine d'activité.

Les données collectées sont communiquées aux seuls destinataires suivants : le personnel habilité de Sopra Steria Group en charge de gérer l'organisation du concours (Direction de la Communication, DSI, Services des Ressources Humaines).

L'ensemble des règles concernant ces données ainsi collectées sont précisées dans la « Charte de Protection des Données à Caractère Personnel » de Sopra Steria Group.

Conformément à la législation/réglementation relative à la protection des données personnelles, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification, de suppression, de portabilité, de limitation, d'opposition, de définition des directives relatives au sort de ces données personnelles après leur mort. Ces droits peuvent s'exercer auprès du Délégué à la Protection des Données (DPO) par courrier électronique à l'adresse : acces-cnii@soprasteria.com

ou par courrier postal à cette adresse :

Le 21 février 2023

Sopra Steria Group, Direction Juridique,

6, avenue Kleber

75116 Paris

(Et à compter du 8 mars 2022 à cette nouvelle adresse : 1, rue Serpentine

CS 50297

92903 Paris La Défense Cedex)

Les participants disposent par ailleurs en cas de non-respect par le responsable de traitement de ses obligations au titre de la législation/réglementation en vigueur, du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL).

11. Litiges et responsabilité

Le présent règlement est soumis à la loi française. TOUTES DIFFICULTES CONCERNANT LA NULLITE, L'INTERPRETATION OU L'EXECUTION DU PRESENT REGLEMENT, ET PLUS GENERALEMENT TOUT CAS LITIGIEUX SERA TRANCHE EN DERNIER RESSORT PAR L'ORGANISATEUR (LE JURY) OU PAR LES TRIBUNAUX COMPETENTS (FRANCE).

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée si par suite d'un cas de force majeure ou d'événement imprévu échappant à son contrôle, la Battle devait être annulée, reportée ou modifiée.

L'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger ou réduire la période de participation, et de reporter toute date annoncée, ou d'annuler à tout moment le concours.

L'Organisateur ne peut être tenu responsable de tout dommage lié à une suspension ou interruption, à un dysfonctionnement quel qu'il soit de la Battle (inscription et déroulement) ou encore lié à l'attribution ou l'utilisation des prix par les gagnants, et ce, pour quelque raison que ce soit.

12. Règlement / Modification

Le présent règlement peut être envoyé gratuitement sur simple demande adressée par e-mail à :

breakthecode.nantes@soprasteria.com

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment. Il publie alors en ligne le nouveau règlement ou son avenant (qui sera envoyé gratuitement à toute personne ayant fait une demande pour obtenir le règlement par e-mail à l'adresse indiquée ci-dessus).