

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS « Break The Code – Bretagne » (2023)

Article 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 élèves/étudiants des écoles d'ingénieurs informatiques et universités partenaires de Sopra Steria Group situées en région Bretagne : Brest et Rennes (seulement), un jeu-concours, gratuit (sans obligation d'achat), par équipes sous la forme d'exercices de programmation informatique ou d'épreuves à effectuer/résoudre, en présentiel (ou en distanciel mais seulement comme prévu à l'Article 4 ci-après), intitulé : « Break The Code - Bretagne » (ci-après « la Battle »), qui se déroulera en deux (2) éditions : **du 18/09/2023 au 15/11/2023 (pour Brest)**, et du **18/09/2023 au 22/11/2023 (pour Rennes)**.

La Battle se déroule dans la limite de deux-cents vingt (220) personnes inscrites (dans l'ordre des inscriptions).

Il n'est pas possible de concourir individuellement à ce concours (mais seulement par équipes, comme prévu à l'Article 4 ci-après).

L'inscription préalable obligatoire à la Battle aura lieu du 18/09/2023 au 14/11/2023 inclus (pour Brest) et du 18/09/2023 au 21/11/2023 inclus (pour Rennes) auprès de l'Organisateur par le biais du formulaire prévu à cet effet, disponible en ligne sur : <https://jobs.soprasteria.com/details/inscription-break-the-code-finistere-cotes-darmor> (**Inscription Brest**), <https://jobs.soprasteria.com/details/inscription-break-the-code-ille-et-vilaine-morbihan> (**Inscription Rennes**). Passés ces délais, aucune inscription ne sera acceptée.

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 (3) premières équipes de l'édition brestoise, et les trois (3) premières équipes de l'édition rennaise, 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.

Article 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 d'exercices).

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

Les trois (3) premières équipes de l'édition brestoise et les trois (3) premières équipes de l'édition rennaise ayant remporté le plus grand nombre de points sont déclarées gagnantes (de rang 1 à 3) par le Jury. Elles gagnent un trophée et des prix comme prévu aux Articles 8 et 9.

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

Article 3 : Participants

La Battle est ouverte uniquement aux élèves/étudiants des écoles d'ingénieurs informatiques et universités partenaires de Sopra Steria Group situées en région Bretagne : Brest et Rennes (listées en Annexe), régulièrement inscrits : auprès de ces écoles/universités pour l'année en cours, et auprès de l'Organisateur du concours.

Sont exclues les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus, et tout personnel de l'Organisateur impliquée ou non dans l'organisation/la mise en œuvre du concours. (Les collaborateurs Sopra Steria ne peuvent donc pas participer).

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

Article 4 : Modalités et conditions de participation (par équipes)

Chaque **équipe** doit être constituée de **3 personnes maximum**. Les élèves/étudiants composant une équipe doivent appartenir à la même école / université.

Chaque participant ne peut appartenir qu'à une seule équipe à la fois, et participer qu'à une seule édition (Brest ou Rennes).

Les personnes souhaitant participer au concours sont tenues :

- de disposer d'un terminal (PC, smartphone ou tablette), d'une adresse e-mail valide, et d'une connexion Internet pour accéder au formulaire d'inscription ;
- de s'inscrire dans les délais imposés (du 18/09/2023 au 14/11/2023 inclus (pour Brest) et du 18/09/2023 au 21/11/2023 inclus (pour Rennes) via le formulaire prévu à cet effet, disponible sur :
<https://jobs.soprasteria.com/details/inscription-break-the-code-finistere-cotes-darmor> **(Inscription Brest)**,
<https://jobs.soprasteria.com/details/inscription-break-the-code-ille-et-vilaine-morbihan> **(Inscription Rennes)** ;
- de s'inscrire en équipe et renseigner dans le formulaire quels sont les membres composant leurs équipes, ainsi que le nom attribué à leur équipe

La Battle se déroule en présentiel avec une possibilité de distanciel uniquement pour les Ecoles/Universités de Laval (ESIEA et IIA, ENSSAT, UBS, ENSIBS).

Deux-cents vingt (220) personnes peuvent s'inscrire au maximum (dans l'ordre des inscriptions effectuées).

Les équipes sont réparties par l'Organisateur dans différentes salles situées sur les deux sites suivants : site Sopra Steria de Zen (845 avenue des champs blancs 35510 Cesson sévigné), et site Pole Numérique de Brest Iroise (305 avenue Alexis de Rochon, 29280 Plouzané), et en distanciel uniquement pour les Ecoles/Universités précitées, pendant toute la durée des exercices/épreuves.

La présence des équipes participantes sur sites et via « Teams » avant le début de la Battle (à 18h30 le 16/11/2023 pour Brest, et à 18h30 le 23/11/2023 pour Rennes), est obligatoire. L'absence lors de l'épreuve rend l'inscription nulle et non avenue.

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, par conséquent ces derniers sont tenus de disposer de leurs propres matériels (PC, smartphone ou tablette pour pouvoir concourir. L'Organisateur fournira simplement un accès réseaux (internet ou Wifi).

Article 5 : Déroulement de la Battle

La Battle aura lieu le 16/11/2023 (Brest) et le 23/11/2022 (Rennes), en présentiel (et à distance uniquement pour les Ecoles de Laval visées à l'Article 4), et se déroulera en temps contraint (de **18h30 à 21h** soit 1h30 d'exercices, et 1h de mise en place et conclusion). Les sujets des exercices/épreuves de programmation à effectuer/résoudre sont transmis aux participant en présentiel et distanciel via « Teams ».

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

Les trois (3) premières équipes de l'édition brestoise et les trois (3) premières équipes de l'édition rennaise ayant remporté le plus grand nombre de points sont déclarées gagnantes (de rang 1 à 3) par le Jury. Elles gagnent un trophée et des prix comme prévu aux Articles 8 et 9.

A la fin du temps imparti, le classement est définitivement établi par le Jury pour la désignation des trois (3) premières équipes gagnantes de l'édition brestoise, et de l'édition rennaise. Celles ayant remporté le plus grand nombre de points ou réalisé les meilleurs scores sont ainsi déclarées gagnantes.

Article 6 : Critères de notation des équipes

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 en ligne 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).

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

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 exæquo.

Article 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.

Article 8 : Remise d'un trophée et restitution

Chaque équipe gagnante de chaque édition (Brest et Rennes), remportera un trophée qu'elle pourra ramener dans son Ecole/Université jusqu'à la prochaine édition Break The Code (Brest et Rennes), qu'elle devra alors remettre en jeu. Le trophée devra ainsi être restitué à Sopra Steria avant la prochaine édition Break The Code (Brest et Rennes).

Les gagnants sont tenus de prendre soin de leur trophée. Toute perte, vol, destruction ou détérioration desdits trophées pourra faire l'objet d'une demande de remboursement par l'Organisateur.

Article 9 : Prix et remise des prix

A la fin de la Battle, le 16/11/2023 (Brest) et le 23/11/2022 (Rennes), le classement sera effectué et les équipes gagnantes seront annoncées.

Chacun des membres des trois (3) premières équipes gagnantes de l'édition brestoise et de l'édition rennaise (celles ayant remporté le plus grand nombre de points, donc arrivées en tête du classement) se verra décerner l'un des prix suivants ou équivalents :

- **1^{er} prix** : une (1) fauteuil gaming SONGMICS. Valeur unitaire : 193,99 € TTC*
- **2^{ème} prix** : un (1) Disney - pass adulte 1 jour. Valeur unitaire : 89 € TTC*
- **3^{ème} prix** : une (1) assortiment de jeu de société « thématique pirate ». Valeur unitaire : 49 € TTC*
- prix complémentaire (pour les gagnants de rang 1) : un (1) sweat-shirt personnalisé gagnant BTC 2023. Valeur unitaire : 36 € TTC*

** prix public généralement constaté.*

Au total, il y a neuf (9) lots à gagner (trois prix par numéro de rang, et par édition) or prix complémentaire. Toutefois, l'équipe gagnante de rang 1 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, et ainsi de suite, dans l'ordre, jusqu'au passage de la troisième équipe gagnante.

Les prix seront remis aux gagnants à l'issue de la Battle au cours d'une cérémonie qui se tiendra sur chacun des sites.

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'événement 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 des prix (et pour les gagnants en distanciel qui devront venir retirer leurs prix, dans les trente (30) jours calendaires suivant la date de la cérémonie de remise, sur le site de Sopra Steria Brest ou Rennes, si les lots ne sont pas réclamés dans ce délai), 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.

Article 10 : Droits à l'image

Les participants et/ou gagnants acceptent de poser pour des photographies ou vidéos ou la captation en ligne 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 cède de manière exclusive à Sopra Steria Group, en 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 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 en France.

Article 11 : 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 et lors des épreuves (données d'identification/contact : nom, prénom, adresse e-mail personnelle, n° de téléphone personnel, niveau d'étude, nom de l'Ecole/Université, données de connexion : log, adresse IP), 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 (Services des Ressources Humaines, Direction de la Communication, DSI,).

Ces données à caractère personnel sont conservées pendant la durée du concours, et un (1) mois après.

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/gagnants 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-cnil@soprasteria.com

ou par courrier postal à cette adresse : Sopra Steria Group, Direction Juridique,

1, rue Serpentine

CS 50297

92903 Paris La Défense Cedex

Les participants/gagnants 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) www.cnil.fr – 3 place de Fontenoy 75007 Paris.

Article 12 : 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 DE PARIS (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.

Article 13 : Règlement / Modification

Le présent règlement peut être envoyé gratuitement sur simple demande adressée par e-mail à :
antoine.clorennec@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).

Annexe

Ecoles / Universités partenaires	Adresses
ENSIBS	17 Bd Flandres Dunkerque 1940, 56100 Lorient
UBS	Rue André Lwoff, 56000 Vannes
ESIEA	38 Rue des Docteurs Calmette et Guérin, 53000 Laval
IIA	5 Bd de l'Industrie, 53940 Saint-Berthevin
ENSSAT	6 Rue de Kerampont, 22300 Lannion
UBO	3 Rue des Archives, 29238 Brest
ENIB	945 Av. du Technopôle, 29280 Plouzané
ENSTA	2 Rue François Verny, 29200 Brest
ISENT BREST	20 Rue Cuirassé Bretagne, 29200 Brest
INSA	20 Av. des Buttes de Coesmes, 35700 Rennes
ESIR	263 Av. Général Leclerc, 35042 Rennes
ISTIC	263 Av. Général Leclerc Bâtiment 12 D, 35042 Rennes Cedex
IMT ATLANTIQUE	2 Rue de la Châtaigneraie, 35510 Cesson-Sévigné
ESNA	Rue Henri Moissan, 35174 Bruz
EPITECH	19-22 Bd Saint-Conwoïon, 35000 Rennes
ECAM	Campus de Ker-Lann, 2 Ctr Antoine de Saint-Exupéry, 35170 Bruz
SUP DE VINCI	21 Rue du Bignon, 35135 Chantepie
EPSI	Rue Fernand Robert, 35000 Rennes
EPITA	19-22 Bd Saint-Conwoïon, 35000 Rennes
POLE SUP LA SALLE	5 Rue de la Motte Brûlon CS 60624, 35706 Rennes Cedex 7