

REGLEMENT DU JEU-CONCOURS HACKATHOME

1 OBJET

La société ACCENTURE SAS, société par actions simplifiée, au capital de 17 250 000 euros, ayant son siège social 118 avenue de France 75013 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B 732 075 312 (ci-après dénommée « **Accenture** »), organise avec son prestataire, la société Isograd S.A.S., société par actions simplifiée, au capital de 106 162 euros, ayant son siège social 35 Rue des Jeuneurs 75002 Paris, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 525 280 616 (ci-après « **Isograd** ») un jeu gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque, intitulé Hackathome (ci-après le « **Jeu** »), ouvert exclusivement aux étudiants du 1^{er} mars 2021 au 1^{er} avril 2021, et régi par le présent règlement (ci-après le « **Règlement** »).

Le Jeu a pour objet de proposer un concours sous forme de hackathon aux Etudiants de toute la France.

La participation au Jeu implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du Règlement. Si le participant est en désaccord total ou partiel avec le Règlement, il convient de ne pas s'inscrire et ni de participer au Jeu.

2 FORME

2.1 Le Jeu est proposé via inscription en ligne sur le site d'Accenture. Le jour du concours, les étudiants se connecteront sur le site d'[Isograd](#). Ce site indique les lots à gagner et les règles du Jeu. Il est soumis au présent Règlement. La participation au Jeu est entièrement gratuite et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque.

2.2 Après avoir pris connaissance du Règlement, les participants pourront participer au Jeu concours librement en s'inscrivant sur notre site Accenture, le Jeu aura lieu le 1^{er} avril 2021 sur le site d'[Isograd](#).

3 PARTICIPATION

3.1 La participation au Jeu est ouverte uniquement aux personnes physiques majeures, qui sont Etudiants ou Diplômés en France, et qui remplissent les conditions suivantes :

- **Étudiant.** Une personne physique âgée de plus dix-huit (18) ans et/ou juridiquement capable, (i) actuellement étudiant(e) inscrit(e) dans l'enseignement supérieur en France pendant l'année scolaire 2020-2021 et pouvant le justifier par une carte d'étudiant. Il ne sera admis qu'une seule participation au Jeu par personne.
- **Diplômé.** Une personne physique âgée de plus de dix-huit (18) ans et/ou juridiquement capable, actuellement étudiant(e) inscrit(e) dans l'enseignement supérieur en France pendant l'année scolaire 2019-2020 et pouvant le justifier par une carte d'étudiant, qui peut être aussi diplômé(é) de l'enseignement supérieur.

3.2 L'ensemble des documents pouvant justifier l'éligibilité du participant au Jeu sera réclamé avant l'attribution des dotations (ex. pièce d'identité, carte étudiante, etc.).

3.3 La durée de participation s'entend du 1^{er} mars 2021 au 1^{er} avril 2021.

La participation se fait à partir du moment où une personne s'inscrit sur le site Accenture dédié au Hackathome. Le participant doit disposer d'une connexion internet.

3.3 Le personnel organisateur ne peut pas remporter le lot de cadeaux.

Les gagnants seront déterminés en fonction de leur classement dans ce Jeu édité par [Isograd](#).

3.4 Les 3 équipes avec le maximum de points déterminé par la qualité de leur code remporteront les lots décrits ci-dessous. Les équipes sont de 5 personnes maximum.

La désignation des gagnants est sans appel.

Les lots remportés par les gagnants sont :

- Une dotation attribuée à la première place : une Go Pro Hero 9 d'une valeur de 380 euros à chaque membre de l'équipe.
- Une dotation attribuée à la deuxième place : une trottinette électrique d'une valeur de 300 euros à chaque membre de l'équipe.
- Une dotation attribuée à la troisième place : une Google Home Nest d'une valeur de 100 euros à chaque membre de l'équipe.

3.5 Le non-respect du Règlement entraîne notamment l'annulation immédiate de la participation et de l'attribution éventuelle des dotations au participant, sous réserve de toute autre action d'Accenture visant à protéger ses droits

4 DEROULEMENT DE L'OPERATION

4.1 La participation au Jeu est individuelle : chaque Etudiant s'inscrit individuellement. Des équipes de 5 personnes seront formées aléatoirement ou par affinités sous réserve que cela ait été indiquée dans le champ libre du formulaire d'inscription par chaque personne de l'équipe et que les personnes désignées ce soit elle-même inscrite individuellement au Jeu. Un problème d'optimisation de code leur sera proposée et ils devront soumettre leur solution sur le site d' [Isograd](#).

4.2 A l'issue du Jeu, les vainqueurs seront annoncés oralement lors d'un Teams meeting à la fin du concours suivi d'un mail destinés aux 3 équipes gagnantes.

4.3 Accenture se réserve le droit de procéder à toute vérification pour s'assurer du respect du présent article comme de l'ensemble du Règlement.

4.4 Tout recours ne pourra être exercé qu'auprès du service Corporate Citizenship d'Accenture France.

5 DOTATION

5.1 Les 3 équipes gagnantes remporteront, dans l'ordre établi dans l'article 3.4 :

- Une dotation attribuée à la première place : une Go Pro Hero 9 d'une valeur de 380 euros à chaque membre de l'équipe.
- Une dotation attribuée à la deuxième place : une trottinette électrique d'une valeur de 300 euros à chaque membre de l'équipe.
- Une dotation attribuée à la troisième place : une Google Home Nest d'une valeur de 100 euros à chaque membre de l'équipe.

5.2 Le lot ne peut donner lieu, de la part des gagnants, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à son remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

5.3 Accenture décline toute responsabilité en cas d'incidents ou de difficultés qui pourraient survenir à l'occasion de l'utilisation du lot gagné.

6 COMMUNICATION DE L'IDENTITE DES GAGNANTS

Chaque gagnant autorise expressément Accenture à utiliser son nom, prénom, image, ainsi que l'indication de sa localisation dans le cadre de tout message, manifestation, sur tout support, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que le bénéfice des lots gagnés.

7 ACCEPTATION DU REGLEMENT

7.1 Le seul fait de participer au Jeu implique l'acceptation pure et simple, sans réserve, du présent Règlement. Le gagnant doit accepter que son identité soit publiée, sans pouvoir exiger une contrepartie quelconque ou s'y opposer, à moins de renoncer au bénéfice de son lot. Avant de participer au Jeu, le participant est invité à prendre connaissance du présent Règlement en cliquant sur le lien prévu à cet effet.

7.2 Le Règlement est disponible en ligne ou auprès du service Corporate Citizenship Accenture France pendant toute la durée du jeu.

8 REMBOURSEMENT DES FRAIS DE PARTICIPATION

8.1 Le Jeu proposé par Accenture est gratuit et sans obligation d'achat.

8.2 Les frais exposés par tout Participant relatifs à sa participation au Jeu peuvent lui être remboursés sur demande, selon les modalités ci-dessous.

8.3 Au titre du droit au remboursement, le Participant ne peut solliciter le remboursement d'aucun frais.

9 LIMITATION DE RESPONSABILITE

9.1 Accenture peut à tout moment et sans justification décider d'écourter, de modifier, de reporter, de suspendre ou d'annuler le Jeu. La responsabilité d'Accenture ne saurait être encourue de ce fait.

9.2 En particulier, Accenture décline toute responsabilité pour le cas où le site serait indisponible au cours de la durée du Jeu ou pour le cas où les informations fournies par des participants venaient à être détruites pour une raison qui ne lui serait pas imputable.

9.3 La responsabilité d'Accenture ne saurait être engagée du fait d'un dysfonctionnement du réseau Internet, d'incident relatif aux perturbations de réseau, ou en cas de dysfonctionnement du matériel de réception empêchant le bon déroulement du Jeu ainsi qu'aux coupures de courant empêchant un internaute de communiquer ses informations avant la date limite.

9.4 Accenture ne sera tenue responsable d'aucun préjudice, d'aucune nature suite au mauvais fonctionnement du site, d'erreurs informatiques, ou encore de l'existence de virus ou autres problèmes susceptibles de causer un dommage.

10 PROPRIETE INTELLECTUELLE

10.1 Dans le cadre du Jeu organisé par Accenture, les images utilisées, les objets représentés, les marques et dénominations commerciales mentionnées, les éléments graphiques, informatiques et les bases de données sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs et ne sauraient être extraits, reproduits ou utilisés sans l'autorisation écrite de ces derniers, sous peine de poursuites civiles et/ou pénales.

10.2 Toute ressemblance de personnages ou d'éléments du Jeu avec d'autres personnages fictifs ou d'autres éléments de jeux déjà existants, serait purement fortuite et ne pourrait conduire à engager la responsabilité d'Accenture ou de ses prestataires.

11 CONVENTION SUR LA PREUVE

En cas de contestation d'un participant, il est convenu aux termes du présent Règlement que seuls les éléments, informations, échanges électroniques, logs figurant sur le serveur d'Accenture feront foi, sans réserve.

12 DONNEES PERSONNELLES

12.1 Les données à caractère personnel de tous les Participants seront utilisées conformément A la [Déclaration de Confidentialité Accenture](#)
La décision de fournir les données à caractère personnel à Accenture est volontaire. Toutefois, étant donné que ce Jeu nécessite des données à caractère personnel pour être mis en œuvre, vous n'allez pas pouvoir y participer si vous ne fournissez pas vos données à caractère personnel.

Vous pouvez accéder aux données vous concernant, les rectifier, demander leur effacement ou exercer votre droit à la limitation du traitement de vos données. Consultez le site cnil.fr pour plus d'informations sur vos droits.

Pour exercer ces droits ou pour toute question sur le traitement de vos données dans ce dispositif, vous pouvez contacter **dataprivacyofficer@accenture.com**

Si vous estimez, après nous avoir contactés, que vos droits « Informatique et Libertés » ne sont pas respectés, vous pouvez adresser une réclamation à la CNIL.

13 LOYAUTE

13.1 Toute participation devra être loyale.

13.2 Il est rigoureusement interdit, par quelque procédé que ce soit, de modifier ou de tenter de modifier les dispositifs de Jeu proposés, notamment afin d'en modifier les résultats.

13.3 Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un lot, le non-respect du présent Règlement, ou toute intention malveillante tendant à perturber le déroulement du Jeu, donnera lieu à l'exclusion de son auteur, Accenture se réservant le droit d'engager à son encontre des poursuites judiciaires.
En cas de réclamation à ce titre, il appartient au(x) participant(s) d'apporter la preuve qu'ils ont adopté un comportement conforme au présent Règlement.

13.4 De plus, si les renseignements fournis par un Participant étaient incomplets ou si les critères exigés par Accenture n'étaient pas strictement respectés, son inscription ne serait pas prise en compte et Accenture se réserverait la faculté d'écarter de plein droit sa participation.

14 LOI APPLICABLE

Le Jeu est exclusivement régi par la loi française. Toute contestation relative à l'exécution ou l'interprétation du présent Règlement sera tranchée par les Tribunaux français compétents selon la loi française.

15 DEPOT D'HUISSIER

Le présent règlement du jeu est disponible gratuitement auprès de la société organisatrice et à compter de la date de sa mise en place, ce Jeu fait l'objet du présent règlement, déposé via depotjeux auprès de l'étude d'huissier Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly. Le règlement sera consultable gratuitement pendant toute la durée du jeu à l'adresse suivante : <http://www.depotjeux.com>. La participation au jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement en toutes ses dispositions, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux- concours en vigueur en France.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par les organisateurs, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site. L'avenant est déposé via depotjeux auprès de l'étude d'huissier Maître Doniol située 8 Rue Souilly - 77410 Claye Souilly, dépositaire du règlement avant sa publication. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout Participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.