

# RÈGLEMENT

## RULES OF THE CONTEST

Sommaire :

- [Règlement France, Maroc](#)
- [Rules of the contest for CGI Brazil](#)
- [Rules of the contest for CGI Luxembourg](#)
- [Rules of the contest for Belgium](#)
- [Rules of the contest for Portugal](#)
- [Rules of the contest for Spain](#)
- [Rules of the contest for Romania](#)
- [Regulament de concurs în românește](#)

# REGLEMENT DU CONCOURS

Version 1.0

## INNOVATHON CGI 2019

### Article 1 – Préambule

CGI France, SASU au capital social de 137 913 933 euros, immatriculée au Registre du Commerce et des sociétés de Nanterre sous le numéro 702 042 755, dont le siège social est situé Immeuble CB16, 17 place des reflets à 92400 COURBEVOIE, FRANCE (ci-après désignée l'« **Organisateur** ») organise un concours interne nommé « **Innovathon CGI** » (ci-après désigné le « **Concours** ») qui se déroulera du 16 janvier 2019 au 31 juin 2019, composé de trois phases :

1/ la phase d'« **Idéation** », à savoir un concours d'idées innovantes, qui se déroulera via le site internet accessible à l'adresse [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com) du 16 janvier 2019 au 20 mars 2019, à l'issue de laquelle :

- des Projets seront sélectionnés au sein de chaque Périmètre (tel que défini en article 2 « Définitions ») dans un premier temps;
- une sélection de dix (10) Projets par le Comité SBU (tel que défini en article 2 « Définitions ») sera effectuée dans un second temps. Ces Projets accéderont aux phases de Challenge en ligne et de Hackathon.

2/ la phase de « **Challenge en ligne** », durant laquelle les Projets seront soumis aux votes des membres de CGI et de personnes tierces, qui se déroulera au mois de juin 2019.

3/ la phase de « **Hackathon** », à savoir une compétition de développement de prototypes, qui se déroulera au mois de juin 2019.

Les phases d'Idéation et Challenge en ligne du Concours sont organisées en collaboration avec la société EPOKA (ci-après désignée le « **Prestataire** »).

Le présent règlement a pour objet de régir les modalités de participation aux phases d'Idéation et de Challenge en ligne, (ci-après le « **Règlement** ») sur le site internet dédié accessible à l'adresse [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com). Un règlement complémentaire ou une mise à jour ultérieure du Règlement encadrera la phase de Hackathon.

### Article 2 – Définitions

« **Brief** » : désigne le cahier des charges fixé par l'Organisateur, contenant des informations telles que notamment les différentes dates limites et plus généralement le calendrier du Concours, le détail des Dotations, les exigences de l'Organisateur.

« **Challenge en ligne** » : désigne la phase postérieure à la phase d'Idéation, durant laquelle des membres de CGI et des tiers pourront voter pour des Projets via la Plateforme.

« **Collaborateur** » : désigne les collaborateurs des sociétés du groupe CGI Inc. tels que définis en article 4 du présent Règlement.

« **Comités de sélection** » : désigne les comités de sélection par Périmètre qui désigneront, parmi les idées proposées lors de la phase d'Idéation, celles qui seront mises en avant auprès du Comité SBU et donc qui seront susceptibles d'être éligibles aux deux phases suivantes (i.e. phases de Challenge en ligne et de Hackathon). Les membres du Comités de sélection ont les qualifications nécessaires pour procéder à la désignation parmi les Projets/Livrables soumis par les Participants.

« **Comité SBU** » : désigne le comité de niveau SBU (i.e. *Strategic Business Unit*) qui sélectionnera les Projets éligibles aux phases de Challenge en ligne et de Hackathon.

« **Concours** » : désigne le Concours objet des présentes.

« **Dotation** » : désigne les prix accordés aux Gagnants du Prix du Public et du Hackathon.

« **Equipe** » : désigne l'équipe formée dans les conditions de l'article 4.3, ainsi que son leader. Le leader de l'Equipe est le Participant qui publie l'idée lors de la phase d'Idéation sur la Plateforme. Le rattachement du leader de l'Equipe détermine le Périmètre auquel est affecté le Projet. Les autres membres de l'Equipe ne sont pas obligatoirement issus du même Périmètre que le leader.

« **Gagnants du Hackathon** » : désigne les trois Equipes désignées vainqueurs de la phase de Hackathon.

« **Gagnants du Prix du Public** » : désigne l'Equipe arrivée en tête des votes et des partages sur la Plateforme à l'issue de la phase de Challenge en ligne.

« **Hackathon** » désigne la phase du Concours pendant laquelle les Projets sélectionnés à l'issue de la phase d'Idéation, rentreront en compétition pour développer un prototype.

« **Idéation** » : désigne la première phase du Concours durant laquelle les Collaborateurs pourront soumettre des Projets, et à l'issue de laquelle des Projets seront sélectionnés par Périmètre, puis par le Comité SBU pour les phases de Challenge en ligne et de Hackathon.

« **Inscription** » : désigne l'inscription d'un Participant au Concours conformément aux articles 4 et 5.

« **Livrable** » : désigne tout élément réalisé par les Participants dans le cadre du Concours.

« **Participant** » : désigne toute personne inscrite conformément aux articles 4 et 5 du Règlement et participant au Concours au sein d'une Equipe d'une à trois personnes (ou de cinq pour la phase de Hackathon).

« **Périmètre** » : désigne les Business Unit françaises, les entités non-françaises du Groupe CGI Inc. listées en Article 4 et l'ensemble des Services Corporatifs de CGI France. Il est entendu que les entités italienne et espagnole sont regroupées au sein d'un même périmètre.

« **Projet** » : désigne l'Equipe et l'ensemble des Livrables qu'elle a fourni.

« **Site internet** » ou « **Plateforme** » : désigne le site internet hébergé à l'adresse [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr) ;

### Article 3 - Objet

3.1 Le Règlement a pour objet de définir, conformément à l'article L. 121-36 du Code de la consommation, les conditions et règles de participation au Concours.

3.2 Le Participant reconnaît être informé et accepte que le Concours proposé fasse appel à sa sagacité, son habileté et son ingéniosité pour des épreuves d'une difficulté sérieuse. Le Concours ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard ni de la chance et ne peut donc s'analyser ou s'apparenter à une loterie.

### Article 4 – Conditions de participation au Concours

4.1 Le Concours est ouvert aux stagiaires et salariés en contrat à durée indéterminée et en contrat à durée déterminée, quel que soit leur grade, leur fonction et leur direction de rattachement, des sociétés suivantes :

- CGI France SASU
- CGI Luxembourg SA
- CGI Technologies et Solutions SAS – Maroc
- CGI Belgium NV
- CGI America do Sul Soluções de Tecnologia, Ltda
- CGI Italia SRL
- CGITI Portugal SA
- CGI IT Romania s.r.l.
- CGI Information Systems and Management Consultants Espana SA

(ci-après désignés les « **Collaborateurs** »).

4.2 Le Participant est tenu de prendre intégralement connaissance et d'accepter sans réserve le Règlement préalablement à son Inscription et à sa participation au Concours.

4.3 Le Participant peut former ou rejoindre une Equipe d'une à trois personnes pendant la phase d'Idéation et de Challenge en ligne. Les Equipes seront constituées ensuite de cinq personnes pour la phase de Hackathon.

4.4 Tout Participant qui ne remplit pas les conditions du présent Article lors de son Inscription sera disqualifié du Concours de plein droit et sans notification préalable, sans indemnités et ne pourra être destinataire d'aucune Dotation. Cette disqualification pourra intervenir à tout moment pendant la durée du Concours.

4.5 Dans l'hypothèse où une Dotation aurait été attribuée à un Participant ne satisfaisant pas les conditions de participation lors de son Inscription ou pendant la durée du Concours, ou au moment de la jouissance de la Dotation, alors l'Organisateur se réserve le droit d'exiger la remise ou l'annulation de la Dotation perçue par ledit Participant sans délai.

4.6 L'Organisateur se réserve le droit de modifier à tout moment les stipulations du Règlement, y compris la durée du Concours, sans que l'application ni la validité de ces modifications ne nécessitent de notification au Participant. Le Participant est invité à consulter régulièrement le Règlement. Le Participant renonce expressément à toute réclamation ou contestation relative à une quelconque modification apportée au Règlement par l'Organisateur tel que consultable sur [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr).

4.7 Par ailleurs, toute tentative de triche, quelle que soit la phase du Concours, utilisation de faux profils, recours à des applications tierces permettant de faire des faux votes apparentés à de la triche ou doublons constatés par les Organisateurs autoriseront les Organisateurs à disqualifier le Projet concerné et les Participants ne pourront être destinataires d'aucune Dotation ni participer à aucun autre Projet. Les Organisateurs seront souverains sur la décision de disqualification et leur décision ne pourra amener aucune contestation de la part des Participants du Projet en question ou des autres Projets participants au Concours.

4.8 Les participations qui seraient faites intentionnellement dans le but d'utiliser le Concours comme un forum de discussion permettant de partager une opinion et n'ayant pas pour objectif de répondre au thème du Concours, tel que défini dans le Brief, pourront être modérées à tout moment par l'Organisateur.

### Article 5 – Inscription et accès au Concours

5.1 Pour son Inscription au Concours, le Participant doit ouvrir un compte utilisateur sur la Plateforme en indiquant :

- son adresse électronique professionnelle ;
- son domaine de compétence
- potentiellement son prénom, nom, entité et site de rattachement pour les collaborateurs qui ont rejoint CGI après le lancement du Concours
- un mot de passe de son choix, dans les conditions de la Plateforme.

Pour valider cette Inscription, le Participant doit également accepter les Conditions d'utilisation de la Plateforme fournies par le Prestataire, qui pourront être mises à jour régulièrement par ce dernier. Le Participant accepte d'ores et déjà les éventuelles mises à jour desdites Conditions.

Un courrier électronique de confirmation est envoyé au Participant à l'adresse de courrier électronique renseignée contenant un lien d'activation.

Une fois le compte activé, d'autres informations peuvent être librement complétées au sein du profil du Participant dans les paramètres de son compte.

Pour terminer son Inscription au Concours, le Participant doit cocher la case indiquant qu'il accepte le Règlement du Concours, afin d'avoir accès à la Plateforme. Le Participant demeure libre de soumettre des idées.

## Article 6 – Durée du Concours

6.1 L'Inscription au Concours est ouverte du 16 janvier 2019 au 20 mars 2019 et doit s'effectuer sur la Plateforme.

6.2 Toute date définie dans le cadre du Règlement et du Concours s'entend comme exprimée par le fuseau horaire de Paris (GMT +1).

6.3 L'Organisateur se réserve à tout moment le droit de modifier la durée du Concours.

## Article 7 – Principe du Concours

7.1 Le Concours est ouvert à tous les Collaborateurs et consiste en la réalisation par les Equipes d'une contribution constituée d'un Livrable conforme aux exigences du Règlement, du Brief, et notamment des articles 8 et 9 du Règlement.

7.2 La contribution des Participants doit impérativement répondre à la problématique et aux règles du Concours décrites au sein de l'onglet « Brief » de la page dédiée au Concours sur la Plateforme.

## Article 8 – Modalités du Concours

### 8.1 Phase d'Idéation

Les Participants auront jusqu'au 1<sup>er</sup> mars 2019 au plus tard pour télécharger sur la Plateforme leur Livrable composé :

- Des réponses au questionnaire à remplir sur son espace de participation accessible une fois l'Inscription au Concours effectuée ;
- De tout autre document que l'Equipe jugera pertinent d'annexer au Livrable (optionnel). Le cas échéant, ces documents feront partie intégrante du Livrable.

Chaque Comité de sélection sélectionnera trois (3) Projets, lesquels devront être traduits en français et/ou anglais pour présentation au Comité SBU.

Le Comité SBU sélectionnera les dix Projets aux plus forts potentiels sur la base des Livrables du Concours conformément à la sélection des Projets réalisée par les Comités de sélection. Ce Comité SBU se réserve le droit exceptionnel d'intégrer à sa sélection des Projets non sélectionnés par lesdits Comités de sélection.

### 8.2 Phases de Challenge en ligne et de Hackathon

#### 8.2.1 Phase de Challenge en ligne

Les Collaborateurs et le grand public pourront ensuite voter sur la Plateforme pour les Projets sélectionnés par le Comité SBU au mois de juin 2019, en votant via un click « Like » pour le ou les Projet(s) de leur choix. La présentation des Projets sélectionnés durant cette phase devra alors être mise à jour et

approfondie avec un accompagnement éventuels (exemples : Comités de sélection, experts innovation ou RSE, service communication et marketing, agences, vidéastes, etc.).

Un Projet sera ainsi désigné Gagnant du Prix du Public sur la base du nombre de votes obtenus sur la Plateforme et des partages (le nombre de votes constituant 70% de la note finale d'un Projet et le nombre de partages, 30% de la note finale). Les Participants de l'Equipe désignée Gagnante du Prix du Public recevront alors la Dotation prévue à l'article 10.

L'Organisateur communiquera à tous les Participants les résultats des votes lors de la phase de Hackathon et par courrier électronique envoyé à l'adresse mail CGI.

#### 8.2.2 Phase de Hackathon

Les modalités de la phase de Hackathon seront décrites ultérieurement par l'Organisateur.

## Article 9 – Caractéristiques des Livrables

9.1 Les Livrables doivent être impérativement communiqués dans un format numérique courant.

9.2 Afin que les Comités de Sélection soient à même d'analyser les Projets, les Livrables devront être soumis dans les langues suivantes, en fonction de la société CGI Inc. à laquelle l'Equipe est rattachée :

- CGI France SASU : en français ou en anglais
- CGI Luxembourg SA : en français ou en anglais
- CGI Technologies et Solutions SAS – Maroc : en français ou en anglais
- CGI Belgium NV : en français ou en anglais
- CGI America do Sul Soluções de Tecnologia, Ltda : en portugais ou en anglais
- CGI Italia SRL : en français ou en anglais
- CGITI Portugal SA: en portugais ou en anglais
- CGI IT Romania s.r.l.: en français ou en anglais
- CGI Information Systems and Management Consultants Espana SA : en espagnol ou en anglais.

9.3 Par exception, les Comités de sélection pourront souverainement déroger aux conditions de l'article 9.2, en acceptant, s'ils le souhaitent, des Livrables rédigés dans une langue différente.

9.4 Les Participants garantissent que les Livrables sont constitués des seules contributions des Collaborateurs. L'existence de contributions de tiers en phase d'Idéation ou de Challenge en ligne est de nature à disqualifier l'Equipe du Projet concerné. Les conditions d'acceptation de contributions de tiers en phase de Hackathon sont définies à l'article 11.6 du Règlement.

## Article 10 - Dotations attribuées par l'Organisateur

10.1 Les Participants reconnaissent que les Projets et Livrables ne répondant pas aux règles du Concours décrites dans le présent Règlement ne sont pas éligibles aux Dotations prévues ci-dessous.

10.2 Chaque Participant reconnaît et accepte que les Dotations ne pourront donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte, ni à une demande de remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour une autre Dotation pour quelque cause que ce soit.

10.3 L'Organisateur se réserve le droit de remplacer le contenu des Dotations par une dotation d'une valeur équivalente.

### 10.4 Dotation attribuée au Gagnant Prix du Public

Le Gagnant Prix du Public sera récompensé par (Dotation attribuée à chacun des Participants membres de l'Equipe):

- Un voyage à Montréal (Canada) sur la thématique Tech for Good (*la technologie au service du bien commun*) d'une valeur de 2100 Euros TTC (ou un voyage d'une valeur équivalente).

### 10.5 Dotations attribuées aux Gagnants du Hackathon

Les Gagnants du Hackathon seront récompensés par (Dotation attribuée à chacun des Participants membres de l'Equipe):

#### 10.5.1 Dotation attribuée au Gagnant du Hackathon classé n°1

- Un voyage à Montréal (Canada) sur la thématique Tech for Good (*la technologie au service du bien commun*) d'une valeur de 2100 Euros TTC (ou un voyage d'une valeur équivalente).

#### 10.5.2 Dotation attribuée au Gagnant du Hackathon classé n°2

- Une « tablette pro » (d'une valeur de 1000 Euros) - dont l'équivalent de l'impact CO<sub>2</sub> de sa production sera compensé par la plantation d'arbres.

#### 10.5.3 Dotation attribuée au Gagnant du Hackathon classé n°3

- Une « tablette » (d'une valeur de 450 Euros) - dont l'équivalent de l'impact CO<sub>2</sub> de sa production sera compensé par la plantation d'arbres.

## Article 11 – Propriété intellectuelle

11.1 La participation au Concours s'effectuera sur les heures de travail des Collaborateurs. Cette participation entre dans le cadre des missions professionnelles des Collaborateurs.

11.2 Aussi, il est rappelé que conformément au code de la propriété intellectuelle ou toute autre législation locale applicable, notamment l'article L. 113-9 dudit Code, les droits patrimoniaux sur les Livrables, créés par les Participants dans l'exercice de leurs fonctions ou d'après les instructions de l'Organisateur, font partie de la mission des membres CGI Participants et sont exclusivement dévolus à la société du groupe CGI Inc. employant le ou les Participants, qui est seule habilitée à les exercer. En aucun cas une utilisation de ces

droits patrimoniaux sur les Livrables, créés par les Participants dans le cadre du Concours ne pourront être utilisés au bénéfice des Participants ou tout autre tiers sans l'accord préalable de l'Organisateur.

11.3 Conformément au Code de la propriété intellectuelle (notamment l'article L. 113-5 dudit Code) ou toute autre législation locale applicable, l'Organisateur est seul investi des droits portant sur les Livrables qui sont susceptibles d'être qualifiés d'œuvres collectives, au sens des dispositions précitées.

11.4 Conformément aux stipulations du Contrat de travail conclu entre l'Organisateur ou l'une des sociétés du groupe CGI Inc. visées à l'article 4.1 et les Participants, il est rappelé que sauf dans les cas où ils sont dévolus automatiquement à l'Organisateur par la loi comme rappelé ci-dessus, les Participants cèdent à la société du groupe CGI Inc. qui les emploie, au fur et à mesure de leur réalisation, l'intégralité des droits de propriété intellectuelle portant sur les créations susvisées, y compris le droit d'agir en contrefaçon pour des agissements passés, en ce compris les droits de reproduction, d'adaptation, de traduction, de représentation, et d'exploitation commerciale, auprès de tous publics et à toutes fins et destinations, dans toutes langues, par tous moyens et procédés, et sur tous supports, actuels et futurs, à titre gratuit ou onéreux, pour le monde entier et pour la durée légale de protection des droits prévue tant par les législations françaises qu'étrangères et par les conventions internationales, y compris ses futures prolongations, sans contrepartie financière.

11.5 Les Participants autorisent l'Organisateur à mentionner les Projets/Livrables sélectionnés et leur contenu dans les communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures et à les exposer sur toute publication de l'Organisateur ou dans les manifestations publiques de son choix, sans limitation de durée.

11.6 Les Participants reconnaissent qu'ils ne pourront pas utiliser d'éléments appartenant à un tiers ou soumis à une licence de type « Open-source » lors de la phase d'Idéation ou ni lors de la phase de Challenge en ligne. Lors de la phase de Hackathon, dans le cas où les Participants souhaiteraient utiliser des éléments tiers, lesdits Participants devront obtenir l'accord préalable de l'Organisateur ainsi que du tiers propriétaire de l'élément identifié. Il est entendu que la prise en charge d'éventuels frais de licence devra être validée par la société du groupe CGI Inc concernée. Par ailleurs toute utilisation en phase de Hackathon d'élément soumis à une licence dite « Open Source » est conditionnée à l'autorisation préalable de l'Organisateur.

11.7 Tous les Participants garantissent qu'ils sont les auteurs exclusifs des contenus (créations, images et plus généralement tout document) des Projets et que ceux-ci ne violent, directement et/ou indirectement, aucun droit de tiers.

## Article 12 - Communication

Les Participants autorisent l'Organisateur à publier et à reproduire leur image, leurs noms, prénoms, et qualité, et les éléments caractéristiques de leur Projet sur tout support de communication en lien avec le Concours (opérations internes ou externes de communication), et ce sans indemnité de quelque nature que ce soit.

## Article 13 - Responsabilité

13.1 La responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée en cas de panne ou de dysfonctionnement du réseau de télécommunication utilisé, quelle qu'en soit la cause, qui aurait notamment pour effet de nuire ou d'empêcher l'identification ou l'accès du Participant sur le Site internet ou tout autre site internet utile pour la participation au Concours.

13.2 La participation au Concours implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques, des limites et des risques du réseau internet et des technologies qui y sont liées, notamment eu égard aux performances, au temps de réponse, à la sécurité des logiciels et du matériel informatique face aux diverses attaques potentielles du type virus, bombe logique ou cheval de Troie et à la perte ou au détournement de données. En conséquence, l'Organisateur et le Prestataire ne pourront être en aucun cas tenus pour responsables des dommages causés au Participant du fait de ces caractéristiques, limites et risques acceptés.

13.3 L'Organisateur et le Prestataire ne pourront être tenus pour responsables en cas de modification totale ou partielle, de suspension, d'interruption, de report ou d'annulation du Concours pour des raisons indépendantes de leur volonté. Dans de telles hypothèses, le Prestataire informera dans les plus brefs délais les Participants par une mention sur le Site internet.

#### **Article 14 – Confidentialité**

Les Collaborateurs et Participants au Concours proposé par l'Organisateur s'engagent à garder confidentielles l'intégralité des informations auxquelles ils auront eu accès dans le cadre de ce Concours. Les Collaborateurs et Participants s'engagent à ne pas divulguer et à garder confidentielles les informations relatives à leur Projet. L'Organisateur pourra adapter les conditions de confidentialité selon les phases du Concours.

#### **Article 15 – Protection des données à caractère personnel**

L'Organisateur accorde une importance particulière à assurer un niveau de protection de haut niveau au traitement de données personnelles des Participants. Par conséquent, la transparence des conditions de traitement des données personnelles est prise très au sérieux.

Pour les besoins de l'organisation du Concours, et notamment lors de l'inscription à la Plateforme indispensable à la réalisation de ce dernier, les Participants partageront des données personnelles avec l'Organisateur.

Ces données servent à s'inscrire sur la Plateforme pour pouvoir participer au Concours, contacter les Participants pour toute information relative au concours, notamment les avertir de leurs gains, organiser le Hackathon etc.

A cet égard, les données personnelles recueillies par l'entité CGI concernée servent à des fins statistiques pour évaluer notamment la participation par Périmètre. La 1ère sélection se faisant par Périmètre, les données recueillies par l'entité CGI concernée permettent de rassembler les idées pour les Comités de Sélection dudit Périmètre.

Les « domaines de compétences » définis pour les besoins du concours permettent de combiner l'expertise du Participant à l'idée qu'il soumet, ceci étant nécessaire afin d'évaluer si les collaborateurs d'une équipe composée autour d'une idée sont déjà complémentaires. Le domaine de compétences aide également l'Organisateur à proposer à des Participants très actifs sur la Plateforme mais dont l'idée n'aurait pas été retenue de rejoindre d'autres Equipes lorsqu'elles sont complétées au stade du Hackathon.

Par ailleurs, les noms des Gagnants seront publiquement communiqués.

Pour ces finalités, vos données personnelles seront donc conservées 12 mois.

L'Organisateur peut faire appel à d'éventuels prestataires tiers, ou sociétés du groupe CGI Inc., notamment EPOKA, qui peuvent accéder aux données personnelles ou les traiter. EPOKA aura notamment accès aux données en tant que gestionnaire de la Plateforme utilisée pour le Concours. Ce dernier héberge les données en France.

Dans tous les cas, les Participants ont le droit d'accéder à leurs données personnelles. Dans un but légitime, les Participants peuvent rectifier leurs données personnelles ou s'opposer à leurs traitements. Les Participants ont également le droit de demander à recevoir les données personnelles dans un format structuré et couramment utilisé. Pour faire une telle demande ou pour formuler une réclamation, les Participants pourront envoyer un courriel à [privacy@cqi.com](mailto:privacy@cqi.com). Dans tous les cas, si l'Organisateur ne répond pas à la demande de manière appropriée, les Participants ont le droit de déposer une réclamation auprès de l'autorité compétente responsable de la protection des données.

En application du RGPD, les informations relatives aux traitements des données personnelles sont détaillées dans l'Annexe « Politique de Protection de la vie privée » des CGU.

Par ailleurs, les données personnelles des Participants employés par CGI Technologie et Solutions SAS - Maroc sont collectées par l'Organisateur et son prestataire EPOKA conformément à la loi n°09/08 marocaine relative à la protection des personnes physiques à l'égard des traitements des données à caractère personnel.

#### **Article 16 – Annulation et suspension du Concours**

16.1 L'Organisateur se réserve l'entière discrétion d'annuler ou de suspendre le Concours à sa convenance, notamment en cas de :

- force majeure telle définie par l'article 1218 du Code civil ;
- fraude ou triche de quelque nature que ce soit ;
- une participation inférieure à 100 projets proposés, sauf si la qualité des idées émises permettait d'organiser la suite du Concours et notamment le Hackathon avec 10 équipes.

16.2 L'Organisateur ne pourra être tenu pour responsable d'une annulation ou d'une suspension du Concours conformément au présent Article et aucune indemnité ou compensation ne sera due au Participant.

#### **Article 17 - Réclamations**

Toute réclamation du Participant doit être adressée par écrit au plus tard à la fin du Concours, celle-ci étant entendue comme le 1er juillet 2019 pour l'ensemble des Participants, à l'exception des Participants ayant reçu une Dotation, lesquels auront jusqu'à 30 jours calendaires à compter de la date de réception et/ou jouissance de la Dotation pour formuler une réclamation à l'Organisateur.

17.1 Les réclamations relatives au fonctionnement du Site internet doivent être formulées par écrit à l'adresse suivante pendant la période d'activité du Site internet :

**EPOKA**

**A l'attention de Madame Laurence CHAVOT-VILLETTE**

**51, rue François 1<sup>er</sup>**

**75008 Paris**

17.2 Les réclamations relatives au déroulement du Concours et à l'envoi des Dotations doivent être formulées par écrit à l'adresse suivante :

**CGI France**

**A l'attention de Monsieur Vincent FORTIN**

**17, place des Reflets**

**92400 Courbevoie**

**FRANCE**

17.3 Sous peine d'être rejetée, toute réclamation doit comporter :

- les coordonnées complètes du Participant (nom, prénom, adresse, code postal, ville et courrier électronique) ;
- l'identification du Concours concerné, ainsi que du Projet associé ;
- l'exposé clair et circonstancié des motifs de la réclamation.

**Article 18 – Accès au Règlement**

Le règlement est disponible et consultable gratuitement sur le Site Internet [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr), onglet Règlement.

**Article 19 – Conciliation préalable**

19.1 En cas de litige persistant après que le Participant a procédé à une réclamation conformément à l'article 17, les Organismes et le Participant s'engagent à soumettre leur conflit à une conciliation amiable avant toute procédure judiciaire.

19.2 La Partie à l'initiative de la conciliation devra le faire savoir à l'autre Partie par le biais d'une lettre recommandée avec accusé de réception.

19.3 Si aucun accord n'est trouvé entre les Parties dans les 30 jours calendaires qui suivent la réception de la lettre recommandée, les Parties retrouvent leur liberté d'action.

**Article 20 – Loi applicable**

Le Règlement et le Concours sont soumis au droit français.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Si des différences de traduction ou d'interprétation entre les différentes versions des présentes devaient apparaître, la version en langue française prévaudra pour les Périmètres Français et Marocain.

# RULES OF THE CONTEST

Version 1.0

## INNOVATHON CGI 2019

### Article 1 – Preamble

CGI France, SASU with a share capital worth 137 913 933 euros, registered at the Companies House and at the Nanterre's societies under the ID number 702 042 755, with the headquarters located in the Building CB16, 17 place des Reflets at 92400 COURBEVOIE, FRANCE (hereinafter named the "**Organizer**") organizes the internal contest called "**Innovathon CGI**" (hereinafter named the "**Contest**") that will take place from January the 16<sup>th</sup> of 2019 until June the 31<sup>st</sup> of 2019, is composed of 3 phases:

1/ The "**Conception**" phase, that is to say a contest of innovative ideas, that will take place through a website available to the link [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com) from January the 16<sup>th</sup> 2019 to March the 20<sup>th</sup> 2019, after which:

- In the first place, projects will be selected within each and every perimeter (such as defined in article 2 "Definitions");
- Secondly, Ten (10) Projects will be selected by the SBU Committee (such as defined in article 2 "Definitions"). These projects will access to the online Challenge phases and the phases of Hackathon.

2/ The "**Online Challenge**" phase, when the Projects will be submitted to the votes of CGI members and third parties, will take place during the month of June of 2019.

3/ The "**Hackathon**" phase, to wit a competition of prototypes development, will take place during the month of June 2019.

The phases of Ideation and Online Challenge of the Contest are organized in association with the EPOKA firm (hereinafter the "**Provider**").

The regulation in question aims to rule the terms of participation to the phases of Ideation and of Online Challenge (hereinafter the "**Regulation**") on the website dedicated available with the link [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com). A complementary regulation or a later update of the Regulation will lead the Hackathon phase.

### Article 2 – Definitions

"**Brief**": corresponds to the bill of specifications set by the Organizer, containing information for instance the different date limits and more generally the Contest calendar, the Prizes details, the Organizer requirements.

"**Online Challenge**": indicates the post-phase to the Ideation phase, when CGI members and third parties can vote for the Projects on the Platform.

"**Co-worker**": points out the co-workers from firms of the CGI Inc. group such as defined in the article 4 of the Regulation in question.

"**Selection committees**": refers to the selection committees by Perimeter who will design, among the ideas proposed during the Ideation phase, those highlighted to the SBU Committee and so those likely eligible to the two following phases (i.e Challenge Online and Hackathon phases). The Selection Committee members have the required skills to proceed to the selection among the Projects/Deliverable submitted by the Participants.

"**SBU Committee**": means the committee at the SBU level (i.e *Strategic Business Unit*) who will select the Projects eligible for the Online Challenge and Hackathon phases.

"**Contest**": means this Contest for which this Regulation refers to.

"**Prizes**": points out the agreed prices for the Winner of the Audience Prize and of the Hackathon.

"**Team**": points out the team made up under the conditions of the article 4.3, and its leader. The leader of the Team is the Participant who publishes the idea on the Platform during the Ideation phase. The Team leader's annexation determines the Perimeter to which the Project is affected. The other Team members do not necessarily come from the same perimeter than the leader's.

"**Winner of the Hackathon**": means the three Teams declared as winners of the Hackathon phase.

"**Winner of the Audience Prize**": appoints the Team who arrived first at the votes and shares on the Platform from the Online.

"**Hackathon**": means the Contest phase when the Projects selected during the Ideation phase will enter the competition to develop a prototype.

"**Ideation**": means the first phase of the Contest when the Collaborators can submit the Projects, and at the end the Projects will be selected by Perimeter, then by the SBU Committee for the Online Challenge and Hackathon phases.

"**Registration**": points out the registration of a Participant to the Contest in compliance with the articles 4 and 5.

"**Deliverables**": points out any element realized by the Participants within the scope of the Contest.

"**Participant**": points out any person registered in compliance with the articles 4 and 5 of the Regulation and taking part in the Contest within a Team of one to three people (or of five for the Hackathon phase).

“**Perimeter**”: points out the French Business Units, non-French entities of CGI Inc. Group listed in the Article 4 and in all the Corporate Services of CGI. The Italian and the Spanish entities are part of the same Perimeter.

“**Project**”: points out the Team and all the Deliverables that it has provided.

“**Website**” or “**Platform**”: means the website hosted in the link [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com) ;

### **Article 3 – Objects**

3.1 The Regulation aims to define, in compliance with the article L. 121-36 of the French Consumer Code, the terms and rules of participation to the Contest.

3.2 The Participant acknowledges being informed and accepts that the Contest proposed makes use of his/her perspicacity, entitlement and ingenuity for the tests of a serious difficulty. The Contest does not depend in any case, even partially, on coincidence or luck and so it cannot be qualified or associated to a lottery.

### **Article 4 – Participation Conditions to the Contest**

4.1 The Contest is opened to all interns and employees with a permanent and temporary contract, no matter their rank, function and front office manager, from the following firms:

- CGI France SASU
- CGI Luxembourg SA
- CGI Technologies and Solutions SAS – Maroc
- CGI Belgium NV
- CGI South America Technology Solutions, Ltda
- CGI Italy SRL
- CGITI Portugal SA
- CGI IT Romania s.r.l.
- CGI Information Systems and Management Consultants Spain SA

(Hereinafter named the “**Collaborators**”).

4.2 The Participant is required to fully take note and totally accept the Regulation before his/her Registration and participation to the Contest.

4.3 The Participant can constitute or join a Team composed of one to three people during the Ideation and Online Challenge phases. Then, the Teams are composed of five people for the Hackathon phase.

4.4 Any Participant who does not fulfill the terms in this Article during his/her Registration will be disqualified from the Contest in his/her own right and without prior notice, without indemnity and will not be the consignee of a Prize. This exclusion can intervene at any moment during the whole Contest.

4.5 Assuming that a Prize has been attributed to a Participant and does not fulfill the participation conditions during his/her Registration or during the whole Contest, or at the use of the Prize, then the Organizer will reserve the right to demand the return or cancellation of the Prize perceived by the above-mentioned Participant without delay.

4.6 The Organizer reserves the right to modify at any moment the stipulations of the Regulation, including the duration of the

Contest, without the application or the validity of these changes need notification to the Participant. The Participant is invited to regularly read the Regulation. The Participant expressly gives up on any complaint or disagreement about one change provided to the Regulation by the Organizer as long as it can be read on [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr).

4.7 Moreover, any cheating attempt (no matter the Contest phase): use of fake profiles, third-party applications allowing fake votes or duplications noticed by the Organizers will authorize the Organizers to disqualify the Project related and the Participants will not be the consignees of no Prize nor participate to any other Project. The Organizers are allowed to disqualify and their decision cannot have any complaint from the Participants of the Project in question or the other Project participants of the Contest.

4.8 The participations that have been done intentionally in the purpose to use the Contest as a discussion forum, allowing to share an opinion and not having for purpose to answer the Contest theme, as it is defined in the Brief, can be controlled at any moment by the Organizer.

### **Article 5 – Inscription and access to the Contest**

5.1 For his/her Registration to the Contest, the Participant has to open a user account on the Platform indicating:

- His/her professional email address
- His/her skill domain
- Potentially his/her name, last name, entity and geographical location for the collaborators who joined CGI after the launch of the Contest
- A password of his/her choice, within the Platform conditions.

To validate his/her Registration, the Participant also has to agree the user Conditions of the Platform given by the Provider that can regularly be updated by the latter. The Participant already accepts the eventual updates of the before-said Conditions.

A confirmation email is sent to the Participant at the email address informed containing an activation link.

Once the account is activated, other information can be freely completed in the Participant profile in his/her account parameters.

To finish his/her Registration to the Contest, the Participant has to tick the case indicating that he/she accepts the Regulation of the Contest, in order to have access to the Platform. The Participant remains free to submit his/her ideas.

### **Article 6 – Duration of the Contest**

6.1 The Registration to the Contest is opened from January the 16<sup>th</sup> 2019 to March the 1<sup>st</sup> 2019 and has to be done on the Platform.

6.2 Any defined date in the scope of the Regulation and of the Contest is expressed in the time zone of Paris (GMT +1).

6.3 The Organizer reserves the right at any moment to change the duration of the Contest.

### **Article 7 – the Contest Aim**

7.1 The Contest is opened to all Collaborators and consists in the conception by the Teams of a contribution made of a Deliverable in compliance with the requirements of the

Regulation, the Brief, and especially of the articles 8 and 9 of the Regulation.

7.2 The contribution of the Participants must answer to the issue and rules of the Contest described within the tab "Brief" in the page dedicated to the Contest in the Platform.

## **Article 8 – Terms and Conditions of the Contest**

### 8.1 Ideation Phase

The Participants will have until March the 1<sup>st</sup> 2019 at latest to upload on the Platform their Deliverable composed of:

- Answers to the questionnaire to fill in his/her participation environment available once the Registration to the Contest is done;
- Any other document the Team will judge relevant to annex to the Deliverable (optional). If need be, those documents will be an integral part of the Deliverable.

Each selection Committee will select three (3) Projects, which will have to be translated in French and/or English for the presentation to the SBU Committee.

The SBU Committee will select the ten Projects with the strongest potential on the basis of the Deliverable of the Contest in compliance with the selection of Projects done by the selection Committee. This SBU Committee reserves the right to exceptionally integrate to its selection Projects not selected by the before-said selection Committee.

### 8.2 Online Challenge and Hackaton Phases

#### 8.2.1 Online Challenge Phase

Afterwards, the Collaborators and the public can vote on the Platform for the Projects selected by the SBU Committee during the month of June 2019, by clicking on "Like" for one Project of their choice. The presentation of the Projects selected during this phase will have to be updated and strongly studied with a possible support (examples: selection Committees, experts in innovation or RSE, communication and marketing services, agencies, video makers, etc).

A Project will therefore be declared as the Winner of the Audience Prize on the base of the number of votes and shares gained on the platform (the number of votes represents 70% of the final note of a Project and the number of shares 30%). The Participants of the Team declared Winner of the Audience Prize will then receive the Prize agreed in the Article 10.

The Organizer will communicate to all Participants the results of the votes during the Hackathon phase and by email sent to the CGI email address.

#### 8.2.2 Hackathon phase

The terms and conditions of the Hackathon phase are described at a later stage by the Organizer.

## **Article 9 – Characteristics of the Deliverables**

9.1 The Deliverables must be communicated with a current digital format.

9.2 The Deliverables will have to be submitted in the following languages, according the CGI Inc. society to which the Team

is attached, so that the selection Committee is quite capable of analysing the Projects:

- CGI France SASU : in French or English
- CGI Luxembourg SA : in French or English
- CGI Technologies and Solutions SAS – Maroc : in French or English
- CGI Belgium NV : in French or English
- CGI South America Technology Solutions, Ltda: in Portuguese or English
- CGI Italy SRL : in French or English
- CGITI Portugal SA: in Portuguese or English
- CGI IT Romania s.r.l.: in French or English
- CGI Information Systems and Management Consultants Spain SA : in Spanish or English

9.3 Exceptionally, the selection Committees can supremely go against the rule 9.2, by accepting, if they wish, the Deliverables written in a different language.

9.4 The Participants guarantee that the Deliverables are composed of the only contributions of the Collaborators. The existence of contributions of a third-party in the Ideation or the Online Challenge phase is likely to disqualify the Team of the Project involved. The acceptance conditions of third-party contributions during the Hackathon phase are defined in the article 11.6 of the Regulation.

## **Article 10 – Prizes awarded by the Organizer**

10.1 The Participants admit that the Projects and the Deliverables not responding to the rules of the Contest described in this Regulation are not eligible to the Prizes planned below.

10.2 Each Participant acknowledges and accepts that the Prizes cannot be grounds for any dispute of any kind, nor for any awarding of their monetary value in cash, nor for their exchange or replacement for any reason whatsoever.

10.3 The Organizer reserves the right to replace the content of the Prizes by a prize of an equivalent value.

### 10.4 Prize for the Audience Prize Winner

The Winner of the Audience Prize will be rewarded by (Prize assigned to every Participant members of the Team):

- A trip to Montreal (Canada) on the Tech for Good (*technology at the service of common good*) theme worth 2,100 euros including all taxes (or a trip of an equivalent value).

### 10.5 Prizes for the Hackathon Winners

The Hackathon Winners will be rewarded with (Prize assigned to every Participant members of the Team):

#### 10.5.1 Prize for the n°1 Hackathon Winner

- A trip to Montreal (Canada) on the Tech for Good (*technology at the service of common good*) theme

worth 2,100 euros including all taxes (or a trip of an equivalent value).

#### 10.5.2 Prize for the n°2 Hackathon Winner

A “pro tablet” (worth 1,000 euros) of which the equivalent of its production’s CO2 impact will be counterbalanced by planting trees.

#### 10.5.3 Prize for the n°3 Hackathon Winner

A “tablet” (worth 450 euros) of which the equivalent of its production’s CO2 impact will be counterbalanced by planting trees.

### **Article 11 – Intellectual Property**

11.1 The entry to the Contest will be done during the work hours of the Collaborators. This entry is within the scope of the professional missions of the Collaborators.

11.2 It is also recalled that in compliance with the intellectual property code or any other local legislation applicable, especially the article L. 113-9 of the before-said Code, the property rights on the Deliverables, created by the Participant in the performance of their official duties or following the instructions of the Organizer, are exclusively destined to the society of the CGI Inc. Group employing the Participant(s), which is the only one entitled to practise those Deliverables. Property rights on the Deliverables, produced by the Participants in the framework of the Contest, are not allowed to be used in order to benefit the Participant or third part without prior agreement of the Organizer.

11.3 In accordance with intellectual property code (especially the article L. 113-5 of the before-said Code) or any other local legislation applicable, the Organizer alone has the right on the Deliverables which can be considered as collective work, in accordance with before-said articles.

11.4 In accordance with employment contract agreed between the Organizer and one of the CGI Group Inc. firms considered in article 4 and the Participants, it is recalled that, unless the case where they are automatically granted to the Organizer by law as recalled before, Participants give to the firm of CGI group Inc. that is hiring them, during the progress of the work, the whole property rights concerning the work done as specified before, included right to bring an action for infringement for past actions, included following: reproduction rights, adaptation, translation, representation, commercial exploitation, for all attendance and for any purpose, in any language and by any means and process and by any support, already existing or not, for free or for lucrative purpose, internationally and for the legal duration of the right protection involved in the French and foreign legislation and in the international conventions, included possible future extension, without financial compensation.

11.5 Participants allow the Organizer to state the Projects/Deliverables and their content in the press releases, advertising documents, brochure, and to share it on every media outlet of the Organizer, or in public events, without limit in duration.

11.6 Participants acknowledge that they will not be allowed to use any third part component or under “Opensource” licence during Ideation phase or during the challenge Online phase. During Hackathon phase, if Participants want to use third part component, the Participants will have to obtain the Organizer agreement and the third part component owner. It is

acknowledge that possible license charges will have to be validated by the firm of the CGI Group Inc. Moreover, any use during Hackathon phase of component under opensource licence is subject to authorization of Organizer.

11.7 Every Participant ensures that they are the exclusive authors of the contents (creations, images and more generally any document) of the Projects and that those Projects do not infringe directly or indirectly third part rights.

### **ARTICLE 12 – Communication**

Participants grant the Organizer the right to publish and reproduce their image, first name, last name, function and the elements of their Projects on any communication tool linked with the Contest (internal/external communication), without any compensation.

### **ARTICLE 13 – Responsibility**

13.1 The organizer is not responsible for any disruption or dysfunction of telecommunication network used, whatever the cause, that could harm or prevent the identification or the access of the Participant to the website or any other site used to participate to the Contest.

13.2 Getting involved in the Contest implies knowledge and acceptance of characteristics, limits and risks inherent to the use of internet and to the technologies involved, in particular the performances, response-time, software and hardware security in case of diverse possible attacks such as virus, logical bomb or Trojan horse, and data loss or data misappropriation. Consequently, Organizer and Provider cannot take responsibility of any damage caused to the Participant because of those characteristics, limits and accepted risks.

13.3 The Organizer and Provider cannot be responsible for any total or partial modification, interruption, suspension, postponement, cancelation of the Contest for reasons that does not depend on them. In such a case, the Provider will inform as soon as possible the Participants with a mention of the Website.

### **Article 14 Confidentiality**

Coworkers and Participants in the Contest proposed by the Organizer commit to keeping all data they access during the Contest confidential. Coworkers and Participants commit not to share and to keep confidential information related to the Projects. The Organizer is allowed to adapt confidentiality conditions depending on the phases of the Contest.

### **Article 15 – Protection of Personal Data**

The Organizer gives high priority to ensure high protection level concerning processing of personal data of the Participants. Therefore, transparency of conditions of personal data processing is considered very seriously.

For the Contest organisation needs, and for the Platform inscription which is necessary for the Contest, the Participants will share personal data with the Organizer.

These data are used for the Platform inscription in order to be able to participate to the Contest, to contact participants for all information related to the Contest, in particular keep them informed about their prizes, organize the Hackathon, etc.

In this framework, the data gathered by the CGI related firm are used for statistical purposes, for example evaluate the participation by Perimeter. The first selection depends on the Perimeter, the data gathered by the CGI related firm allow to synthesize the ideas for the selection Committee of the Perimeter.

The "skills domain" defined for the Contest purpose allow to combine the Participant expertise together with the idea he is submitting, this is necessary in order to assess if the coworkers of a team whose members share an idea are already complementary. The skills domain helps the Organizer to propose Participants that are very active on the Platform, but whose idea would not have been selected, to join other Teams, if completed, during the Hackathon phase.

Moreover names of winner will be publicly released.

For this purpose, your personal data will be archived for 12 months.

The Organizer can work with other third partners, or CGI group firms, as EPOKA, which is allowed to access personal data and to process them. EPOKA will have access to the data as manager of the platform used for the Contest. This last one stores data in France.

In any case, Participants have the right to access their data. In a lawful goal, Participants can modify their personal data or oppose their processing. Participants have the right to ask for receiving their personal data in a structured and frequently used format. To make such a request, or to file a claim, Participants can send an email to [privacy@cgi.com](mailto:privacy@cgi.com). In any case, if the Organizer does not answer the request in an appropriate way, Participants have the right to file a claim with the competent authority responsible for protection of data.

In application of the GDPR, information related to the personal data processing is detailed in the Appendix Policy of Privacy Protection of the General Condition of Use of the Platform.

#### **Article 16 – Cancellation and suspension of Contest**

16.1 The Organizer reserves the right to cancel or suspend the Contest as he want, in particular when:

- Force majeure as defined in Code Civil article 1218;
- Fraud, cheating whatever the way;
- Less than 100 projects submitted, except if the quality of the ideas allows the organization of the Contest and in particular the Hackathon which needs 10 teams.

16.2 Organizer cannot be hold responsible of cancelling or suspending the Contest, in accordance with the present article, and no compensation will be due to the Participants.

#### **Article 17 – Claim**

17.1 Any claim of the Participant has to be addressed in writing, the later at the end of the Contest, that is to say March the 1st 2019 for all Participants, except Participants who have received some endowment; those Participants will have 30

calendar days from reception/ date of the use of the endowment to file a claim to the Organizer.

17.2 To file a claim concerning website, please write to the following address during website online period:

**EPOKA**  
**A l'attention de Madame Laurence CHAVOT-VILLETTE**  
**51, rue François 1<sup>er</sup>**  
**75008 Paris**

17.3 To file a claim concerning Contest process and sending of endowment, please write to the following address:

**CGI France**  
**A l'attention de Monsieur Vincent FORTIN**  
**17, place des Reflets**  
**92400 Courbevoie**  
**FRANCE**

17.4 In order not to be rejected, following information have to be specified in the claim:

- Comprehensive details of the Participant (first name, last name, address, ZIP code, City, email)
- Identification of the related Contest and related Project
- Details expose in a principled fashion of the claim.

#### **Article 18 - Access to the Rule**

The Rule can be accessed and read for free to the following link: [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr), tab "Rule".

#### **Article 19 - Prior conciliation**

19.1 If a dispute remains after the Participant filed a claim in accordance to article 17, the Organizer and Participants commit to a prior friendly conciliation before legal proceeding.

19.2 The part who initiates the reconciliation has to inform the other part via registered letter with an acknowledgement of receipt.

19.3 If there is no agreement possible in the following 30 calendar days following reception of registered letter, the parts regain freedom of action.

#### **Article 20 - Applicable law**

The Rule and the Contest are subject to French law.

If some disagreement persists between the parts, or concerning interpretation of the Rule, and without possible conciliation, any litigation must be submitted to the appropriate tribunals in Paris.

In the event of any differences in translations or interpretations between the different versions of the Rules of the Contest, the English version shall prevail for the following Perimeters: Belgium, Luxembourg, Portugal, Brasil, Spain, Romania.

# REGULAMENT DE CONCURS

Versiunea 1.0

## INNOVATHON CGI 2019

### Articolul 1 – Preliminarii

CGI France, SASU cu un capital social în valoare de 137 913 933 de euro, înregistrată la Societățile Comerciale și la societățile Nanterre sub numărul de identificare 702 042 755, cu sediul în clădirea CB16, 17 place des Reflets la 92400 COURBEVOIE, FRANȚA (denumit în continuare "Organizatorul ") organizează concursul intern numit " Innovathon CGI " (denumit în continuare "Concursul"), care va avea loc între 16 ianuarie 2019 până în 31 iunie 2019, care este compus din 3 faze:

1 / Faza "Concepție", adică un concurs de idei inovatoare, care va avea loc prin intermediul unui site disponibil la link-ul [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com) de la 16 ianuarie 2019 la 20 martie 2019, după care:

- În primul rând, proiectele vor fi selectate în cadrul fiecărui perimetru (așa cum este definit în articolul 2 "Definiții");
- În al doilea rând, zece (10) proiecte vor fi selectate de Comitetul SBU (așa cum este definit în articolul 2 "Definiții"). Aceste proiecte vor avea acces la fazele Challenge online și la fazele Hackathon.

2 / Faza "**Online Challenge**", atunci când proiectele vor fi supuse voturilor membrilor CGI și a terților, va avea loc pe parcursul lunii aprilie și / sau iunie 2019.

3 / Faza "**Hackathon**", care va avea loc într-o competiție de dezvoltare a prototipurilor, va avea loc în lunile mai și / sau iunie 2019.

Fazele de Concepție și Online Challenge ale Concursului sunt organizate în asociere cu firma EPOKA (denumită în continuare "Furnizorul").

Regulamentul în cauză urmărește să se pronunțe asupra termenilor de participare la fazele de creație și de provocare online (denumit în continuare "Regulamentul") pe site-ul dedicat disponibil cu linkul [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com). O reglementare complementară sau o actualizare ulterioară a regulamentului va conduce la faza Hackathon.

### Articolul 2 – Definiții

"**Sumar**": corespunde notei de specificații întocmită de Organizator, care conține informații, de exemplu, limitele de

dată diferite și, în general, Calendarul Concursului, detaliile Premiilor, cerințele Organizatorului.

"**Online Challenge**": indică faza ulterioară fazei de concepție, când membrii CGI și părțile terțe pot vota pentru Proiectele de pe Platformă.

"**Co-lucrător**": subliniază colegii din firmele din grupul CGI Inc., așa cum sunt definite în articolul 4 din Regulamentul în cauză.

"**Comisiile de selecție**" se referă la comitetele de selecție ale Perimeter care vor proiecta, printre ideile propuse în timpul fazei de concepție, cele evidențiate în Comitetul SBU și, astfel, cele eligibile pentru cele două faze următoare (Faza Challenge Online și Hackathon ). Membrii Comitetului de selecție au abilitățile necesare pentru a proceda la selecția dintre Proiectele / Livrările depuse de Participanți.

"**Comitetul SBU**" înseamnă comitetul la nivel SBU (adică Unitatea Strategică de Afaceri) care va selecta Proiectele eligibile pentru fazele Online Challenge și Hackathon.

"**Concursul**" înseamnă concursul pentru care se referă prezentul Regulament.

"**Premii**": înseamnă onorariile convenite pentru Câștigătorul Premiului pentru Public și Hackathon.

"**Echipa**": înseamnă echipa formată în condițiile articolului 4.3 și liderul său. Liderul Echipei este Participantul care publică ideea pe platformă în timpul fazei de concepție. Anexarea Liderului echipei determină Perimetrul la care este afectat Proiectul. Cealaltă membri ai Echipei nu provin neapărat din același perimetru decât cel al liderului.

"**Câștigătorul lui Hackathon**" înseamnă cele trei echipe declarate câștigătoare ale fazei Hackathon.

"**Câștigătorul Premiului pentru public**": numește Echipa care a sosit mai întâi la voturi și acțiuni de pe Platformă dinspre Online.

"**Hackathon**" înseamnă faza Concursului în care Proiectele selectate în faza de concepție vor intra în competiție pentru a dezvolta un prototip.

"**Concepție**" înseamnă prima etapă a concursului în care colaboratorii pot depune Proiectele, iar la final Proiectele

vor fi selectate de Perimetru, apoi de Comitetul SBU pentru fazele online Challenge și Hackathon.

**"Înregistrare"**: evidențiază înregistrarea unui Participant la concurs în conformitate cu articolele 4 și 5.

**"Livrări"**: evidențiază orice element realizat de Participanți în cadrul Concursului.

**"Participant"**: înseamnă oricare persoană înregistrată în conformitate cu articolele 4 și 5 din Regulament și participând la Concurs în cadrul unei Echipe de câte una sau trei persoane (sau cinci pentru faza Hackathon).

**"Perimetru"**: evidențiază unitățile franceze de afaceri, entitățile non-franceze ale Grupului CGI Inc. enumerat la articolul 4 și în toate serviciile corporative ale CGI.

**"Proiect"**: evidențiază Echipa și toate Livrările pe care le-a furnizat.

**"Website"** sau **"Platforma"** înseamnă site-ul găzduit în linkul [www.innovathon-cgi.com](http://www.innovathon-cgi.com);

### Articolul 3 – Obiecte

3.1 Regulamentul vizează definirea, în conformitate cu articolul L. 121-36 din Codul francez al consumatorilor, a termenilor și regulilor de participare la Concurs.

3.2 Participantul recunoaște că este informat și acceptă că Concursul propus folosește perspicacitatea, dreptul său și inventivitatea pentru teste având o dificultate serioasă. Concursul nu depinde, nici măcar parțial, de coincidență sau noroc și astfel nu poate fi calificat sau asociat cu o loterie.

### Articolul 4 - Condiții de participare la Concurs

4.1 Concursul este deschis tuturor stagiarelor și angajaților care au un contract permanent și temporar, indiferent de gradul, funcția și managerul de relații cu publicul, de la următoarele firme:

CGI France SASU

CGI Luxembourg SA

CGI Technologies and Solutions SAS – Maroc

CGI Belgium NV

CGI South America Technology Solutions, Ltda

CGI Italy SRL

CGITI Portugal SA

CGI IT România srl

CGI Information Systems and Management Consultants Spain SA

(Denumiți în cele ce urmează "Colaboratori").

4.2 Participantul este obligat să ia pe deplin la cunoștință și să accepte în totalitate Regulamentul înainte de înregistrarea și participarea la Concurs.

4.3 Participantul poate constitui sau se poate alătura unei echipe formate din câte una până la trei persoane pe parcursul fazelor de Creație și Online Challenge. Apoi, echipele sunt compuse din cinci persoane pentru faza Hackathon.

4.4 Orice Participant care nu îndeplinește condițiile din acest Articol în timpul Înregistrării va fi descalificat din Concurs în propriul său drept și fără o notificare prealabilă, fără despăgubire și nu va fi destinatarul unui Premiu. Această excludere poate interveni în orice moment pe parcursul întregului concurs.

4.5 Presupunând că un Premiu a fost atribuit unui Participant și nu îndeplinește condițiile de participare în timpul Înregistrării sale sau în timpul întregului Concurs sau la utilizarea Premiului, atunci Organizatorul își rezervă dreptul de a cere returnarea sau anularea Premiului primit de Participantul menționat mai sus fără întârziere.

4.6 Organizatorul își rezervă dreptul de a modifica în orice moment prevederile Regulamentului, inclusiv durata Concursului, fără ca cererea sau valabilitatea acestor modificări să necesite notificarea Participantului. Participantul este invitat să citească Regulamentul în mod regulat. Participantul renunță în mod expres la orice plângere sau dezacord cu privire la o modificare adusă Regulamentului de către Organizator atât timp cât poate fi citită pe [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr).

4.7 În plus, orice încercare de fraudă (indiferent de faza Concursului): utilizarea unor profiluri false, aplicații de la terțe părți care permit voturi false sau duplicări observate de către Organizatori, vor autoriza Organizatorii să descalifice Proiectul respectiv și Participanții nu vor fi destinați ai niciunui Premiu și nu participă la niciun alt Proiect. Organizatorii au dreptul de a descalifica și decizia lor nu poate avea nicio plângere din partea Participanților la Proiect sau a celorlalți participanți la Proiect din cadrul Concursului.

4.8 Participările făcute intenționat în scopul utilizării Concursului ca forum de discuții, care să permită împărtășirea unei opinii și care nu au ca scop răspunderea la tema Concursului, așa cum este ea definită în Sumar, pot fi controlate în orice moment de către Organizator.

### Articolul 5 - Înscrierea și accesul la Concurs

5.1 Pentru înscrierea la Concurs, Participantul trebuie să deschidă pe Platformă un cont de utilizator care să indice:

- Adresa lui de e-mail profesională
- Domeniul său de calificare
- Potențial numele, prenumele, entitatea și locația sa geografică pentru colaboratorii care s-au alăturat CGI după lansarea Concursului
- O parolă de alegerea lui, în condițiile Platformei.

Pentru a valida Înregistrarea sa, Participantul trebuie, de asemenea, să convină asupra condițiilor de utilizare ale Platformei furnizate de Furnizor, care pot fi actualizate periodic de către acesta.

Participantul acceptă deja eventualele actualizări ale condițiilor menționate anterior.

Un e-mail de confirmare este trimis Participantului la adresa de e-mail indicată conținând un link de activare.

Odată ce contul este activat, alte informații pot fi completate în mod liber în profilul Participantului în parametrii contului acestuia.

Pentru a-și termina Înscirarea la Concurs, Participantul trebuie să bifeze cazul indicând faptul că acceptă Regulamentul Concursului, pentru a avea acces la Platformă. Participantul rămâne liber să-și prezinte ideile.

## **Articolul 6 - Durata concursului**

6.1 Înregistrarea la Concurs este deschisă începând cu data de 16 ianuarie 2019 până în 1 martie 2019 și trebuie făcută pe Platformă.

6.2 Orice dată definită în domeniul de aplicare a Regulamentului și a concursului este exprimată în fusul orar al Parisului (GMT +1).

6.3 Organizatorul își rezervă dreptul, în orice moment, de a schimba durata concursului.

## **Articolul 7 - Ținta Concursului**

7.1 Concursul este deschis tuturor Colaboratorilor și constă în conceperea de către Echipe a unei contribuții făcută sub forma unei Livrări în conformitate cu cerințele Regulamentului, Sumarului și în special ale articolelor 8 și 9 din Regulament.

7.2 Contribuția Participantilor trebuie să răspundă la problema și regulile Concursului descrise în fila "Sumar" din pagina dedicată Concursului din Platformă.

## **Articolul 8 - Termeni și condiții ale Concursului**

### **8.1 Faza de Concepție**

Participantii vor avea cel mai târziu până în data 1 martie 2019 timp pentru a încărca pe Platformă a Livrărilor acestora compuse din:

- Răspunsurile la chestionar pentru a-și completa propriul mediu de participare disponibile după încheierea Înregistrării la Concurs;
- Orice alt document pe care echipa îl va judeca relevant pentru anexarea la Livrare (opțional). Dacă este nevoie, aceste documente vor fi parte integrantă din Livrare.

Fiecare comitet de selecție va selecta trei (3) Proiecte, care vor trebui traduse în limba franceză și / sau engleză pentru prezentarea la Comitetul SBU.

Comitetul SBU va selecta cele zece Proiecte cu cel mai mare potențial pe baza rezultatelor concursului, în conformitate cu selecția Proiectelor realizată de Comitetul de selecție. Acest Comitet SBU își rezervă dreptul de a integra în mod excepțional în selecția sa Proiectele care nu au fost selectate de Comitetul de selecție menționat mai sus.

## **8.2 Fazele Online Challenge și Hackaton**

### **8.2.1 Etapa Online Challenge**

Ulterior, Colaboratorii și Publicul pot vota pe Platformă pentru Proiectele selectate de Comitetul SBU în cursul lunii aprilie și / sau mai 2019, făcând clic pe "Like" pentru unul sau mai multe Proiecte la alegere. Prezentarea Proiectelor selectate în această etapă va trebui actualizată și studiată cu un posibil sprijin (exemple: Comitete de selecție, experți în inovare sau RSE, servicii de comunicare și marketing, agenții, producători de filme video etc.).

Prin urmare, un Proiect va fi declarat câștigător al Premiului pentru Public pe baza numărului de voturi și a numărului de acțiuni câștigate pe platformă (numărul de voturi reprezintă 70% din nota finală a unui Proiect și numărul de acțiuni este de 30%). Participantii în Echipă, declarați câștigători ai Premiului pentru public, vor primi premiul convenit în articolul 10.

Organizatorul va comunica tuturor Participantilor rezultatele voturilor în timpul fazei Hackathon și prin e-mail trimis la adresa de e-mail CGI.

### **8.2.2 Faza Hackathon**

Termenii și condițiile fazei Hackathon sunt descrise într-o etapă ulterioară de Organizator.

## **Articolul 9 - Caracteristicile Livrărilor**

9.1 Livrările trebuie comunicate într-un format digital curent.

9.2 Livrările vor fi trimise în următoarele limbi, în conformitate cu societatea CGI Inc. la care este atașată Echipa, astfel încât Comitetul de selecție să fie în măsură să analizeze Proiectele:

- CGI France SASU: în limba franceză sau engleză
- CGI Luxembourg SA: în limba franceză sau engleză
- CGI Technologies and Solutions SAS – Maroc: în limba franceză sau engleză
- CGI Belgium NV: în limba franceză sau engleză
- CGI South America Technology Solutions, Ltda: în limba portugheză sau engleză
- CGI Italia SRL: în limba franceză sau engleză
- CGITI Portugal SA: în portugheză sau engleză

- CGI IT Romania srl: în limba franceză sau engleză
- CGI Information Systems and Management Consultants Spain SA: în limba spaniolă sau engleză

9.3 În mod excepțional, Comitetele de selecție se pot opune în mod suprem regulii 9.2 prin acceptarea, dacă doresc, a rezultatelor scrise într-o altă limbă.

9.4 Participanții garantează că Livrările sunt compuse din singurele contribuții ale Colaboratorilor. Existența contribuțiilor unei terțe părți în faza de concepție sau de provocare online poate descalifica Echipea implicată în Proiect. Condițiile de acceptare a contribuțiilor de la terți în timpul fazei Hackathon sunt definite în articolul 11.6 din Regulament.

#### **Articolul 10 - Premii acordate de Organizator**

10.1 Participanții admit că proiectele și Livrările care nu răspund regulilor Concursului descrise în prezentul Regulament nu sunt eligibile pentru Premiile planificate mai jos.

10.2 Fiecare Participant recunoaște și acceptă faptul că Premiile nu pot constitui temeiuri pentru niciun fel de dispută, nici pentru acordarea valorii lor monetare în numerar, nici pentru schimbul sau înlocuirea lor din orice motiv.

10.3 Organizatorul își rezervă dreptul de a înlocui conținutul Premiilor cu un premiu cu o valoare echivalentă.

#### **10.4 Premiul pentru câștigătorul Premiului Publicului**

Câștigătorul Premiului pentru Public va fi recompensat de (premiul atribuit fiecărui participant al Echipei):

- O excursie la Montreal (Canada) pe tema Tech for Good (tehnologie în serviciul bunului comun) temă în valoare de 2.100 de euro, care include toate taxele (sau o călătorie cu o valoare echivalentă).

#### **10.5 Premii pentru câștigătorii Hackathon**

Câștigătorii Hackathon vor fi recompensați cu (premiul atribuit fiecărui participant al Echipei):

##### **10.5.1 Premiul pentru câștigătorul locului 1 la Hackathon**

- O excursie la Montreal (Canada) pe tema Tech for Good (tehnologie în serviciul bunului comun) temă în valoare de 2.100 de euro, care include toate taxele (sau o călătorie cu o valoare echivalentă).

##### **10.5.2 Premiul pentru câștigătorul locului 2 la Hackathon**

O "tabletă pro" (în valoare de 1.000 de euro), echivalentul impactului emisiilor de CO2 asupra producției va fi contrabalansat prin plantarea copacilor.

##### **10.5.3 Premiul pentru câștigătorul locului 3 la Hackathon**

O "tabletă" (în valoare de 450 de euro), echivalentul impactului emisiilor de CO2 asupra producției va fi contrabalansat prin plantarea copacilor.

#### **Articolul 11 - Proprietatea intelectuală**

11.1 Intrarea la Concurs se va face în timpul orelor de lucru ale Colaboratorilor. Această intrare intră în sfera misiunilor profesionale ale Colaboratorilor.

11.2 De asemenea, se reamintește că, în conformitate cu codul de proprietate intelectuală sau orice altă legislație locală aplicabilă, în special articolul L. 113-9 din Codul menționat anterior, drepturile de proprietate asupra Livrărilor, create de Participant în executarea obligațiilor oficiale sau conform instrucțiunilor Organizatorului sunt destinate exclusiv societății din Grupul CGI Inc. care angajează Participantul (participanții), care este singurul care are dreptul să manipuleze aceste Livrări. Drepturile de proprietate asupra Livrărilor, produse de Participanți în cadrul Concursului, nu pot fi folosite în beneficiul vreunui Participant sau de o parte terță fără acordul prealabil al Organizatorului.

11.3 În conformitate cu codul de proprietate intelectuală (în special articolul L. 113-5 din Codul anterior menționat) sau orice altă legislație locală aplicabilă, numai Organizatorul are dreptul asupra Livrărilor care pot fi considerate operă colectivă, în conformitate cu articolele anterior menționate.

11.4 În conformitate cu contractul de muncă convenit între Organizator și una dintre firmele CGI Group Inc. menționate la articolul 4 și Participanți, se reamintește că, dacă nu se acordă în mod automat Organizatorului prin lege așa cum a fost amintit anterior, Participanții acordă companiei firmei CGI Inc. care îi angajează, în timpul desfășurării lucrărilor, toate drepturile de proprietate asupra lucrărilor efectuate așa cum s-a specificat anterior, inclusiv dreptul de a introduce o acțiune în contrafacere pentru acțiunile anterioare, inclusiv următoarele: drepturile de reproducere, adaptare, traducere, reprezentare, exploatare comercială, pentru orice participare și pentru orice scop, în orice limbă și prin orice mijloace și proces și prin orice suport, existent sau nu, în scopuri libere sau în scopuri lucrate, pe plan internațional și pe durata legală a protecției drepturilor implicate în legislația franceză și străină și în convențiile internaționale, inclusiv extinderea viitoare posibilă, fără compensații financiare.

11.5 Participanții permit Organizatorului să precizeze Proiectele / Livrările și conținutul lor în comunicatele de presă, în documentele de publicitate, în broșură și să le împărtășească fiecărei Organizații sau în cadrul unor evenimente publice fără limită de durată.

11.6 Participanții recunosc că nu li se va permite să folosească nicio componentă terță parte sau licență "Open source" în timpul fazei de concepție sau în timpul fazei de online challenge. În timpul fazei Hackathon, dacă Participanții doresc să utilizeze componenta de la o terță parte, Participanții vor trebui să obțină acordul Organizatorului și acordul titularului părții terțe. Se recunoaște că eventualele taxe de licență vor trebui validate de firma CGI Group Inc. Mai mult decât atât, orice utilizare în timpul fazei Hackathon a unei componente sub

licență open source este supusă autorizării Organizatorului.

11.7 Fiecare Participant se asigură că aceștia sunt autorii exclusivi ai conținutului (creații, imagini și, în general, orice document) al Proiectelor și că aceste Proiecte nu încalcă în mod direct sau indirect drepturile terțelor părți.

## Articolul 12 - Comunicări

Participantii acordă Organizatorului dreptul de a publica și reproduce imaginea, prenumele, numele, funcția și elementele Proiectelor lor pe orice instrument de comunicare legat de Concurs (comunicare internă / externă), fără nicio compensație.

## Articolul 13 - Responsabilitatea

13.1 Organizatorul nu este responsabil pentru nicio întrerupere sau disfuncție a rețelei de telecomunicații utilizate, indiferent de cauză, care ar putea dăuna sau împiedica identificarea sau accesul participantului la site-ul Web sau la orice alt site folosit pentru a participa la Concurs.

13.2 Participarea la Concurs presupune cunoașterea și acceptarea caracteristicilor, limitelor și riscurilor inerente utilizării internetului și tehnologiilor implicate, în special performanțele, timpul de răspuns, securitatea software-ului și a hardware-ului în cazul unor diverse posibile atacuri, cum ar fi virusul, bomba logică sau calul Troian și pierderi de date sau deturnare de date. În consecință, Organizatorul și Furnizorul nu își pot asuma răspunderea pentru niciun prejudiciu cauzat Participantului datorită acelor caracteristici, limite și riscuri acceptate.

13.3 Organizatorul și Furnizorul nu poate fi responsabil pentru nicio modificare totală sau parțială, întrerupere, suspendare, amânare, anulare a Concursului din motive care nu depind de acestea. Într-un astfel de caz, Furnizorul va informa cât mai curând posibil Participantii cu o mențiune despre Website.

## Articolul 14 Confidențialitate

Colaboratorii și Participantii la Concurs propuși de Organizator se angajează să păstreze confidențialitatea tuturor datelor pe care le accesează în timpul Concursului. Colaboratorii și Participantii se angajează să nu împărtășească și să păstreze informațiile confidențiale referitoare la Proiecte. Organizatorul i se permite să adapteze condițiile de confidențialitate în funcție de fazele Concursului.

## Articolul 15 - Protecția datelor cu caracter personal

Organizatorul acordă o prioritate deosebită asigurării unui nivel ridicat de protecție în ceea ce privește prelucrarea datelor cu caracter personal ale Participantilor. Prin urmare, transparența condițiilor de prelucrare a datelor cu caracter personal este considerată foarte serioasă.

Pentru nevoile organizatorice ale Concursului, precum și pentru înscripția Platformei care este necesară pentru Concurs, Participantii vor împărtăși datele personale cu Organizatorul.

Aceste date sunt folosite pentru înscrierea Platformei pentru a putea participa la Concurs, pentru a contacta Participantii pentru toate informațiile legate de Concurs, în special pentru a le informa în legătură cu premiile, pentru a organiza Hackathon etc.

În acest cadru, datele colectate de firma CGI sunt utilizate în scopuri statistice, de exemplu, se evaluează participarea Perimetrului. Prima selecție depinde de Perimetru, datele colectate de firma care are legătură cu CGI permit sintetizarea ideilor pentru Comitetul de selecție al Perimetrului.

"Domeniul de competențe" definit pentru scopul Concursului permite combinarea expertizei Participantului cu ideea pe care o prezintă, acest lucru fiind necesar pentru a evalua dacă colegii de echipă ai unei echipe ai căror membri împărtășesc o idee sunt deja complementari. Domeniul de competențe îi ajută pe Organizator să propună Participantilor care sunt foarte activi pe Platformă, dar ale căror idei nu ar fi fost selectate, să se alăture celorlalte Echipe, dacă sunt finalizate, în timpul fazei Hackathon.

Mai mult, numele câștigătorului va fi făcut public.

În acest scop, datele dvs. personale vor fi arhivate timp de 12 luni.

Organizatorul poate colabora cu alți parteneri terți, sau cu firme din cadrul grupului CGI, ca EPOKA, care are dreptul de a accesa datele personale și de a le prelucra. EPOKA va avea acces la date ca administrator al platformei utilizate pentru Concurs. Ultimul stochează date în Franța.

În orice caz, Participantii au dreptul de a accesa datele lor. Într-un scop legal, participantii își pot modifica datele personale sau se pot opune prelucrării acestora. Participantii au dreptul să solicite primirea datelor lor personale într-un format structurat și frecvent utilizat. Pentru a face o astfel de solicitare sau pentru a depune o cerere, Participantii pot trimite un e-mail la [privacy@cgi.com](mailto:privacy@cgi.com). În orice caz, în cazul în care Organizatorul nu răspunde solicitării în mod corespunzător, Participantii au dreptul să depună o plângere la autoritatea competentă responsabilă de protecția datelor.

În aplicarea GDPR, informațiile referitoare la prelucrarea datelor cu caracter personal sunt detaliate în Politica de apreciere a protecției vieții private a condițiilor generale de utilizare a Platformei.

## Articolul 16 - Anularea și suspendarea Concursului

16.1 Organizatorul își rezervă dreptul de a anula sau suspenda Concursul după cum dorește, în special atunci când:

- apare Forța majoră definită în Codul Civil Cod 1218;
- apare Frauda, orice fel;
- atunci când sunt mai puțin de 100 de proiecte depuse, cu excepția cazului în care calitatea

ideilor permite organizarea Concursului și, în special, Hackathon, care are nevoie de 10 echipe.

16.2 Organizatorul nu poate fi tras la răspundere pentru anularea sau suspendarea Concursului, în conformitate cu prezentul articol, iar Participanților nu li se va acorda nicio compensație.

#### **Articolul 17 - Revendicarea**

17.1 Orice revendicare a Participantului trebuie să fie adresată în scris, cel târziu la sfârșitul Concursului, adică 1 martie 2019 pentru toți Participanții, cu excepția Participanților care au primit o dotare; acei Participanți vor avea la dispoziție 30 de zile calendaristice de la data primirii / datei utilizării dotării pentru a depune o cerere către Organizator.

17.2 Pentru a depune o reclamație referitoare la site-ul web, vă rugăm să scrieți la următoarea adresă în timpul perioadei online a site-ului:

**EPOKA**  
**În atenția Doamnei Laurence CHAVOT-VILLETTE**  
**51, rue François 1<sup>er</sup>**  
**75008 Paris**

17.3 Pentru a depune o reclamație privind procesul de Concurs și trimiterea unei dotări, vă rugăm să scrieți la următoarea adresă:

**CGI France**  
**În atenția Domnului Vincent FORTIN**  
**17, place des Reflets**  
**92400 Courbevoie**  
**FRANCE**

17.4 Pentru a nu fi respinse, în cerere trebuie specificate următoarele informații:

- Detalii complete ale Participantului (nume, prenume, adresă, cod poștal, oraș, e-mail)
- Identificarea Concursului aferent și a Proiectului asociat
- Detaliile expuse într-o manieră principală a revendicării.

#### **Articolul 18 - Accesul la Regulament**

Regulamentul poate fi accesat și citit gratuit la următorul link: [www.innovathon-cgi.fr](http://www.innovathon-cgi.fr), fila "Rule".

#### **Articolul 19 - Concilierea prealabilă**

19.1 În cazul în care o dispută persistă după ce Participantul a depus o revendicare în conformitate cu articolul 17, Organizatorul și Participanții se angajează la o procedură de conciliere amiabilă înainte de procedura legală.

19.2 Partea care inițiază reconcilierea trebuie să informeze cealaltă parte prin scrisoare recomandată cu confirmare de primire.

19.3 În cazul în care nu este posibil un acord în următoarele 30 de zile calendaristice de la primirea scrisorii recomandate, părțile își recapătă libertatea de acțiune.

#### **Articolul 20 - Legea aplicabilă**

Regulamentul și Concursul fac obiectul legislației franceze.

În cazul în care persistă unele dezacorduri între părți sau în ceea ce privește interpretarea Regulamentului și fără o posibilă conciliere, orice litigiu trebuie înaintat tribunalelor corespunzătoare din Paris.

În cazul în care există diferențe între traduceri sau interpretările între diferitele versiuni ale Regulamentului Concursului, versiunea în limba engleză va prevala pentru următoarele Perimetre: Belgia, Luxemburg, Portugalia, Brazilia, Spania, România.