



Règles du jeu

Du 6 janvier 2023 au 16 février 2023

Article 1 Organisation

HeadMind Partners France, société par actions simplifiée au capital de 600.000 euros, dont le siège social est situé au 11-13 avenue du Recteur Poincaré, 75016 Paris - immatriculée au RCS de Paris sous le n° 433 736 550 (ci-après « **HeadMind Partners** ») organise un jeu « **Cyber Challenge** » du 6 janvier 2023 au 16 février 2023 inclus mettant en jeu des dotations d'une valeur estimée totale de 5040 EUR TTC (ci-après le « **Jeu** »).

Article 2 Participation

La participation au Jeu est gratuite et ouverte à tous les étudiants en université ou en écoles d'ingénieurs françaises (Niveau Bac+5). (ci-après le(s) « **Participant(s)** »)

Ne peuvent pas participer au Jeu :

- Les associés, mandataires sociaux, représentants et/ou employés du Groupe HeadMind Partners ;
- Toute personne ayant participé à l'organisation du Jeu ;
- Les étudiants ayant déjà contracté un stage avec HeadMind Partners ;

Les Participants doivent être affiliés à leur école au moment de leur participation pour pouvoir être éligible aux lots. A défaut, HeadMind Partners disqualifiera l'équipe du Participant.

La participation au Jeu implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent règlement, en toutes ses stipulations, ainsi que des lois et règlements applicables aux jeux et concours en vigueur en France.

Article 3 Modalités de participation

Le Jeu sera hébergé sur une plateforme digitale sécurisée. Pour accéder au Jeu, les Participants doivent préalablement s'inscrire sur <https://join.headmind.com/cyber-challenge-by-headmind-partners/>.

Une seule inscription par Participant est autorisée. Un Participant ne peut faire partie de plusieurs équipes.

Le Participant ne peut en aucun cas utiliser des pseudonymes pour jouer plusieurs fois, ou utiliser plusieurs comptes ou jouer pour le compte d'un autre Participant.

L'inscription du Participant devra être effectuée via son email d'université ou d'école d'ingénieur.



Le Jeu commence par une communication à tous les Participants qui les informe de l'ouverture des inscriptions pour les équipes, 2 personnes requises maximum. L'un des 2 membres devra réaliser l'inscription de l'équipe et donner un nom à son équipe.

Article 4 Principe de jeu

Le concours sera réalisable pour des groupes de deux Participants en université ou en écoles d'ingénieurs françaises (Niveau Bac+5).

Les Participants auront le choix entre un seul des deux parcours suivants:

- un parcours technique avec des épreuves orientées tests de pénétration, CTF ;
- un parcours fonctionnel où les Participants auront une problématique à résoudre (par exemple : comment améliorer l'architecture d'un système industriel).

Chaque équipe de deux Participants pourra être supervisée par un consultant d'HeadMind Partners qui les conseillera dans les épreuves.

Article 5 Phases de jeu

Les **inscriptions** démarrent dès le 9 janvier 2023 et se termineront le 5 février 2023 à 23:59. Les membres des équipes inscrites recevront un accusé de réception par email et confirmation de leur inscription.

A l'ouverture des **épreuves**, un email pour accéder à la plateforme sécurisée sera adressé aux membres de chaque équipe inscrite. Les équipes auront 4 jours du 6 février 2023 à 00:00 au 9 février 2023 à 23:59 pour répondre au parcours choisi, le parcours technique ou fonctionnel. Une relance sera faite le 8 février 2023 au matin aux équipes n'ayant pas encore répondu.

A l'issue de ces épreuves, un **jury** composé de professionnels de la cybersécurité se réunira le vendredi 10 février 2023 pour valider les 10 équipes sélectionnées, 5 dans le parcours technique et 5 dans le parcours fonctionnel. Pour le parcours technique, le classement des meilleures équipes sera basé sur les résultats obtenus aux épreuves pondéré par le temps mis pour répondre.

Les 10 équipes sélectionnées pour participer à la **Finale** du 16 février 2023 seront ensuite informées personnellement. Il leur sera demandé de s'engager à être présent physiquement le jour de la finale. En cas d'impossibilité d'un ou des 2 membres d'assister à la finale, l'équipe ne pourra prétendre à un quelconque dédommagement et accepte de renoncer à sa sélection.

Toute équipe absente laissera sa place aux équipes arrivées en 11ème position et au-delà. La Finale aura lieu dans les locaux du Campus Cyber situé Tour Eria - 5 Rue Bellini, 92800 Puteaux, de 14h à 18h.



Article 6 Les gagnants

A l'issue des épreuves de la Finale, un jury composé de professionnels de la cybersécurité se réunira pour déterminer le classement final.

Le classement sera annoncé lors d'un cocktail qui réunira tous les Participants :

- 1^{er} Prix : 2 équipes gagnantes - 1 équipe par parcours, soit 4 personnes
- 2^e Prix : 4 équipes gagnantes – 2 équipes par parcours, soit 8 personnes
- 3^e Prix : 4 équipes gagnantes – 2 équipes par parcours, soit 8 personnes

Article 7 Dotation

HeadMind Partners met en jeu les dotations suivantes :

Pour les 2 équipes gagnantes du 1^{er} Prix :

- Deux biens par équipe gagnante d'une valeur totale estimée de 2400 EUR TTC. (Exemple : deux PS5 par équipe gagnante)

Pour les 4 équipes gagnantes du 2^e Prix :

- Deux biens par équipe gagnante d'une valeur totale estimée de 2000 EUR TTC. (Exemple : deux drones par équipe gagnante)

Pour les 4 équipes gagnantes du 3^e Prix :

- Deux biens par équipe gagnante d'une valeur totale estimée de 640 EUR TTC. (Exemple : deux cartes cadeaux d'une valeur unitaire de 80 EUR TTC par équipe gagnante)

La dotation ne sera ni reprise, ni échangée contre un autre objet ou prestation, quelle que soit leur valeur ; elle ne pourra faire l'objet d'aucune contrepartie en espèce ou par chèque.

Les frais d'expédition de la dotation, le cas échéant, seront pris en charge par HeadMind Partners. Tous les autres frais éventuels liés à l'usage de la dotation demeurent à la charge exclusive du Participant.

HeadMind Partners se réserve le droit de remplacer les dotations, en tout ou en partie, par d'autres dotations de nature équivalente, si des circonstances indépendantes de sa volonté l'y contraignent, sans engager sa responsabilité de ce fait.

Article 8 Détails Organisationnels

Pour les Participants domiciliés au-delà d'une distance de 30km du Campus Cyber, HeadMind Partners prendra en charge les frais de transport dans une limite de 80 EUR TTC par personne. Les billets seront exclusivement réservés par l'agence partenaire d'HeadMind Partners à savoir la société Oscar Voyages et transmis à chaque Participant concerné 3 jours avant la Finale.

Celui-ci s'engage à adresser les informations demandées dans le temps imparti et à prévenir HeadMind Partners de toute annulation 48h ouvrées avant le jour de la Finale.



Le jour de la Finale, les finalistes s'engagent à venir avec une pièce d'identité (Passeport, carte d'identité, Permis de conduire) pour pouvoir retirer leur badge d'accès auprès de l'accueil du Campus Cyber.

Article 9 Publicité et promotion des Participants

Du seul fait de l'acceptation du lot, les Participants autorisent HeadMind Partners à utiliser en tant que tel leurs noms, prénoms, photos dans toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées au présent Jeu, et sans que cela leur confère une rémunération, un droit ou un avantage quelconque autre que l'attribution de leurs dotations et cela pour une durée d'un an à compter de la notification des gains.

Article 10 Limite de responsabilité

En acceptant de participer au Jeu, chaque Participant décharge entièrement et sans condition HeadMind Partners de toute responsabilité relative au Jeu et à l'attribution des dotations aux gagnants, ainsi que de tout préjudice, des pertes ou dommages pouvant survenir du fait de la participation au Jeu ou en relation avec celui-ci, y compris, et sans que cette liste soit limitative, en ce qui concerne l'interruption, le report ou l'annulation au Jeu avant son terme et l'attribution de la dotation.

La remise d'une dotation ne donne droit à aucune contestation ou réclamation pour quelque cause que ce soit, ni la remise au Participant de sa contre-valeur sous quelque forme que ce soit, ni à son remplacement ou son échange.

HeadMind Partners ne saurait en aucun cas encourir une quelconque responsabilité si elle était amenée à annuler le Jeu, à l'écourter, le prolonger, le reporter ou à en modifier les conditions. Aucune indemnité ne pourra être réclamée de ce fait à HeadMind Partners.

HeadMind Partners ne saurait être tenu responsable de tout fait qui ne lui serait pas imputable, notamment des dysfonctionnements du réseau Internet, des défaillances de l'ordinateur du Participant, de tout autre problème lié aux réseaux et moyens de communication (fournisseurs d'accès, virus, logiciels etc..) ou dans le cas où les informations fournies par le Participant seraient erronées, incomplètes ou viendraient à être rendues inexploitable pour une raison qui ne serait pas imputable à HeadMind Partners.

Il appartient aux Participants de prendre toutes les mesures appropriées pour protéger leurs données et/ou logiciels. La participation au Jeu se font sous l'entière responsabilité des Participants.



Tout changement fera l'objet d'une information préalable par tout moyen approprié. Des additifs et modifications de règlement peuvent alors éventuellement être publiés pendant le Jeu. Ils seront considérés comme des avenants au présent règlement.

Article 11 Données à caractère personnel

HeadMind Partners est seul destinataire des informations nominatives fournies par les Participants. Les Participants sont informés que leurs coordonnées feront l'objet d'une collecte et d'un traitement informatique pour la gestion du Jeu et l'attribution des lots. HeadMind Partners est le seul destinataire des informations nominatives. Conformément à la loi Informatique et Liberté n°78-17 du 06 janvier 1978 modifiée et au Règlement Général pour la Protection des Données (RGPD) n° 2016/679 du 27 avril 2016, les Participants ainsi que leur représentant légal s'ils sont mineurs disposent d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition des informations nominatives les concernant qu'ils peuvent exercer sur simple demande à : HeadMind Partners, 11-13 avenue du Recteur Poincaré 75016 Paris. Les données collectées seront conservées pendant un délai d'un (1) an à compter de la fin de la période du Jeu.

Les données pourront être communiquées aux prestataires et sous-traitants auxquels HeadMind Partners ferait éventuellement appel pour les besoins de l'organisation et la gestion du Jeu. HeadMind Partners met en place les moyens techniques nécessaires pour conserver les données, dans les conditions de sécurité requises par la réglementation applicable. Dans la mesure où les données collectées concernant les Participants sont indispensables à la prise en compte des participations au Jeu et à l'attribution des dotations, le Participant est informé que le refus de partager ces données ou l'exercice de son droit de retrait du consentement ou d'effacement des données avant la fin du Jeu entraîne l'impossibilité ou l'annulation de sa participation ou de l'attribution de son lot.

Article 12 Modifications du règlement

HeadMind Partners se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité la présente opération sans avoir à justifier de cette décision et sans que sa responsabilité ne puisse être engagée en aucune manière de ce fait.

Article 13 Loi applicable et juridiction

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Tout litige né à l'occasion du présent Jeu et qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis aux tribunaux français compétents désignés par le code de procédure civile.