

REGLEMENT DU DIGITAL CHALLENGE

ARTICLE 1. - OBJET

1-1. La SAS EPOKA, dont le siège social est situé 51 rue François 1^{er}, 75008 Paris, immatriculée auprès du RCS de Paris sous le numéro 437 814 858, ci-après dénommée « l'organisateur », organise le jeu concours Digital Challenge, jeu concours gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque, qui se déroulera du 04/12/2018 au 30/03/2019. Ce jeu concours est composé de phases de qualification dans le cadre de tournois esport au sein de ligues étudiantes partenaires qui se déroulent du 01/09/2018 au 09/02/2018, suite auxquelles sera établi un classement par campus, ainsi que d'un jeu concours dénommé « Concours Cosplay » qui se déroulera du 14/01/2019 au 30/03/2019, et enfin d'un événement le 30 mars 2019 à Paris. L'événement du 30 mars sera composé d'un tournoi d'esport, d'un tournoi de futsal, d'un tournoi de basket fauteuil, d'un prix des cosplayers, et aussi d'un prix des pompoms, d'un prix des supporters, d'un prix des fanfares, d'un prix des mascottes (ci-après dénommés les « Challenges supporters ») et d'un forum de rencontres avec des entreprises partenaires. Seront invités à cet événement les représentants des campus sélectionnés à l'issue des phases de sélection (ces campus seront représentés par une équipe de joueurs pour le tournoi esport, de sportifs pour les différentes épreuves, d'équipes de pompoms, fanfares, mascottes et supporters pour les Challenges des supporters), ainsi que les individus ou groupes finalistes du concours de cosplay.

1-2. Cette opération (y compris ses mises à jour) est accessible sur le site web dont l'adresse Internet est stepstone-challenge.digital.

1-3. Les spécificités du Concours sont les suivantes :

- L'événement est applicable en France. Seuls les étudiants des Grandes Ecoles (c'est-à-dire les écoles membres de la Conférence des Grandes Ecoles) et universités définies sont autorisés à participer ([cliquez ici pour accéder à la liste](#)). Le comité d'organisation se réserve toutefois la possibilité d'accepter ou non d'étendre cette liste à d'autres écoles ou universités en France.
- Le Digital Challenge a pour principal objectif de réunir, à l'occasion d'un tournoi esport, des élèves de Grandes Ecoles d'Ingénieurs et de Commerce et d'universités françaises ainsi que des collaborateurs des partenaires officiels ([ci-après dénommés « les partenaires »]) lors de la journée du samedi 30 mars 2019 au Paris Event Center, à Paris.
- Du 04/12/2018 au 09/02/2019, chaque étudiant issu d'une école ou université de la liste peut s'inscrire sur le site stepstone-challenge.digital afin que ses scores réalisés lors des tournois sur les ligues partenaires soient pris en compte dans le calcul du classement de son campus.
- Du 04/12/2018 au 09/02/2019, chaque étudiant issu d'une école ou université de la liste peut s'inscrire seul ou en équipe au tournoi esport
- A partir du 14/01/2019, chaque étudiant issu d'une école ou université de la liste peut s'inscrire au concours cosplay.
- A partir du 12/02/2019, chaque équipe participant au tournoi de futsal ou de basket fauteuil peut saisir et modifier le dossier de son équipe.
- Du 12/02/2019 au 29/03/2019, chaque supporter peut s'inscrire pour participer aux « Challenges supporters » lors de la journée du 30 mars 2019 au Paris Event Center à Paris.

ARTICLE 2. MODALITES DE PARTICIPATION

2-1. La tenue de l'opération est annoncée par une campagne de communication supportée par des affiches et dépliants distribués dans les écoles et universités sélectionnées. Un e-mail sera envoyé aux

étudiants et associations de Grandes Ecoles et d'Universités dont les organisateurs et/ou les partenaires possèdent les adresses e-mails.

2-2. L'inscription au Digital Challenge s'effectue uniquement par voie électronique, sur le site web stepstone-challenge.digital du 04/12/2018 au 29/03/2019. La connexion sur le site peut s'opérer via un ordinateur connecté au réseau Internet. Les frais de connexion étant gratuits depuis les écoles et universités, il ne sera procédé à aucun remboursement.

2-3. Les personnes étant autorisées à s'inscrire et à participer au Digital Challenge sont les suivantes :

- Les gamers : tout étudiant (promotion de sortie supérieure ou égale à 2019) d'une école ou université faisant partie des écoles et universités de la liste, peut s'inscrire sur notre site en indiquant les jeux auxquels il joue au sein des ligues partenaires dans lesquelles il est déjà inscrit.
- Les sportifs : tout groupe d'étudiants (promotion de sortie supérieure ou égale à 2019) d'une même école/université, faisant partie des écoles et universités de la liste peut se préinscrire pour le tournoi de futsal ou de basket fauteuil.
- Les supporters : tout étudiant (promotion de sortie supérieure ou égale à 2019) d'une des écoles et universités de la liste peut participer aux « Challenges supporters » en tant que supporter.
- Les cosplayers : tout étudiant ou groupe d'étudiants (promotion de sortie supérieure ou égale à 2019) d'une même école/université, faisant partie des écoles et universités de la liste peut s'inscrire pour participer au concours cosplay et tenter de gagner sa place pour l'événement le 30 mars.

2-4. Pour être autorisée à participer, chaque personne doit se rendre sur le site internet dédié (stepstone-challenge.digital) et créer son espace personnel en remplissant les informations demandées (école/université, informations personnelles, adresse e-mail...). Un campus sera considéré comme inscrit dès qu'un gamer déclarant être issu de cette école ou université se sera inscrit.

2-5. Pour être autorisée à participer aux épreuves sportives, chaque personne doit joindre à son dossier d'inscription une autorisation médicale selon les modalités suivantes (voir tableau récapitulatif ci-après) :

- Joindre un certificat médical de « non contre-indication à la pratique du football en compétition » ou de « non contre-indication à la pratique du basket fauteuil en compétition » selon les disciplines ciblées par le sportif. Ces certificats devront être délivrés pour la circonstance selon le modèle disponible [ici](#) – ou daté de moins d'un an à la date du 30 mars 2019

	Liste des justificatifs valables par discipline sportive	
	Football H/F	Basket fauteuil
Certificat médical de non contre-indication à la pratique du basket fauteuil en compétition*		X
Certificat médical de non contre-indication à la pratique du football en compétition*	X	
Licence FFSU*	X	X
Licence FFF*	X	

* document en cours de validité au 30 mars 2019

2-6. Tout formulaire d'inscription ou de pré-inscription dont une ou plusieurs des mentions requises serai(en)t inexacte(s) ne sera pas pris en compte et entraînera, automatiquement et de plein droit, la

nullité de la participation de l'équipe / la personne à l'évènement. Si la personne oublie de faire figurer dans le dossier d'inscription l'une des mentions requises, un message l'invitera à compléter la ou les mention(s) omise(s).

2-7. Chaque personne préinscrite se verra adresser, au plus tard dans les deux heures après la validation du formulaire rempli, un message électronique lui confirmant l'enregistrement de sa demande.

ARTICLE 3. SÉLECTION DES CAMPUS

3-1. Nombre d'équipes pour le tournoi esport

La configuration du Digital Challenge permet de proposer le samedi 30/03/2019 un tournoi esport avec 50 équipes au total.

Dans l'idéal, les 50 équipes représenteront des écoles/universités différentes, ces écoles/universités étant qualifiées à l'issue des phases de sélection, ainsi que des équipes des entreprises partenaires.

3-2. Sélection des campus pour le tournoi esport du 30 mars 2019

La sélection des campus participant au tournoi esport le 30 mars 2019 se fera sur classement. Lors de son inscription, chaque inscrit indique son école/université d'origine et choisit le ou les tournoi(s) au(x)quel(s) il joue au sein de la ou des ligue(s) à laquelle ou auxquelles il est déjà inscrit. Ainsi, tous ses scores réalisés lors de ces tournois seront communiqués par les ligues aux organisateurs du Digital Challenge et seront comptabilisés dans le score global de son école/université, selon la pondération établie par les organisateurs. Au 9 février 2019, les meilleurs campus du classement seront invités à envoyer une équipe de 10 gamers à l'évènement du 30 mars 2019 afin de s'affronter à l'occasion d'un tournoi final d'esport.

Chaque participant doit compléter son inscription directement sur le site stepstone-challenge.digital avant le 9 février 2019 au plus tard. Tous les membres des équipes d'école/université souhaitant participer au tournoi esport du 30 mars 2019 devront d'être inscrit sur ce site.

La liste des écoles/universités sélectionnées pour le tournoi esport du 30 mars 2019 sera annoncée au plus tard le 20/02/2019 sur le site internet.

3-3. Sélection pour le prix des cosplayers

A partir du 14/01/2019 et jusqu'au 16/02/2019, chaque étudiant issu d'une école ou université de la liste peut s'inscrire au concours cosplay sur le site stepstone-challenge.digital. Il dépose sa photo ou sa vidéo de 30 secondes maximum, en respectant les contraintes de taille et de format précisés lors de l'inscription, l'illustrant seul ou en équipe revêtu de costumes relatifs à des personnages de jeux vidéo, de mangas ou encore de bandes dessinées. A partir du 20/02/2019, les candidatures retenues seront mises en ligne et soumises aux votes des internautes.

Chaque personne ne pourra voter qu'une seule fois pour élire sa candidature préférée. Seuls les étudiants et membres d'administration d'écoles et universités peuvent voter.

Les votes en ligne ne seront possibles que via le site stepstone-challenge.digital. Le vote s'effectuera via un formulaire web à remplir. Si un formulaire est mal rempli ou rempli partiellement, le vote sera considéré comme nul et ne sera pas pris en compte. Après validation du vote, un mail de validation

sera envoyé à la personne votante. Le vote devra impérativement être fait depuis une adresse mail d'école ou d'université pour être comptabilisé.

Les candidats à l'origine de l'inscription et les protagonistes visibles sur les 10 candidatures ayant reçu le plus de votes seront invités à venir à l'événement le 30 mars 2019 afin de participer à un défilé. Le nom du lauréat sera annoncé le 30 mars 2019.

3-3. Sélection pour le prix des supporters

Du 12/02/2019 au 29/03/2019, chaque étudiant issu d'une école ou université peut s'inscrire en tant que pompom, fanfare, mascotte ou supporter pour le 30 mars 2019.

ARTICLE 4. ACCES AU PARIS EVENT CENTER ET SANCTIONS

Important : pour accéder au Paris Event Center, chaque participant (gamers, supporters, sportifs) devra être en mesure de présenter le 30 mars 2019 une photocopie de sa carte d'étudiant.

Par ailleurs, il est strictement interdit d'introduire de l'alcool, une sono, des instruments électriques ou des confettis dans l'enceinte du lieu ou dans les bus affrétés. L'usage de tout type de confettis est en effet strictement interdit. Des sanctions seront prises pouvant aller jusqu'à la disqualification du campus.

Attention, l'organisation se réserve le droit de prendre des sanctions contre les écoles/universités dans les cas suivants :

- Écoles/universités n'ayant pas respecté certains de leurs engagements en termes de car, fanfare, pompom et/ou mascottes
- Écoles/universités dont certains de leurs membres font preuve d'un comportement excessif visant à nuire aux prestations des pompom et fanfare durant leurs passages notés
- Écoles/universités contrevenant au présent règlement en matière d'alcool
- Écoles/universités dont certains de leurs membres font preuve d'un comportement inacceptable, notamment en gâchant de la nourriture

Ces sanctions pourront prendre la forme de points de pénalité, ou d'une exclusion des tournois voire du Paris Event Center, laissés à la discrétion de l'organisation. Celles-ci pourront avoir une incidence sur le score final.

ARTICLE 5. EPREUVES SPORTIVES

5-1. Inscription des équipes étudiantes

Tout groupe d'étudiants d'une même école/université peut présenter sa candidature pour le Digital Challenge du 30 mars 2019 à Paris. Chaque école/université s'inscrit (formulaire de l'équipe et de chacun de ses membres) sur le site Internet de l'évènement, disponible sur le stepstone-challenge.digital

Rappel sur la procédure d'inscription

Chaque étudiant se préinscrit et peut parrainer les membres de son équipe et étudiants de son école/université qui viendront ensuite compléter leur profil et créer leur mot de passe sur leur espace personnel.

Pour être valide, l'inscription d'un sportif doit être complétée par le scan de sa licence, FFSU, ou son

certificat médical de non contre-indication (certificat type à trouver [ici](#)) pour cette compétition. Les membres de l'équipe doivent indiquer à quelle épreuve ils participent. Une fois son inscription enregistrée, chaque sportif recevra un mail de confirmation lui communiquant son identifiant et son mot de passe qui lui permettra l'accès à la base de données de son école/université. Les membres doivent indiquer à quelle épreuve ils participent.

La clôture des inscriptions est fixée au 15/03/2019 à 12h.

Les équipes sélectionnées seront annoncées sur le site Internet stepstone-challenge.digital le 16/03/2019.

Un mail sera envoyé ce même jour aux écoles/universités préinscrites et à leurs supporters pour leur communiquer la liste des équipes sélectionnées. Passée cette date, les membres des équipes prévus pour chaque épreuve pourront être modifiés sous réserve que le "remplaçant" soit de même genre que la personne initialement prévue. Des remplacements pourront également avoir lieu le jour même du Digital Challenge selon ces mêmes conditions.

5-2. Arbitrage

Le tournoi de futsal sera arbitré par des arbitres semi professionnels, missionnés, formés, validés et encadrés. Les règles concernant l'arbitrage du tournoi de futsal sont celles définies par les arbitres en début de journée. Seuls les arbitres ont le pouvoir de décision en matière d'arbitrage.

L'ensemble des règles régissant le tournoi sera disponible dans le [règlement spécifique](#).

Le tournoi de basket fauteuil sera arbitré par des arbitres semi professionnels, missionnés, formés, validés et encadrés. Les règles concernant l'arbitrage du tournoi de basket fauteuil sont celles définies par les arbitres en début de journée. Seuls les arbitres ont le pouvoir de décision en matière d'arbitrage. L'ensemble des règles régissant le tournoi sera disponible dans le [règlement spécifique](#).

5-3. Sécurité

Pour des raisons de sécurité, la présence des entraîneurs ou de toute personne étrangère à l'équipe ne sera pas autorisée sur le terrain y compris durant les épreuves auxquelles participe leur équipe. C'est le capitaine qui sera responsable du remplacement de sportifs en cas de retard / forfait / blessure, selon les conditions définies au paragraphe 5-1.

5-4. Gestion des résultats

La transmission des résultats sera de la responsabilité de l'organisation qui les récupèrera sur chaque lieu d'épreuve. Les résultats seront ensuite directement transmis au PC central qui traitera l'ensemble des données.

ARTICLE 6. LE PRIX DES SUPPORTERS

6-1. Objectif et conditions d'inscription

Le Prix des Supporters met en compétition tous les supporters des écoles/universités participant au Digital Challenge. A chaque école/université correspond une équipe de supporters. Tout étudiant d'un des campus qualifiés ou pas, faisant partie de la liste définie, peut s'inscrire en tant que supporter de son école/université sur le site Internet du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital).

Les supporters inscrits pour des écoles/universités pourront être présents tout au long de la journée. Les supporters, fanfares, pompom, mascottes devront être attentifs à ne pas nuire à la propreté du lieu (détritus, flaques d'huile notamment). En cas de dégradation de celui-ci, les frais de réparation seront à la charge de l'école/université responsable de cette dégradation.

6-2. Récompenses

Les trois écoles/universités obtenant le meilleur score au « Prix des Supporters » seront récompensées par des prix (la liste des lots mis en jeu fera l'objet d'une annexe publiée avant le début du concours, soit au plus tard le 29 mars 2019).

En cas de prix financier, celui-ci parviendra sous forme de chèque à l'association étudiante dite « principale », représentante des supporters de chacune de ces écoles/universités, dans le mois suivant l'événement, sous réserve du renvoi par cette association du contrat de « Partenariat Digital Challenge » signé et accompagné d'une facture en Euros ; et de leur engagement à partager la somme, le cas échéant, avec la ou les autre(s) association(s) étudiante(s) de l'école/université ayant contribué au gain du Prix des Supporters.

Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de récompenser d'un même montant deux établissements dont le niveau est jugé très proche par le jury. Le cas échéant, le prix sera réparti entre les deux.

6-3. Évaluation

Critères de notation

Un jury notera pendant toute la journée les actions des supporters. L'école/université gagnante du « Prix des Supporters » est celle cumulant le plus de points dans les critères suivants (critères non exhaustifs) :

- Soutien aux autres équipes supporters de son établissement
- Participation aux différentes activités proposées
- Participation à l'ambiance, encouragements des équipes.
- Fairplay vis-à-vis de tous les autres participants à la journée.

Composition du jury

Le jury sera composé de membres de l'organisation. Les membres du jury se succéderont tout au long de la journée pour évaluer les actions effectuées. Tous les membres du jury évalueront les actions menées durant les parades. Le jury délibérera ensuite en fin de journée. En cas d'égalité, le jury n'est pas tenu de justifier ses décisions et se réserve le droit de désigner plusieurs écoles/universités comme gagnantes ex-æquo et de répartir équitablement les récompenses entre elles.

9-4. Inscriptions

Chaque équipe de supporters sera représentée par un référent qu'elle aura choisi lors de son arrivée au Paris Event Center (par exemple, le président ou un membre responsable du BDE, de l'association de gaming, ou d'une autre association de l'école/université).

Chaque supporter s'inscrit indépendamment de l'inscription d'une équipe de son école/université sur le site Internet du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital).

Une fois son inscription enregistrée, le supporter recevra un mail de confirmation lui confirmant son login et son mot de passe qui lui permettra l'accès à son espace personnel.

La clôture des inscriptions des supporters est fixée au 29 mars 2019.

ARTICLE 7. LE PRIX DES FANFARES

7-1. Objectif et conditions d'inscription

Le Prix des Fanfares met en compétition toutes les fanfares étudiantes présentes. A chaque école/université correspond au maximum une fanfare.

Les fanfares sont constituées de groupes de supporters préalablement inscrits sur le site internet du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital) et qui se seront signalés auprès de l'organisation de l'événement pour participer au Prix des Fanfares.

7-2. Récompenses

Les trois équipes de fanfare étudiantes arrivées en tête du « Prix des Fanfares » se verront remettre un prix (la liste des lots mis en jeu fera l'objet d'une annexe publiée avant le début du concours, soit au plus tard le 29 mars 2019).

En cas de prix financiers, ceux-ci parviendront sous forme de chèque aux associations étudiantes ou aux clubs Fanfare des écoles/universités gagnantes, dans le mois suivant l'événement, sous réserve du renvoi par ces associations / clubs du contrat de « Partenariat Digital Challenge » signé et accompagné d'une facture en Euros ; et de leur engagement à partager la somme, le cas échéant, avec la ou les autre(s) association(s) étudiante(s) de l'école/université ayant contribué au gain du Prix des Fanfares. Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de récompenser d'un même montant deux établissements dont le niveau est jugé très proche par le jury. Le cas échéant, le prix sera réparti entre les deux.

Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de récompenser d'un même montant deux établissements dont le niveau est jugé très proche par le jury. Le cas échéant, le prix sera réparti entre les deux.

Par ailleurs, un même établissement ne peut pas remporter 2 prix décernés par le jury (Prix des Supporters, Prix des Mascottes, Prix des Fanfares, Prix des Pompom).

7-3. Évaluation

Critères de notation

Un jury évaluera les fanfares sur la qualité de leurs prestations lors de leur passage programmés dans la journée sur la piste et également sur leur capacité à mettre de l'ambiance dans le stade le reste de la journée.

- Mise en scène et performance
- Originalité et qualité des costumes
- Originalité des morceaux musicaux et qualité musicale
- Respect du thème proposé et du temps de prestation

Composition du jury

Le Jury sera composé par des membres de l'organisation et des collaborateurs des partenaires.

7-4. Inscriptions

Tous les membres d'une fanfare devront s'être inscrits individuellement sur le site du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital).

Ils signaleront par un email adressé à camille.duval@stepstone-challenge.digital avant le 20/03/2019, qu'ils souhaitent participer au Prix des Fanfares au sein de la fanfare de leur école/université.

ARTICLE 8. LE PRIX DES POMPOM

8-1. Objectif et conditions d'inscription

Le Prix des pompom met en compétition toutes et tous les pompom girls et boys étudiants présentes. A chaque école/université correspond au maximum une équipe de pompom girls/boys.

Les pompom girls/boys sont constituées de groupes de supporters (garçons et filles) préalablement inscrits sur le site internet du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital), et qui se seront signalés auprès de l'organisation de l'événement pour participer au Prix des pompom.

8-2. Récompenses

Les trois équipes de pompom étudiantes arrivées en tête du « Prix des pompom » se verront remettre un prix (la liste des lots mis en jeu fera l'objet d'une annexe publiée avant le début du concours, soit au plus tard le 29 mars 2019).

En cas de prix financiers, ceux-ci parviendront sous forme de chèque aux associations étudiantes ou aux clubs pompom girls/boys des écoles/universités gagnantes, dans le mois suivant l'événement, sous réserve du renvoi par ces associations / clubs du contrat de « Partenariat Digital Challenge » signé et accompagné d'une facture en Euros ; et de leur engagement à partager la somme, le cas échéant, avec la ou les autre(s) association(s) étudiante(s) de l'école/université ayant contribué au gain du Prix des pompom.

Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de récompenser d'un même montant deux établissements dont le niveau est jugé très proche par le jury. Le cas échéant, le prix sera réparti entre les deux.

8-3. Évaluation

Critères de notation

Un jury notera la prestation des pompom durant leur passage programmé sur la scène.

L'équipe gagnante du « Prix des Pompom » est celle cumulant le plus de points selon la grille de notation suivante :

CRITERES		PENALITES	
Chorégraphie / Originalité	20 pts		
Synchronisation / Coordination	20 pts		

CRITERES		PENALITES	
Sourire / Energie	20 pts		
Mise en scène / Utilisation de l'espace	10 pts		
Choix musical / Montage	10 pts		
Impression générale	20 pts		
		Non-respect du timing (mix de 3:30 minutes maximum)	-10 pts / tranche 10 secondes
		Non-participation à la chorégraphie générale	-10 pts
TOTAL	100 pts		

Le jury sera également en mesure de pénaliser ou de disqualifier (immédiatement ou a posteriori) une équipe s'il juge son comportement (y compris celui des étudiants « non pompom » de l'école) inapproprié ou susceptible d'entraver le bon déroulement de l'évènement et plus particulièrement du concours pompom.

Les décisions du président du jury ne pourront pas être contestées.

Composition du jury

Le Jury sera constitué de membres de l'organisation, et sera présidé par Elise Pompom Girl.

8-4. Inscriptions

Tous les membres d'une fanfare devront s'être inscrits individuellement sur le site du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital).

Ils signaleront par un email adressé à camille.duval@stepstone-challenge.digital avant le 15/03/2019, qu'ils souhaitent participer au Prix des Pompom au sein de la fanfare de leur école/université.

ARTICLE 9. LE PRIX DE LA MASCOTTE

9-1. Objectif et conditions d'inscription

Le Prix de la mascotte met en compétition toutes les mascottes étudiantes présentes. A chaque école/université correspond au maximum une mascotte.

9-2. Récompenses

Les trois mascottes arrivées en tête du « Prix de la mascotte » se verront remettre un prix (la liste des lots mis en jeu fera l'objet d'une annexe publiée avant le début du concours, soit au plus tard le 29 mars 2019).

En cas de prix financiers, ceux-ci parviendront sous forme de chèque aux associations étudiantes ou aux clubs de la mascotte des écoles/universités gagnantes, dans le mois suivant l'évènement, sous réserve du renvoi par ces associations / clubs du contrat de « Partenariat Digital Challenge » signé et accompagné d'une facture en Euros ; et de leur engagement à partager la somme, le cas échéant, avec

la ou les autre(s) association(s) étudiante(s) de l'école/université ayant contribué au gain du Prix de la mascotte.

Toutefois, les organisateurs se réservent le droit de récompenser d'un même montant deux établissements dont le niveau est jugé très proche par le jury. Le cas échéant, le prix sera réparti entre les deux.

Par ailleurs, un même établissement ne peut pas remporter 2 prix décernés par le jury (Prix des Supporters, Prix des Mascottes, Prix des Fanfares, Prix des Pompom).

9-3. Évaluation

Critères de notation

Un jury notera pendant toute la journée les actions des mascottes. La mascotte gagnante du « Prix des mascottes » est celle cumulant le plus de points dans les critères suivants (critères non exhaustifs) :

- Costume, esthétique et originalité
- Présence et participation pendant l'événement
- Cohérence avec les autres élus de l'école

Composition du jury

Le Jury sera constitué de membres de l'organisation et de collaborateurs des entreprises partenaires.

9-4. Inscriptions

La mascotte devra s'inscrire sur le site du Digital Challenge (stepstone-challenge.digital). Elle signalera, par un email adressé à camille.duval@stepstone-challenge.digital avant le 15/03/2019, qu'elle souhaite participer au Prix de la mascotte en tant que mascotte de son école/université.

ARTICLE 10. HEBERGEMENT, NOURRITURE ET TRANSPORT : MODALITES DE PRISE EN CHARGE

Aucune collation ne sera délivrée par les organisateurs le 15/03/2019. En conséquence, chaque participant à l'événement devra prévoir sa propre nourriture pour la journée.

ARTICLE 11. IMPOT, TAXE ET AUTRES DROITS

Tout participant gagnant s'engage à régler tout impôt, taxe, cotisation sociale ou autre droit éventuel de quelque nature que ce soit, dû en application de la réglementation applicable. Les partenaires seront déchargés de toute responsabilité à cet égard.

ARTICLE 12. ASSURANCE ET CERTIFICAT MEDICAL

Une assurance responsabilité individuelle est souscrite par la société organisatrice pour l'ensemble des athlètes.

Lors de son inscription, chaque sportif inscrit devra déposer en pièce jointe, avant la clôture des inscriptions intervenant le 20/03/2019, une copie du certificat médical de non contre-indication à la

pratique du football en compétition » ou de « non contre-indication à la pratique du basket fauteuil en compétition » (selon le modèle disponible [ici](#)).

Ces certificats devront être délivrés pour la circonstance selon le modèle disponible sur [stepstone-challenge.digital](#) – ou daté de moins d'un an à la date du 30 mars 2019.

Dans le cas où un sportif participant ne respecterait pas cette obligation, les organisateurs sont déchargés de toute responsabilité relative aux risques pris par ledit participant quant à une participation non autorisée par le milieu médical.

ARTICLE 13. DONNEES A CARACTERE PERSONNEL

Dans le cadre de leur inscription au Digital Challenge, les étudiants autorisent EPOKA à récolter et conserver des informations nominatives personnelles. La communication de ces données est volontaire et les informations sont exclusivement destinées à EPOKA, au Digital Challenge et aux partenaires de la 1re édition du Digital Challenge (Airbus, Alten, Atos, Bureau Veritas, Dassault Systèmes, Groupe ADP, Groupe RATP, Generali, GIM, Idemia, Stepstone, TREMPLIN Etudes-Handicap-Entreprises).

Les informations fournies sont confidentielles et seront traitées comme telles. EPOKA met en œuvre tous les moyens techniques et humains nécessaires pour garantir la sécurité des données transmises. En aucun cas les données collectées ne feront l'objet d'un transfert hors de l'Union Européenne.

Les informations seront conservées pendant 3 ans à partir du dernier contact émanant de l'utilisateur.

Conformément aux dispositions de la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 modifiée en 2004, l'utilisateur bénéficie d'un droit d'accès, de rectification, de mise à jour et d'effacement des informations qui le concernent. Il dispose également dans le cadre de la nouvelle Règlementation Général sur la Protection des Données entrée en vigueur le 25 mai 2018 du droit à la portabilité, à la limitation du traitement de ses données et du droit à l'oubli. Pour faire appliquer ces dispositifs, merci de s'adresser :

Par voie postale à :
Data Protection Officer
Epoka
51 rue François Ier
75008 Paris

Ou par voie électronique à rgpd@epoka.fr

Les demandes devront être accompagnées d'une copie d'un titre identité portant la signature du titulaire et devront préciser l'adresse (postale ou électronique) à laquelle devra parvenir la réponse. EPOKA dispose d'un délai d'un mois suivant la réception de la demande pour communiquer les informations demandées ou pour les compléter, modifier ou supprimer.

ARTICLE 14. DUREE – MODIFICATIONS

14-1. Le Règlement s'applique à tout participant qui souhaite participer au Digital Challenge en complétant et enregistrant un formulaire d'inscription.

14-2. Les organisateurs se réservent la possibilité d'apporter toute modification au Règlement et/ou

aux sites, à tout moment, sans préavis ni obligation de motiver sa décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

14-3. Toute modification du Règlement donnera lieu à un nouveau dépôt à : Rémi CHAUDAUDRET, Huissier de Justice, 33 galerie Vero-Dodat 75001 PARIS, et entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne. Tout participant (gamer, supporter, cosplayer) sera réputé(e) l'avoir acceptée du simple fait de sa participation à l'opération, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Toute équipe ou tout participant refusant la ou les modifications intervenue(s) devra annuler son inscription au Digital Challenge.

14-4. Les partenaires se réservent la faculté, de plein droit, d'interrompre le Digital Challenge, à tout moment, sans préavis et sans avoir à en justifier. En ce cas, la responsabilité des partenaires ne pourra être engagée d'aucune manière et de ce fait les équipes et les participants (gamers, supporters, cosplayers) ne pourront prétendre à aucun dédommagement d'aucune sorte.

14-5. Les organisateurs se réservent le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé ou tenté de le faire. Elle ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des équipes et des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

14-6. En cas de manquement de la part d'une équipe ou d'un des participants, les partenaires se réservent la faculté d'écarter de plein droit toute participation émanant de l'entité concernée, sans que celle-ci ne puisse revendiquer quoi que ce soit.

ARTICLE 15. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

15-1. La participation à l'évènement implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, notamment en ce qui concerne les performances techniques, les temps de réponse pour consulter, interroger ou transférer des informations, les risques d'interruption, et plus généralement, les risques inhérents à toute connexion et transmission sur Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels et les risques de contamination par des éventuels virus circulant sur le réseau.

15-2. En conséquence, les partenaires ne sauraient en aucune circonstance être tenus responsables, sans que cette liste soit limitative :

- Du contenu des services consultés sur le site et, de manière générale, de toute information et/ou donnée diffusée sur les services consultés sur les sites ;
- De la transmission et/ou de la réception de toute donnée et/ou information sur Internet ;
- De tout dysfonctionnement du réseau Internet empêchant le bon déroulement/fonctionnement de l'opération ;
- De défaillance de tout matériel de réception ou des lignes de communication ;
- De perte de tout courrier papier ou électronique et, plus généralement, de perte de toute donnée ;
- Des problèmes d'acheminement ;
- Du fonctionnement de tout logiciel ;
- Des conséquences de tout virus, bug informatique, anomalie, défaillance technique ;
- De tout dommage causé à l'ordinateur d'un participant ;
- De toute défaillance technique, matérielle et logicielle de quelque nature, ayant empêché ou limité la possibilité de participer à l'opération ou ayant endommagé le système d'une équipe ou d'un des participants.

15-3. Il est précisé que les organisateurs ne peuvent être tenu responsables de tout dommage direct

ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la tenue du Digital Challenge et ce pour quelque raison que ce soit, ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion aux sites. Il appartient à toute personne ou équipe de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La connexion de toute personne aux sites et la participation des équipes se fait sous leur entière responsabilité.

15-4. La responsabilité des organisateurs ne saurait être encourue, d'une façon générale, en cas de force majeure ou cas fortuit indépendant de sa volonté.

15-5. Les organisateurs se réservent dans tous les cas la possibilité de modifier toute date et/ou heure annoncée, avec effet dès l'annonce de cette information en ligne sur les sites.

15-6. Les organisateurs se réservent le droit de ne pas publier les propos tenus par les participants via les fonctionnalités des sites intitulées « Contacts et FAQ ».

15-7. Les éventuels avenants qui seraient publiés pendant l'évènement, par annonce en ligne sur le site, seront considérés comme des annexes au Règlement et déposés à Rémi CHAVALDRET, Huissier de Justice, 33 galerie Vero-Dodat 75001 PARIS.

ARTICLE 16. CONVENTION DE PREUVE

16-1. Il est convenu que, excepté dans le cas d'erreur manifeste, les partenaires pourront se prévaloir, notamment aux fins de preuve de tout acte, fait ou omission, des programmes, données, fichiers, enregistrements, opérations et autres éléments (tels que des rapports de suivi ou autres états) de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques, établis, reçus ou conservés directement ou indirectement par les partenaires, notamment dans ses systèmes d'information. Ces éléments constitueront donc les preuves utilisées entre autres pour la justification du classement des équipes lors de la présélection.

16-2. Les équipes et participants s'engagent à ne pas contester la recevabilité, la validité ou la force probante des éléments de nature ou sous format ou support informatiques ou électroniques précités, sur le fondement de quelque disposition légale que ce soit et qui spécifierait que certains documents doivent être écrits ou signés par les parties pour constituer une preuve. Ainsi, les éléments considérés constituent des preuves et, s'ils sont produits comme moyens de preuve par les partenaires dans toute procédure contentieuse ou autre, ils seront recevables, valables et opposables entre les parties de la même manière, dans les mêmes conditions et avec la même force probante que tout document qui serait établi, reçu ou conservé par écrit.

ARTICLE 17. LOIS APPLICABLES

Le présent règlement est régi par la loi française.

ARTICLE 18. INTERPRETATION

Toute question d'application ou d'interprétation du Règlement, ou toute question imprévue qui viendrait à se poser, sera tranchée souverainement, selon la nature de la question, par les partenaires sous le contrôle de Rémi CHAVALDRET, Huissier de Justice, 33 galerie Vero-Dodat 75001 PARIS, dépositaire du règlement, dans le respect de la législation française.

ARTICLE 19. DÉPOT ET CONSULTATION DU RÈGLEMENT

19-1. Le Règlement complet est déposé auprès de la SCP Rémi CHAUDAUDRET et Renaud CASTALAN, Huissiers de Justice associés, 33 galerie Vero-Dodat 75001 PARIS.

19-2. Il est possible de consulter l'intégralité du Règlement sur le site stepstone-challenge.digital .

19-3. La participation à l'évènement implique l'acceptation sans réserve du présent règlement dans son intégralité (le « Règlement »), des règles de déontologie en vigueur sur l'Internet, ainsi que des lois, règlements et autres textes applicables en France.