

**REGLEMENT COMPLET DU CONCOURS**  
**« SOGETI Luxembourg Cyber Challenge 2020 »**

**ARTICLE 1 - SOCIETE ORGANISATRICE**

Sogeti Luxembourg SA, Société par Actions Simplifiée au capital de 1 981 759 Euros, dont le siège social est situé au 36 route de Longwy, L-8080 Bertrange, immatriculée au Registre du Commerce et des Sociétés de Luxembourg sous le numéro B42610, ci-après désignée « la Société organisatrice », organise un concours intitulé « **SOGETI Luxembourg Cyber Challenge 2020** » ci-après dénommé le «Concours ».

**ARTICLE 2 - DUREE**

Le Concours est ouvert du **03/12/2020** (10h00) au **13/01/2021** (23h59) inclus.

**ARTICLE 3 - MODALITES DE PARTICIPATION**

Le Concours est ouvert à toute personne physique majeure résidant en Europe, à l'exclusion des personnes employées par une société appartenant à Capgemini (en CDI, CDD, alternance ou stage) et ce pendant toute sa durée telle que défini à l'article 2 – Durée (ci-après le « Participant »).

Le Concours est gratuit.

La Société organisatrice se réserve le droit de reporter, de modifier, d'annuler, d'écourter, de prolonger ou de renouveler le Concours. En tout état de cause, la responsabilité de la Société organisatrice ne saurait être engagée à un quelconque titre.

**ARTICLE 4 - PRINCIPE DU CONCOURS ET SELECTION DES GAGNANTS**

**4.1. Participation**

Pour pouvoir accéder au Concours, le Participant devra scanner le QR Code présent dans les supports de communication dédiés (vidéo, flashcards, site Internet) lui donnant accès au mini-site internet, créé par Sogeti spécialement pour l'occasion, contenant une énigme à résoudre, accessible à l'adresse suivante : <https://github.com/sogetiluxenigma/enigma>

La participation au Concours se déroule selon les étapes suivantes : 1. Le Participant scanne le QR Code présent sur les supports de communication dédiés (vidéo, flashcards, site Internet) 2. Le Participant accède au mini-site internet créé par Sogeti spécialement pour l'occasion à l'adresse suivante : <https://github.com/sogetiluxenigma/enigma> 3. Le Participant doit résoudre une énigme

d'au minimum 2 heures, énigme faisant appel à des compétences techniques IT. Une fois l'énigme résolue, le Participant obtient un fichier .txt contenant un code. Le Participant doit envoyer son Prénom, son NOM DE FAMILLE, ainsi que le code obtenu préalablement dans le fichier .txt à l'adresse email suivante : [cyber.challenge@sogeti.lu](mailto:cyber.challenge@sogeti.lu). La validation de sa participation au présent Concours sera effective qu'avec la réception de l'ensemble de ces éléments (Prénom, NOM DE FAMILLE et le code). La participation au Concours se fait exclusivement par internet, à l'exclusion de tout autre moyen, y compris par voie postale.

#### **4.1.1. Nombre de participation par personne**

Pendant toute la Durée du Concours, une seule participation par personne sera possible. Les méthodes de participation automatiques au moyen d'un logiciel, d'un matériel, d'un automate ou de tout autre dispositif qui ne constitue pas une participation manuelle sont interdites. La Société Organisatrice se réserve le droit d'effectuer toute vérification à cet égard.

#### **4.1.2. Participations non prises en compte**

Ne seront pas prises en compte les participations : a) réalisées après la fin de la Durée ; b) réalisées de manière contrevenante au présent règlement ; c) réalisées sans respecter la procédure ci-dessus ; d) réalisées par des mineurs ; e) réalisées par des tiers ; f) comportant des informations manquantes, fausses, incomplètes, illisibles f) ayant un contenu offensant, indécent, obscène, violent, haineux ou portant atteinte à un tiers ; g) réalisées par les personnes employées par une société appartenant à Capgemini (en CDI, CDD, alternance ou stage).

#### **4.2. Désignation des Gagnants**

Les 3 premiers Participants ayant résolu l'énigme permettant d'obtenir l'adresse email à laquelle envoyer votre Prénom et NOM DE FAMILLE ainsi que le mot de code obtenu pendant la Durée de Concours seront désignés comme Gagnants du Concours.

Les lots seront attribués selon l'heure de réception sur l'adresse email obtenue à l'issue du Concours. Le premier Participant enregistré ayant envoyé son Prénom, son NOM DE FAMILLE ainsi que le mot de code à l'adresse email indiquée se verra remettre le lot 1, le deuxième Participant enregistré ayant envoyé son Prénom, son NOM DE FAMILLE ainsi que le mot de code à l'adresse email indiquée se verra remettre le lot 2, le troisième Participant enregistré ayant envoyé son Prénom, son NOM DE FAMILLE ainsi que le mot de code à l'adresse email indiquée se verra remettre le lot 3.

Les 3 Gagnants seront invités à partager leur adresse postale par email après prise de contact par la Société Organisatrice.

La désignation de ces 3 Gagnants selon les modalités exposées ci-avant sera assurée par la Société Organisatrice le 14/01/2021, sans la présence d'un Huissier de Justice.

### **ARTICLE 5 – DOTATION**

#### **5.1. Désignation des lots**

Les lots mis en jeu sont les suivants :

- lot 1 : une Xbox Série X d'une valeur de 499€
- lot 2 : un Wireless Headset for Xbox Series d'une valeur de 160€
- lot 3 : un kit Raspberry Pi 4 d'une valeur de 120€

## **5.2. Information concernant l'attribution des lots**

Les Gagnants seront informés de leur gain par courrier électronique.

## **5.3. Remise des lots**

Les conditions de remise doivent impérativement être respectées par chaque Gagnant, sous peine de perte du lot correspondant, sans possibilité pour le Gagnant concerné d'obtenir une dérogation et/ou une quelconque indemnisation pour la perte de son lot. Les lots remis ne pourront en aucun cas être échangés contre des espèces ou d'autres lots. Toutefois, en cas de force majeure ou d'indisponibilité des lots, la Société organisatrice se réserve le droit de remplacer les dotations annoncées par des dotations de valeur équivalente.

Les lots seront envoyés à chacun des 3 Gagnants par colis postal après prise de contact par mail.

Le transfert de propriété et des risques sur les lots est effectué à la date d'envoi des lots par la Société organisatrice.

La Société Organisatrice ne sera pas tenue responsable en cas de mauvaise réception ou de non réception du lot par le Gagnant.

## **ARTICLE 6 - CONTROLES ET RESERVES**

La Société organisatrice décline toute responsabilité concernant :

- Le fonctionnement des lots pour lesquels seules les garanties constructeur sont applicables,
- l'usage qui pourrait être fait par un Gagnant de son lot,
- et/ou tout dommage qui pourrait être causé au Gagnant du fait de l'utilisation de son lot.

## **ARTICLE 7 - ACCEPTATION DU REGLEMENT**

La participation au Concours implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.

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

Le règlement du Concours est accessible à l'adresse suivante :

<https://www.sogeti.lu/en/reglement-jeu-concours-sogeti-cyber-challenge-2020/>

Le règlement a été déposé à l'étude suivante:

Etude Carlos CALVO SCHAAL

Huissiers de Justice

65, rue d'Eich

L-1461 Luxembourg

Email : [info@huissier-luxembourg.com](mailto:info@huissier-luxembourg.com)

En cas de différence entre la version du règlement déposée auprès de l'étude Carlos CALVO SCHAAL et la version du règlement accessible en ligne, la version déposée auprès de l'huissier de justice prévaut.

## **ARTICLE 8 - DONNEES A CARACTERE PERSONNEL**

La Société organisatrice, en tant que Responsable de traitement, s'engage à traiter les données personnelles collectées dans le cadre du Concours conformément aux Binding Corporate Rules – Capgemini ainsi qu'aux règles applicables en matière de protection des données personnelles. .

### **Finalités du traitement**

Le traitement des données personnelles des Participants a pour finalité de prendre en compte leur participation au Concours afin d'en assurer la bonne gestion.

Il peut également avoir pour finalité de satisfaire aux obligations légales ou réglementaires applicables.

Le traitement est fondé sur le consentement préalable et explicite des Participants.

### **Destinataires des données**

Les données personnelles collectées pour le Concours ne sont accessibles que par les membres autorisés du service en charge de l'organisation du Concours. Un accès à ces données peut également être concédé aux autorités dans le cadre d'une demande légale.

### **Conservation des données**

Les données personnelles seront conservées le temps nécessaire à la gestion du Concours sans pouvoir dépasser trois mois à compter de l'issue du Concours.

### **Droits des Participants**

Conformément au Règlement Général sur la Protection des Données, chaque Participant dispose d'un droit d'accès, d'opposition, de rectification et de suppression des données personnelles les concernant. Il dispose également d'un droit de retirer son consentement à tout moment sans que cela ne porte atteinte à la licéité du traitement avant le retrait de celui-ci. Il dispose enfin du droit d'introduire une réclamation auprès d'une autorité de contrôle s'il considère que le présent traitement constitue une violation de la loi applicable en matière de protection des données.

Afin d'exercer leurs droits, les Participants peuvent envoyer une simple demande à [marketing@sogeti.lu](mailto:marketing@sogeti.lu).

Afin de garantir l'effectivité de ces droits, la Société organisatrice a également nommé un Data Protection Officer responsable de la protection des données que les Participants peuvent contacter à l'adresse suivante : [dpcapgemini.lu@capgemini.com](mailto:dpcapgemini.lu@capgemini.com).

L'exercice du droit d'opposition ou le retrait du consentement par un Participant entraîne automatiquement son retrait de la liste des Participants du Concours.

## **ARTICLE 9 - PROPRIETE INTELLECTUELLE**

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments relatifs au Concours, le présent règlement compris, sont strictement interdites. Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs utilisés en lien avec le Concours sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier. Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

## **ARTICLE 10 - LOI APPLICABLE – LITIGES**

Le présent règlement est soumis à la loi luxembourgeoise. Toute question d'application ou d'interprétation du règlement ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, devra être transmise à la Société organisatrice dans un délai maximum de trente (30) jours à compter de la clôture du Concours, à l'adresse indiquée à l'article 1 et en indiquant – Opération **SOGETI Luxembourg Cyber Challenge 2020**. Tout litige ne pouvant être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux compétant en la matière tels que désignés par le Code de Procédure Civile.