

AVENANT AU REGLEMENT DU JEU CONCOURS « SPEED DATA SCIENTIST »

Le Jeu Concours « SPEED DATA SCIENTIST » est soumis à un règlement, qui est expressément et intégralement accepté par le Participant.

Suite à des anomalies survenues sur la plateforme où se déroule la phase 1, l'Organisateur a décidé de modifier la durée de la phase 1 prévue dans le règlement.

1 - OBJET

L'avenant (ci-après « l'Avenant ») proroge la durée de la phase 1 : inscription au jeu concours et résolution des 3 exercices.

2 - MODIFICATIONS APORTEES AU REGLEMENT DU JEU CONCOURS

La phase 1 du Jeu concours se déroulera du 1 février 2017 à 8 heures au 17 avril 2017 à 24 heures.

Les candidats auront la possibilité de s'inscrire entre le 16 décembre 2016 et le 16 avril 2017 et donc de participer au challenge entre le 1^{er} février 2017 à 8 heures et le 17 avril 2017 à 24 heures.

3 - PUBLICATION DE L'AVENANT

L'Avenant peut être consulté en ligne à l'adresse suivante :

<http://speed-data-scientist.bemyapp.com/>

Le timbre nécessaire à la demande de l'avenant sera remboursé sur simple demande sur la base du tarif lent « lettre » en vigueur.

4 - ACCEPTATION DE L'AVENANT

La participation à ce Jeu Concours implique une acceptation entière et sans réserve de l'avenant.

Le Participant qui refuserait l'application des dispositions de l'avenant devra abandonner le Jeu Concours.

5 - AUTRES STIPULATIONS

Sous réserve des modifications apportées par l'Avenant, l'ensemble des dispositions du règlement du Jeu Concours « SPEED DATA SCIENTIST » est maintenu en l'état.

RÈGLEMENT DU JEU CONCOURS

« SPEED DATA SCIENTIST »

1. Organisation du Jeu concours

Société Générale, (ci-après, l' « Organisateur »), société anonyme au capital de 1.009.641.917,50 euros, ayant son siège social au 29 boulevard Haussmann Paris 9ème (France), immatriculée au RCS de Paris sous le numéro B 552 120 222, organise en France métropolitaine, un jeu concours (ci-après appelé le Jeu concours) gratuit, sans obligation d'achat, intitulé « Speed Data Scientist », du 1^{er} février 2017 au 13 mai 2017.

L'Organisateur a décidé de faire appel à une association régie par la loi de 1901, ANIMATH 75231 PARIS, IHP, 11 rue Pierre et Marie Curie (ci-après le « Prestataire »), afin de l'aider dans l'organisation, la communication, le choix des sujets et la sélection des gagnants du Jeu concours.

Le thème de ce Jeu concours est « La prédiction des pannes ». Le Jeu concours se déroule en deux phases.

La phase 1 du Jeu concours se déroule sur une plateforme externe à Société Générale, gérée par la société BeMyApp. La société BeMyApp, Société par Actions Simplifiée à associé unique, au capital de 1.250,00 euros, ayant son siège social au 18, Boulevard Michelet 13008 – Marseille - France, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Marseille sous le numéro B 523 824.

La phase 1 aura lieu du mercredi 1er février 2017 à 8 heures au 31 mars à 24 heures. Cette épreuve consiste à résoudre 3 problèmes.

L'objectif de la phase 1 est de sélectionner les candidats qui participeront à la phase 2. L'Organisateur et le Prestataire, sélectionnent les candidats et se réservent le droit d'éliminer, à tout moment la participation d'un candidat sans obligation de justification.

La phase 2 aura lieu du 12 mai 2017 à 13 heures au 14 mai 2017 à 18 heures dans les locaux de Société Générale, Les Dunes : 6 allée des Sablons 94120 Fontenay sous Bois.

L'épreuve de la phase 2, est la production d'un algorithme répondant à une problématique imposée. Les candidats seront organisés en équipe de 3 ou 4 personnes. Chaque équipe exposera sa solution devant le jury.

Chaque participant des équipes sélectionnées par le jury recevra un lot à la fin du Jeu concours.

Les problématiques imposées lors de chacune des phases du Jeu concours seront déterminées par l'Organisateur et le Prestataire.

2. Conditions de participation

Le Jeu concours est gratuit et accessible à toutes personnes majeures à la date de

participation, quelle que soit leur nationalité. Les participants doivent résider en France métropolitaine. Une seule participation est admise par participant.

Les participants garantissent n'être tenu à aucune obligation professionnelle, contractuelle ou légale empêchant leur participation au Jeu concours.

Les participants, outre leurs compétences en mathématiques, disposeront de compétences informatiques et techniques. Ils devront également disposer de leur propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du Jeu concours.

Le participant doit accepter expressément l'intégralité des clauses dudit règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant au Jeu concours.

Les salariés de Société Générale, et les personnes ayant été impliquées dans l'élaboration du Jeu concours ne sont pas autorisées à participer au Jeu concours.

3. Déroulement du Jeu concours

Phase 1 elle est elle-même composée de 2 étapes :

Etape 1 - Inscriptions : Entre le **16 décembre 2016 et le 30 mars 2017**, chaque Participant doit s'inscrire en ligne sur le site dédié au Challenge et accessible à l'adresse suivante

« <http://speed-data-scientist.bemyapp.com> ». Il renseignera ses : nom, prénom, date de naissance, son école d'appartenance, et son adresse e-mail personnelle.

Chaque Participant certifie que les informations saisies lors de son inscription au Challenge sont complètes et exactes. Toute information fautive, erronée ou incomplète entraînera

automatiquement l'annulation de la Participation. Chaque Participant est informé que les

informations fournies lors de son inscription sont nécessaires à la prise en compte de sa Participation et à la sélection des gagnants.

Chaque Participant recevra automatiquement une confirmation d'inscription à l'adresse e-mail qu'il aura communiquée pour s'inscrire, ainsi que son billet.

Etape 2 - Challenge : Entre le **1er février 2017 à 8 heures et le 31 mars 2017 à 24 heures**.

Les Participants devront répondre individuellement aux 3 sujets proposés par l'Organisateur.

Les 3 sujets seront disponibles dès le 1 février 2017 à 8 heures. Les 2 premiers sujets sont des exercices préliminaires qu'il est indispensable de traiter avant de répondre au troisième

exercice qui est le challenge.

Après quoi, un jury sélectionnera les participants. Ceux-ci se verront invités à rejoindre le Hackathon de Société Générale.

Chaque participant est tenu de créer les algorithmes en langage Python.

Le Jury est souverain dans ses délibérations et désigne le gagnant par délibération. Il est libre de ne pas désigner de lauréat faute de gagnants. Il n'a pas à motiver ses décisions.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un Participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au challenge. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuelles commises.

L'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des Participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du Participant au Challenge.

Détermination des candidats sélectionnés à l'issue de la phase 1

Le Participant doit remplir cumulativement les conditions suivantes :

- Être inscrit sur le site dédié au challenge **avant le 30 mars 2017 à 24 heures,**
- **Remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement,**
- **Etre désigné comme personne sélectionnée par le Jury.**

Le Jury sélectionnera les candidats sur la base des critères suivants :

1. Le seuil d'élimination atteint dans le dernier exercice,
 2. La qualité du raisonnement tenu par le candidat et son originalité. De ce fait, il est vivement conseillé aux candidats d'explicitier leur raisonnement, par des commentaires, dans l'écriture de leur algorithme.
 3. La qualité des réponses aux deux premiers exercices,
 4. La vitesse de résolution, la qualité de la programmation, le nombre de soumissions
- ... resteront des critères secondaires.

Dotation de la phase 1

La phase 1 permet avant tout de faire une présélection pour le hackathon. Les participants

sélectionnés par le jury se verront invités au Hackathon de Société Générale. Le participant est prévenu de sa sélection par message électronique puis contacté par téléphone, grâce aux informations fournies lors de son inscription à la phase 1.

Différents goodies, dont la liste n'est pas exhaustive, seront remis à tous les participants sélectionnés lors de la phase 1 du Jeu concours (casques VR Smartphones, chargeur iPhone, sac, tee shirt Société Générale,...) d'une valeur totale de 1000€.

Les lots gagnés ne sont ni échangeables ni remboursables contre leur valeur en espèces.

L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les lots par d'autres d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Les lots seront remis aux participants lors du hackathon..

Aucun courrier ne sera adressé aux participants n'ayant pas gagné.

Phase 2 :

Les candidats seront attendus dès 13 heures sur le site des Dunes. Seuls les participants sélectionnés à la phase 1 pourront participer à la phase 2.

Les participants prendront connaissance du problème à traiter. Les participants travailleront par équipe de 3 ou 4 personnes. Ils seront assistés par des chercheurs et des ingénieurs de Société Générale désignés par l'Organisateur et le Prestataire. Les candidats travailleront leur réponse au problème posé entre le 12 mai 2017 (14 heures 30) et le 13 mai 2017 (à 12 heures).

Le 13 mai 2017, à partir de 13 heures, les candidats exposeront leur projet devant le jury.

4 Détermination des gagnants à l'issue de la phase 2

Le jury sera composé d'ingénieurs spécialistes du BIG DATA, salariés de l'Organisateur et de chercheurs désignés par le Partenaire.

Le jury désignera les Participants sur la base des critères suivants :

- Niveau d'aboutissement de la solution proposée
- Originalité : proposer un concept peu ou pas encore exploité qui explore pleinement les capacités des technologies proposées pendant le Jeu concours
- Qualité de la restitution orale, devant le jury

La désignation des gagnants par le jury aura lieu le 13 mai 2017, lors de la phase 2 à partir de 16 heures 30.

Les participants devront utiliser les techniques imposées par l'Organisateur et le Partenaire.

La volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au Jeu concours. L'Organisateur se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis à vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises. Lors du Jeu concours, les participants devront utiliser dans la mesure du possible uniquement des sources libres de droits.

5 Dotations et remise des lots

Lors de la phase 2, les prix attribués seront les suivants :

L'équipe gagnante : Un oculus Rift d'une valeur de 699 € TTC chacun

L'équipe seconde : une GoPro Hero 5 black d'une valeur de 429,99 € TTC, chacun

L'équipe troisième : des Enceintes Bose mini Sound Link II de 229 € TTC, chacun.

Soit un total de 12 lots d'une valeur totale de 5 431,96 € TTC.

La remise des lots aura lieu le 13 mai 2017, à la fin de la phase 2.

6 Traitement des données personnelles

Les données personnelles des participants sont traitées par le Prestataire, conformément aux dispositions de la loi n°78 – 17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés.

Les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition relatif aux données personnelles les concernant en s'adressant à : Léa ROUHIER lea.rouhier@socgen.com.

7 Propriété intellectuelle et industrielle

L'Organisateur n'acquiert aucun droit de propriété intellectuelle sur les projets soumis dans le cadre du Jeu concours. Toutefois, si l'Organisateur souhaite donner une suite au projet, les participants peuvent proposer à l'Organisateur d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Cette cession devra faire l'objet d'un contrat écrit en bonne et due forme.

Les participants déclarent disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle ou être dûment autorisés à agir au nom et pour le compte du ou des titulaire(s) des droits

afférents aux projets présentés à l'occasion du Jeu concours. A ce titre, en aucun cas, les

composantes de leur projet ne devront :

porter atteinte ni à un droit de propriété intellectuelle, ni à un droit à l'image. Chaque participant garantit à l'Organisateur que son projet n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes des licences applicables et tout autre détail concernant leur utilisation.

porter atteinte à la protection des données à caractère personnel, telle que prévue dans la réglementation correspondante dans l'hypothèse où les participants utiliseraient de telles données dans le cadre de leur projet.

Les participants, en s'inscrivant au Jeu concours, autorisent expressément l'Organisateur, à titre gratuit, à reproduire, représenter (communiquer, exposer et divulguer) par oral ou par écrit, les projets présentés pour la communication faite sur le Jeu concours sur quelque

support que ce soit. Chaque participant autorise à ce titre l'Organisateur, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au Jeu concours ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des participants. Les participants ne souhaitant pas autoriser l'exploitation de leur droit à l'image s'engage à le signaler expressément à l'Organisateur.

8. Règlement du Jeu concours

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le site.

Le règlement peut être consulté en ligne à l'adresse <http://speed-data-scientist.bemyapp.com/> . Le timbre nécessaire à la demande de règlement sera remboursé sur simple demande sur la base du tarif lent "lettre" en vigueur.

9. Acceptation du règlement

La participation à ce Jeu concours implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants.

En cas de force majeure telle que définie à l'article 1218 du Code civil, l'Organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce Jeu concours sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait. Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

10. Responsabilité et Litige

L'Organisateur se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le jeu si les circonstances l'exigent, sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait. De même, en aucun cas l'Organisateur ne pourra être tenu responsable en cas de litiges avec les sociétés responsables des lots offerts.

Des ajouts, ou en cas de force majeure, des modifications, à ce règlement peuvent éventuellement être publiés pendant le Jeu concours. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable. Toute contestation relative au jeu ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit dans un délai d'un mois à compter du 15 mai 2017 à l'Organisateur. Passée cette date, aucune réclamation ne sera acceptée.

Tout litige né à l'occasion du Jeu concours et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents dans le ressort de la Cour d'appel de Paris.