

RÈGLEMENT DU CONCOURS « *PROJECT OF THE YEAR 2021* »

DASSAULT SYSTÈMES, une société européenne ayant son siège social au 10, rue Marcel Dassault - CS 40501 - 78496 Vélizy Villacoublay Cedex - FRANCE (ci-après l'« Organisateur » ou « 3DS »), organise un concours intitulé « Project of the Year 2021 » (ci-après le « Concours ») et soumis aux règles et réglementations suivantes (ci-après le « Règlement »).

ARTICLE 1 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le Concours est ouvert à tous les étudiants actuellement inscrits dans un établissement d'enseignement (les « Participants »).

Il est strictement limité aux Participants définis ci-dessus, à l'exclusion de toutes les personnes énumérées ci-après :

- résidents de pays soumis à des sanctions commerciales ;
- résidents de la Belgique, de la Norvège, des Pays-Bas, de la Suède, de la Russie et de la province canadienne du Québec, où ce Concours est considéré comme une loterie ;
- résidents de tout autre pays ou territoire où la participation au Concours et les conditions du présent Règlement enfreindraient toute loi locale en vigueur ;
- collaborateurs de Dassault Systèmes ou de ses filiales, ainsi que leur famille immédiate (conjoint/concubin, parents, frères et sœurs, enfants et leurs conjoints/concubins respectifs, etc.) et les membres du foyer desdits collaborateurs ;
- collaborateurs de toute société directement ou indirectement associée au présent Concours, y compris leur conjoint/concubin et leur famille ,
- étudiants de moins de 16 ans.

Les mineurs souhaitant participer au Concours doivent obtenir l'autorisation écrite préalable de leur(s) parent(s)/responsable(s) légal(aux). L'Organisateur se réserve le droit de demander une preuve de consentement à tout moment. L'absence d'une telle preuve pourra donner lieu à la disqualification du Participant. Les mineurs participant au Concours le font sous l'entière responsabilité de leur(s) parent(s)/responsable(s) légal(aux).

Un modèle d'autorisation parentale peut être téléchargé ici :

https://cloud.academy.3ds.com/ifw/Parental_Authorization_en.pdf.

Il doit être rempli et envoyé par e-mail à Support.3DSAcademy@3ds.com.

Tout étudiant est autorisé à participer sous réserve des restrictions indiquées ci-dessus. Si une personne remplit toutes les exigences requises, elle peut participer à titre individuel ou en équipe. Si elle souhaite faire partie d'une équipe, elle doit désigner quelqu'un comme chef d'équipe (le « Chef d'équipe »). Le Chef d'équipe doit remplir toutes les exigences requises pour participer et être âgé de plus de 18 ans. Si une équipe est constituée, elle doit compter au moins deux membres et au maximum cinq membres. Le Chef d'équipe participera au Concours au nom de son équipe.

Aucun achat ni paiement n'est requis pour participer au Concours. Les Participants doivent disposer d'un ordinateur ayant accès à Internet, ainsi qu'aux solutions Dassault Systèmes dont la licence peut être demandée gratuitement aux fins du Concours via POTY.edu.3ds.com.

L'Organisateur se réserve le droit de prendre toutes les mesures nécessaires pour vérifier que les conditions de participation sont entièrement respectées.

Les Participants reconnaissent et conviennent que le Concours sera soumis à tout moment au respect de toutes les lois, réglementations et exigences administratives applicables, y compris, mais sans s'y limiter, les lois et réglementations en matière de contrôle des exportations et les programmes de sanctions. En particulier, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable dans le cas où les Participants feraient l'objet d'une interdiction et/ou autre restriction eu égard à leur participation au Concours en vertu des lois et réglementations en matière de contrôle des exportations et des programmes de sanctions, ou pour éviter toute exposition potentielle à des sanctions ou pénalités internationales qui pourraient être imposées par une quelconque autorité gouvernementale.

ARTICLE 2 : DUREE DU CONCOURS

Le Concours se déroulera du 22 avril à 0h00 au 9 juillet à 23h59 (heure française). Tous les horaires indiqués ci-dessous sont en heure française.

Le présent Concours comprend trois phases :

- La première est la phase de demande de licences, qui s'étend du 22 avril à 0h00 au 4 mai à 0h00. Au cours de cette phase, les Participants peuvent demander l'accès à une licence qui leur permettra d'utiliser la plate-forme **3DEXPERIENCE** pour concevoir leurs solutions.
- La deuxième est la phase de soumission, qui se déroulera du 4 mai à 0h00 au 13 juin à 23h59. Au cours de cette phase, les Participants pourront soumettre leurs projets sur le site Web POTY.edu.3ds.com (le « Site »). Ils pourront encore demander une licence jusqu'à la fin de cette phase.
- La troisième est la phase de vote. Celle-ci s'étend du 14 au 25 juin. Au cours de cette phase, les Participants ne pourront plus soumettre leurs projets et le vote commencera conformément aux critères définis à la section 4.

ARTICLE 3 : MODALITES DU CONCOURS

3.1 L'administrateur du présent Concours est SweepstakesPros LLC, P.O. Box 3222, Saratoga, CA, 95070, États-Unis. SweepstakesPros LLC administre le Concours et gère les données pour tous les aspects pertinents de celui-ci. Ces données seront stockées aux États-Unis. L'Organisateur est responsable du traitement des données conformément à l'article 8.

3.2 Le concours Project of the Year 2021 (Projet de l'année 2021) a pour objectif d'inviter des étudiants du monde entier à créer toute conception de leur choix, dans la limite du raisonnable, à l'aide des solutions

Dassault Systèmes. Les étudiants qui souhaitent participer au Concours en vue de remporter éventuellement un prix doivent se rendre sur le site Web <https://poty.edu.3ds.com>,

remplir le formulaire de participation et soumettre tous les éléments liés à leur projet (solutions utilisées, photos, description, adresse e-mail et nom). Une fois ces informations soumises, l'étudiant est officiellement inscrit au Concours. Les différentes catégories sont répertoriées ci-dessous.

3.3 Les Participants utiliseront le site Web pour soumettre leurs projets. Ils doivent publier leurs projets, les présenter et remplir un formulaire de participation à l'adresse suivante : <https://poty.edu.3ds.com>.

Ce Concours comporte différentes catégories de prix. Un prix sera attribué au gagnant de chaque catégorie, dans la limite d'un prix par Participant, à l'exception du Prix des Fans et du Prix Instagram, qui peuvent être cumulés avec un autre prix :

- Prix de la MARQUE
 - Prix de la MARQUE CATIA
 - Prix de la MARQUE SIMULIA
 - Prix de la MARQUE SOLIDWORKS
 - Prix de la MARQUE 3DEXPERIENCE
- Prix BONUS
 - Prix du JURY
 - Prix des FANS
 - Prix du DÉVELOPPEMENT DURABLE
- Prix INSTAGRAM

Le Participant doit utiliser l'une des solutions Dassault Systèmes suivantes : CATIA, SOLIDWORKS, SIMULIA ou la plate-forme **3DEXPERIENCE**. Le Participant doit créer son projet en utilisant une ou plusieurs de ces solutions, puis le soumettre pour les catégories correspondantes en fonction de la solution qu'il a utilisée.

Indépendamment des catégories liées à la marque, il existe d'autres catégories dans lesquelles le projet du Participant concourt automatiquement. Ces catégories sont le Prix du Développement durable, le Prix des Fans et le Prix du Jury. En soumettant leur projet, les Participants concourent automatiquement pour ces prix. Par exemple, si la conception du Participant est jugée comme durable par le jury du Développement durable selon les critères détaillés à l'article 4, il a une chance de remporter le Prix du Développement durable.

Les Participants peuvent également concourir dans la catégorie Instagram en republiant leur projet sur Instagram et en faisant référence au compte Instagram @3dxedu, selon les modalités ci-dessous (3.4).

3.4 L'Organisateur utilisera le site Web INSTAGRAM pour présenter certains des projets. Toutefois, le Concours n'est en aucun cas parrainé, approuvé ni administré par INSTAGRAM ou autrement associé à celui-ci. Par conséquent, INSTAGRAM ne peut être tenu pour responsable en cas de dommages et/ou litiges découlant du Concours.

Pour le Prix Instagram, les Participants doivent posséder un compte INSTAGRAM valide leur permettant d'être facilement identifiés par l'Organisateur, qui doit être en mesure de visualiser le projet proposé (à cet égard, par exemple, l'Organisateur ne peut être tenu pour responsable si le Participant dispose d'un compte « privé » auquel Dassault Systèmes n'a pas accès).

Pour participer au Concours Instagram, les Participants doivent publier leurs projets, les présenter et remplir un formulaire de participation à l'adresse suivante : <https://academy.3ds.com/poty2020>.

Les Participants ne peuvent pas publier leur projet sur Instagram avant qu'il ne soit publié sur le Site. Une fois que le projet a été publié sur le Site, ils peuvent le publier sur Instagram en identifiant directement le compte @3DXEdu sur l'image de la publication. Le compte @3DXEdu republiera ensuite le projet sur son compte officiel. Le Participant sera identifié dans la publication et dans les commentaires si le projet est jugé pertinent et éligible à la participation.

ARTICLE 4 : SELECTION DES GAGNANTS

Les Participants seront récompensés par des prix dans les conditions suivantes :

À la fin du Concours, les Participants qui ont soumis les projets gagnants recevront le Prix de la Marque pour laquelle ils ont concouru ou le Prix du Développement durable ou du Jury, et/ou le Prix des Fans et le Prix Instagram.

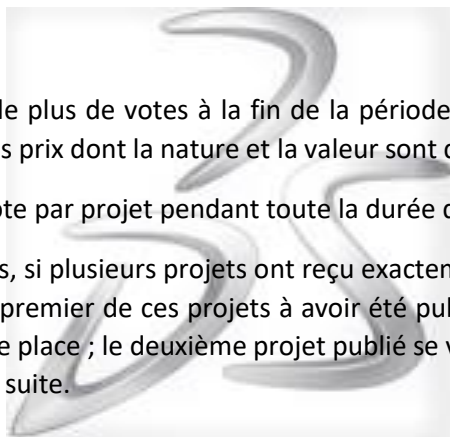
Chaque concours comporte des prix différents, comme indiqué ci-dessous.

1 Prix des FANS

Les cinq projets qui ont obtenu le plus de votes à la fin de la période du Concours seront sélectionnés comme gagnants et recevront des prix dont la nature et la valeur sont décrites à l'article 5 du Règlement.

Chaque visiteur est limité à un vote par projet pendant toute la durée du Concours.

À la fin de la période du Concours, si plusieurs projets ont reçu exactement le même nombre de votes et sont classés à la même place, le premier de ces projets à avoir été publié, la date de publication faisant foi, recevra le prix attribué à cette place ; le deuxième projet publié se verra attribuer la place suivante et le prix correspondant, et ainsi de suite.



2 Prix du JURY

Un projet sera sélectionné par le jury général composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

- **Innovation (20 points)**
 - Originalité et créativité du projet
 - Aspect innovant de la conception
- **Conception (30 points)**
 - Caractère multidisciplinaire du projet
 - Qualité et complexité du ou des modèles
- **Collaboration (20 points)**
 - Nombre de Participants/collaborateurs
 - Travail d'équipe
 - Temps consacré au projet
- **Durabilité (15 points)**
 - Impact positif sur l'environnement : matériaux, énergie, etc.

- **Argumentaire** (présentation du projet) *(15 points)*
 - Description et capture(s) d'écran du projet rendu
 - Qualité visuelle rendue
 - Explication interactive ou vidéo
- **Points bonus** *(20 pts)*
 - Utilisation de la plate-forme **3DEXPERIENCE**
 - Publication du projet dans la communauté [3DEXPERIENCE Edu | Students SwYm](#)

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points (+ 20 points bonus potentiels).

3 Prix de la MARQUE CATIA

Un projet sera sélectionné par le jury CATIA composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

- **Argumentaire** (présentation du projet) *(20 points)*
 - Photo(s) et/ou vidéo(s) du projet
 - Description du projet
- **Conception** *(50 points)*
 - Complexité du ou des modèles
 - Caractère multidisciplinaire du projet
- **Innovation** *(30 points)*
 - Originalité du projet
 - Aspect innovant de la conception du projet
- **Points bonus** *(20 pts)*
 - Utilisation de la plate-forme **3DEXPERIENCE**
 - Publication du projet dans la communauté [3DEXPERIENCE Edu | Students SwYm](#)

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points (+ 20 points bonus potentiels).

4 Prix de la MARQUE SIMULIA

Un projet sera sélectionné par le jury SIMULIA composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

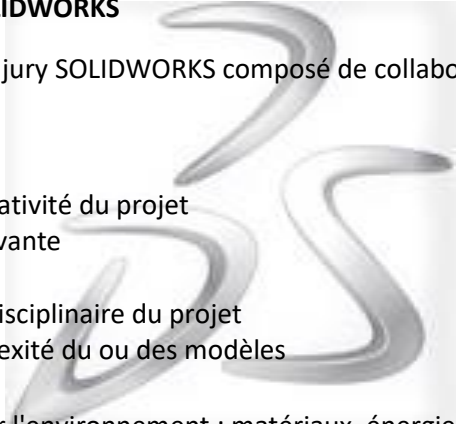
- **Ingénierie : enjeux et impacts** *(20 points)*
 - Le projet a un impact positif dans un domaine particulier.
- **Originalité** *(20 points)*
 - Le projet fait preuve d'originalité ou de créativité dans sa méthodologie de recherche et/ou l'interprétation des résultats.
 - Le projet étudie une nouvelle question ou une question existante avec une approche originale.
- **Communication globale** *(20 points)*

- Le Participant est capable de communiquer de façon simple, claire et concise sur les enjeux, les résultats et les limites de son projet.
- Le projet inclut des images, des vidéos, des présentations pour étayer l'argumentaire.
- **Niveau de difficulté du projet (20 points)**
 - Les résultats apportent une contribution scientifique importante.
 - La complexité du projet est évaluée en fonction du niveau d'étude du Participant.
- **Travail d'équipe, collaboration et gestion (20 points)**
 - L'argumentaire du projet met en avant le travail de groupe et une collaboration significative.
 - Le projet suscite l'intérêt d'autres groupes ou les incite à y apporter leur contribution.
- **Points bonus (20 pts)**
 - Utilisation de la plate-forme **3DEXPERIENCE**
 - Publication du projet dans la communauté [3DEXPERIENCE Edu | Students SwYm](#)

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points (+ 20 points bonus potentiels).

5 Prix de la MARQUE SOLIDWORKS

Un projet sera sélectionné par le jury SOLIDWORKS composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

- 
- **Innovation (20 points)**
 - Originalité et créativité du projet
 - Conception innovante
 - **Conception (40 points)**
 - Caractère multidisciplinaire du projet
 - Qualité et complexité du ou des modèles
 - **Durabilité (20 points)**
 - Impact positif sur l'environnement : matériaux, énergie, etc.
 - **Argumentaire (présentation du projet) (20 points)**
 - Description et capture(s) d'écran du projet rendu
 - Qualité visuelle rendue
 - Explication interactive ou vidéo du projet
 - **Points bonus (20 pts)**
 - Utilisation de la plate-forme **3DEXPERIENCE**
 - Publication du projet dans la communauté [3DEXPERIENCE Edu | Students SwYm](#)

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points (+ 20 points bonus potentiels).

6 Prix de la MARQUE 3DEXPERIENCE

Trois projets seront sélectionnés par le jury **3DEXPERIENCE** composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

- **Innovation (20 points)**

- Originalité et créativité du projet
- Conception innovante
- **Conception (30 points)**
 - Caractère multidisciplinaire du projet
 - Qualité et complexité du ou des modèles
- **Collaboration (20 points)**
 - Nombre de Participants/collaborateurs
 - Travail d'équipe
 - Temps consacré au projet
- **Durabilité (15 points)**
 - Impact positif sur l'environnement : matériaux, énergie, etc.
- **Argumentaire (présentation du projet) (15 points)**
 - Description et capture(s) d'écran du projet rendu
 - Qualité visuelle rendue
 - Explication interactive ou vidéo du projet
- **Points bonus (20 pts)**
 - Utilisation de la plate-forme 3DEXPERIENCE
 - Publication du projet dans la communauté [3DEXPERIENCE Edu | Students SwYm](#)

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points (+ 20 points bonus potentiels).

7 Prix INSTAGRAM

Le projet qui a obtenu le plus de « like » sur la page INSTAGRAM de l'Organisateur (@3DXEdu) à la fin de la période du Concours sera sélectionné comme gagnant et recevra un prix, dont la nature et la valeur sont décrites à l'article 5 du Règlement.

Chaque compte Instagram est limité à un « like » par projet pendant toute la durée du Concours.

8 Prix du DÉVELOPPEMENT DURABLE

Trois projets seront sélectionnés par le jury du Développement durable composé de collaborateurs de Dassault Systèmes sur la base des critères suivants :

- **Innovation (20 points)**
 - Originalité du projet
 - Conception innovante
- **Conception (20 points)**
 - Caractère multidisciplinaire du projet
 - Qualité et complexité du ou des modèles
- **Durabilité (50 points)**
 - Impact positif sur l'environnement : matériaux, énergie, etc.
- **Argumentaire (présentation du projet) (10 points)**
 - Description et capture(s) d'écran du projet rendu
 - Qualité visuelle rendue

- Explication interactive ou vidéo
- **Points bonus (20 points)**
 - Utilisation de la plate-forme **3DEXPERIENCE**
 - Publication du projet dans la communauté SwYm « Student community | play the experience »

Le score cumulé total ne peut pas dépasser 100 points.

La liste des gagnants sera annoncée le 9 juillet à 17h00 (heure française).

Les gagnants seront récompensés par les prix décrits à la section « Valeur des prix » du présent Règlement.

ARTICLE 5 : VALEUR DES PRIX

Les gagnants du Concours seront récompensés comme suit, en fonction du prix concerné :

1. Prix des FANS

- ✓ 1^{er} Prix des Fans : le premier Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un Apple iPad 2018 32 Go d'une valeur unitaire de 359 € TTC.
- ✓ 2^e Prix des Fans : le deuxième Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un casque Bose Quiet Comfort 35II d'une valeur unitaire de 349 € TTC.
- ✓ 3^e Prix des Fans : le troisième Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une console Nintendo Switch + une paire de manettes Joy-Con rouge/bleu néon d'une valeur unitaire de 313,23 € TTC.
- ✓ 4^e Prix des Fans : le quatrième Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une enceinte Ultimate Ears Megablast avec Alexa intégrée d'une valeur unitaire de 149 € TTC.
- ✓ 5^e Prix des Fans : le cinquième Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une souris sans fil Logitech Gaming G502 Lightspeed d'une valeur unitaire de 149,99 € TTC.

2. Prix du JURY

Le Participant qui obtient le plus de votes pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un appareil photo Panasonic Lumix DMC-GF7 12-32/3.5-5.6 Lumix G Vario d'une valeur unitaire de 379 € TTC.

3. Prix de la MARQUE

Un jury composé de membres du personnel Dassault Systèmes sélectionnera un gagnant parmi les projets publiés pour chacune des marques Dassault Systèmes.

- ✓ Prix du Jury 3DEXPERIENCE : le Participant qui obtient le meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un Apple iPad 2020 Air 64 Go d'une valeur unitaire de 669 € TTC.
- ✓ 2^e Prix du Jury 3DEXPERIENCE : le Participant qui obtient le deuxième meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une caméra DJI Osmo Action d'une valeur unitaire de 379 € TTC.
- ✓ 3^e Prix du Jury 3DEXPERIENCE : le Participant qui obtient le troisième meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une caméra DJI Osmo Action d'une valeur unitaire de 379 € TTC.
- ✓ Prix du Jury CATIA : le Participant qui obtient le meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un appareil photo Panasonic Lumix DMC-GF7 12-32/3.5-5.6 Lumix G Vario d'une valeur unitaire de 379 € TTC.
- ✓ Prix du Jury SIMULIA : le Participant qui obtient le meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un appareil photo Panasonic Lumix DMC-GF7 12-32/3.5-5.6 Lumix G Vario d'une valeur unitaire de 379 € TTC.
- ✓ Prix du Jury SOLIDWORKS : le Participant qui obtient le meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra un appareil photo Panasonic Lumix DMC-GF7 12-32/3.5-5.6 Lumix G Vario d'une valeur unitaire de 379 € TTC.

Si l'un des projets utilise plusieurs solutions 3DS, le jury des marques en question se réunira pour sélectionner d'un commun accord la solution gagnante pour chacune de ces marques.

4. Prix INSTAGRAM

Le Participant qui obtient le plus de « like » pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une nacelle portable pour smartphone DJI Osmo Mobile 2 d'une valeur unitaire de 151 € TTC.

5. Prix du DÉVELOPPEMENT DURABLE

Un jury composé de membres du personnel Dassault Systèmes sélectionnera un gagnant parmi les projets publiés pour chacun des Prix du Développement durable.

- ✓ 1^{er} Prix du Jury du Développement durable : le Participant qui obtient le meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une trottinette électrique Xiaomi Mi d'une valeur unitaire de 529 € TTC.
- ✓ 2^e Prix du Jury du Développement durable : le Participant qui obtient le deuxième meilleur score pour ses projets sur *POTY.edu.3ds.com* recevra une enceinte Bluetooth portable House of Marley Get Together d'une valeur unitaire de 132 € TTC.

- ✓ 3^e Prix du Jury du Développement durable : le Participant qui obtient le troisième meilleur score pour ses projets sur POTY.edu.3ds.com recevra un sac à dos XDDesign P705251 d'une valeur unitaire de 185 € TTC.

La valeur des prix indiquée dans le présent Règlement ne peut donner lieu à aucune contestation de quelque nature que ce soit. L'Organisateur se réserve le droit, en cas d'événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à des circonstances imprévisibles, de remplacer le prix initialement annoncé par un prix de valeur équivalente. Les gagnants seront informés de tout changement et renoncent à l'avance à toute réclamation à cet égard.

ARTICLE 6 : MODALITES D'ATTRIBUTION

L'Organisateur clôturera la participation au Concours le 25 juin à 23h59 (heure française) (la « Date de clôture »).

Dans les 14 jours qui suivent la Date de clôture, tous les Participants qui ont gagné un prix seront informés de leur victoire par courrier postal et par e-mail. Il leur sera demandé de communiquer leurs coordonnées et leur adresse pour recevoir leur récompense.

Les prix seront normalement remis aux gagnants dans les 30 jours qui suivent l'envoi des coordonnées et de l'adresse, tel que mentionné ci-dessus.

Si une équipe remporte un concours spécifique, le prix sera envoyé au Chef d'équipe.

Si, au bout d'un délai de 14 jours, un gagnant n'a pas communiqué son adresse postale ou s'il choisit de renoncer à son prix, le prix en question ne sera pas réattribué.

Les Participants, s'ils gagnent, s'engagent à accepter leur prix tel qu'il leur est proposé. Les prix ne peuvent pas être échangés, y compris contre des espèces ou d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit, ni être transférés à un tiers. De même, ils ne peuvent faire l'objet d'aucune demande de compensation.

Dans le cas où un gagnant ne souhaiterait ou ne pourrait pas accepter tout ou partie de son prix, pour quelque raison que ce soit, il sera réputé avoir entièrement renoncé au bénéfice dudit prix.

À la fin de la période du Concours, si plusieurs projets ont reçu exactement le même nombre de votes et sont classés à la même place, le premier de ces projets à avoir été publié, la date de publication faisant foi, recevra le prix attribué à cette place ; le deuxième projet publié se verra attribuer la place suivante et le prix correspondant (le cas échéant), et ainsi de suite.

Si un projet remporte plusieurs prix, il ne peut remporter que le prix de plus grande valeur, à l'exception du Prix des Fans et du Prix Instagram, qui peuvent être cumulés avec un autre prix. La valeur des prix sera déterminée conformément à l'article 5 du présent Règlement. Dans un tel cas, les prix suivants seront attribués aux Participants occupant la place suivante.

ARTICLE 7 : DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

7.1 Les Participants doivent accepter individuellement les conditions de l'Organisateur relatives aux droits de propriété intellectuelle, telles qu'elles sont disponibles à l'adresse suivante : POTY.edu.3ds.com.

7.2 Les Participants s'engagent à ne pas nuire aux marques, à la réputation et à l'image de 3DS et de ses filiales. En outre, chaque Participant reconnaît et convient que tous les éléments, les données et le contenu fournis par 3DS sont la propriété de 3DS et de ses filiales et ne peuvent pas être utilisés par les Participants sans autorisation préalable de 3DS. Tous les droits qui ne sont pas expressément accordés au Participant en vertu du présent Règlement ou dans les conditions d'utilisation du ou des sites Web de l'Organisateur sont réservés.

7.3 3DS accorde aux Participants qui le souhaitent, du 22 avril au 13 juin 2021, une licence gratuite, non exclusive et non transférable les autorisant à accéder à la plate-forme 3DS (c'est-à-dire la plate-forme hébergée par 3DS et mise à la disposition des Participants, y compris les informations, documents et/ou autres éléments) et à l'utiliser. Les dispositions de cette licence sont consultables au moment de l'inscription à Project of the Year 2021 sur POTY.edu.3ds.com.

3DS se réserve le droit de révoquer unilatéralement et sans contrepartie cette licence si elle estime que l'utilisation qui en est faite est préjudiciable à ses intérêts et/ou en cas de manquement des Participants à leurs obligations en vertu du présent Règlement. À l'expiration de cette licence, les Participants s'engagent à cesser tout accès à la plate-forme et/ou toute utilisation de celle-ci.

7.4 Chaque Participant accorde à 3DS une licence exclusive, libre de droits, transférable et pouvant donner lieu à une sous-licence sur les projets soumis, l'autorisant à publier, représenter, reproduire, exposer, transmettre, diffuser, numériser, afficher, traduire, adapter, distribuer ou utiliser lesdits projets, et à faire réaliser de telles actions, de quelque manière et sous quelque forme ou format que ce soit, en tout ou en partie, sur tout support existant ou futur, à des fins de communication, de promotion et/ou de marketing interne ou externe pendant la durée de protection légale desdits projets et dans le monde entier.

7.5 Chaque Participant au Concours déclare et garantit qu'il détient et/ou a obtenu de toute autre personne ayant contribué aux projets tous les droits nécessaires pour accorder à l'Organisateur les droits décrits ci-dessus sur les projets soumis dans le cadre dudit Concours, et que lesdits projets ne violent aucun droit de tiers, notamment le droit d'auteur.

En tout état de cause, l'Organisateur reste libre d'utiliser ou non les projets du Participant.

ARTICLE 8 : DONNÉES PERSONNELLES

8.1 Pour participer au Concours, tous les Participants doivent fournir des renseignements personnels tels que le nom, l'adresse e-mail, le nom de l'établissement scolaire et le pays de résidence (ci-après les « Données personnelles »).

Lesdites Données personnelles sont collectées et traitées par l'Organisateur dans le seul but de gérer et de promouvoir le Concours. Le Participant autorise l'Organisateur à réutiliser les Données personnelles collectées pour le Concours aux fins de promouvoir l'édition suivante de celui-ci. La politique de l'Organisateur en matière de confidentialité et d'utilisation des Données personnelles est disponible à

l'adresse suivante : <https://edu.3ds.com/fr/legal/politique-de-protection-des-donnees-personnelles>. Cette politique s'applique à chaque utilisation, collecte et traitement de Données personnelles dans le cadre du présent Concours. Par conséquent, les Participants consentent explicitement à la collecte et au traitement des Données personnelles aux fins mentionnées ci-dessus.

8.2 Toutes les Données personnelles collectées dans le cadre du Concours seront traitées conformément au Règlement général sur la protection des données (EU) 2016/679 (ci-après le « RGPD »).

Les Données personnelles peuvent être collectées sur le ou les sites Web de l'Organisateur ou sur les plates-formes de réseaux sociaux INSTAGRAM utilisées dans le cadre du Concours, puis divulguées et utilisées par une filiale de 3DS aux fins énoncées dans le présent article. L'Organisateur peut transférer tout ou partie des Données personnelles des Participants en dehors de l'Union européenne, à condition qu'avant ledit transfert, il ait vérifié que toutes les entités (y compris les filiales de 3DS) recevant ces Données personnelles et les entités non européennes offrent des garanties de sécurité suffisantes et des niveaux de protection adéquats, conformément à toutes les lois applicables.

8.3 Les Participants au Concours disposent d'un droit d'accès à leurs Données personnelles, ainsi que d'un droit de rectification, de mise à jour et de suppression.

Les Participants ont également le droit d'obtenir une copie des Données personnelles les concernant détenues par l'Organisateur. Les Participants peuvent exercer leurs droits d'accès et de rectification de leurs Données personnelles en écrivant à : 3DS.Compliance-Privacy@3ds.com ou directement par le biais des plates-formes de réseaux sociaux FACEBOOK, INSTAGRAM ou TWITTER concernées.

ARTICLE 9 : DROIT A L'IMAGE — ATTRIBUTS DE LA PERSONNALITE

Par leur participation au Concours, les Participants accordent à l'Organisateur l'autorisation, sans que cette autorisation leur confère un droit à une quelconque forme de rémunération, d'avantages ou autre droit, d'utiliser, de reproduire, de représenter, d'afficher, de diffuser, de publier et d'adapter sur tout support par le biais d'un montage, directement ou par l'intermédiaire d'un tiers autorisé à ce faire par l'Organisateur, en tout ou en partie, leurs noms, prénoms et/ou image, à des fins de communication, de promotion et/ou de marketing interne ou externe, à condition qu'ils les aient communiqués dans le cadre du Concours, dans les conditions suivantes :

- ✓ sur tout support et tout matériel, notamment imprimés, audiovisuels, numériques ou électroniques, existants (presse, Internet, affiches, etc.) ou futurs ;
- ✓ par tous les moyens et dans tous les formats ;
- ✓ pour tous les modes d'exploitation connus ou inconnus à ce jour, y compris, mais sans s'y limiter, la diffusion sur Internet (notamment par le biais de sites Web et de réseaux sociaux) ;
- ✓ dans le monde entier ;
- ✓ pour une durée de cinq (5) ans à compter de la date de début du Concours.

Les Participants reconnaissent que tout contenu créé et/ou exploité conformément à cette autorisation ne nécessitera aucune autre approbation de leur part.

Les Participants renoncent à toute action ou tout recours à l'encontre de l'Organisateur en rapport avec tout contenu créé et/ou exploité conformément à cette autorisation.

Les Participants reconnaissent que cette autorisation est opposable à leurs successeurs légaux.

Si un Participant s'oppose à une ou plusieurs utilisations de son nom de famille, de son prénom et de son image dans les conditions susmentionnées, il doit se faire connaître à l'Organisateur en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : 3DSAcademy.team@3ds.com avec la ligne d'objet « CONCOURS Project of the Year 2021 ».

ARTICLE 10 : ACCEPTATION DU REGLEMENT

La participation au Concours implique l'acceptation expresse et sans réserve du présent Règlement, des règles éthiques en vigueur sur Internet, des conditions d'utilisation du ou des sites Web de l'Organisateur utilisés par les Participants pour participer au Concours, selon les besoins, ainsi que de toutes les lois et réglementations en vigueur, en particulier en matière de jeux et de loteries.

L'Organisateur se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de modifier, de prolonger, d'écourter, de suspendre, de reporter ou d'annuler le Concours, et de prendre toutes les mesures jugées nécessaires à l'application et à l'interprétation du présent Règlement.

En conséquence, toute violation de ce qui précède et du présent Règlement, tout formulaire de participation incomplet ou erroné, toute fraude ou tentative de fraude, toute déclaration fausse ou inexacte, ou toute violation de toute autre disposition applicable, disqualifiera le Participant et lui fera perdre tout droit à un prix. Toute tricherie ou tentative de tricherie entraînera l'exclusion du Participant incriminé ou toute autre sanction jugée appropriée par l'Organisateur compte tenu de la violation du Règlement.

L'Organisateur mènera une enquête approfondie concernant toute action pouvant être assimilable à une tricherie ou considérée comme telle, y compris tout moyen non autorisé d'augmenter les chances qu'a le Participant de gagner un prix, notamment en utilisant les services d'entreprises spécialisées. Par exemple, les Participants qui créent plusieurs comptes FACEBOOK sous de faux noms et avec de fausses adresses e-mail pour obtenir des votes pour leur projet et ainsi augmenter leurs chances de gagner l'un des prix peuvent être exclus du Concours et perdre tout prix qu'ils ont pu gagner.

L'Organisateur sera seul compétent pour juger de manière indépendante, sur la base des preuves recueillies, de toute fraude, tricherie ou violation présumée du présent Règlement. Il se réserve le droit de prendre toutes les mesures appropriées pour s'assurer du respect intégral du présent Règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier les Participants et de supprimer les projets et les commentaires publiés sur les réseaux sociaux ou les sites Web concernés s'ils sont considérés comme étant :

- ✓ manifestement offensants ;
- ✓ de nature manifestement illégale ou inconstitutionnelle ;
- ✓ à caractère pornographique, pédophile, raciste ou xénophobe ;
- ✓ diffamatoires ou susceptibles de porter atteinte de quelque manière que ce soit à l'image, à la vie privée, à l'honneur, à la réputation et/ou à la considération de toute personne physique ou morale ;
- ✓ de nature à inciter au crime, à la haine, à la violence ou au suicide ;

- ✓ accompagnés (et/ou contenant) de propos calomnieux, dénigrants, insultants, offensants, dégradants, diffamatoires ou injurieux portant atteinte à l'honneur et/ou à la considération des personnes ;
- ✓ contraires à l'ordre public ;
- ✓ contraires aux bonnes mœurs ;
- ✓ contraires aux lois et réglementations en vigueur.

Cette liste n'est pas exhaustive.

ARTICLE 11 : RESPONSABILITE

L'Organisateur ne peut être tenu pour responsable en cas de communication perdue ou non transmise.

En outre, l'Organisateur se réserve le droit, en cas de fraude, d'engager des poursuites judiciaires auprès de tout tribunal compétent à l'encontre de tout Participant ou gagnant réputé avoir commis ladite fraude.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si le Concours devait être annulé, prolongé, écourté, reporté ou modifié en raison d'un cas de force majeure ou d'un événement indépendant de sa volonté. De même, l'Organisateur ne peut être tenu pour responsable, et aucune action ne peut être engagée à son encontre, en cas de force majeure (grèves, conditions météorologiques, etc.) privant partiellement ou totalement les Participants de la possibilité de participer au Concours et/ou privant les gagnants de leurs prix.

Aucune réponse ne sera donnée par téléphone ou par écrit au sujet de l'interprétation ou de l'application du présent Règlement, des mécanismes ou procédures du Concours, ou de la liste des gagnants.

L'Organisateur décline toute responsabilité en cas d'incident et/ou d'accident pouvant survenir en conséquence de l'utilisation ou de la jouissance du prix et/ou de son utilisation inappropriée par les gagnants (il convient de noter que toute obligation d'assurance incombe au gagnant).

L'Organisateur ne saurait en aucun cas être tenu pour responsable des incidents résultant de l'utilisation des prix une fois que les gagnants en ont pris possession. De même, il ne saurait être tenu pour responsable de la perte ou du vol des prix une fois que les gagnants en ont pris possession.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de dommages directs ou indirects, quelles qu'en soient la cause, l'origine, la nature ou les conséquences, même s'il a été informé de la possibilité de tels dommages résultant des causes suivantes :

- dysfonctionnement d'Internet ou de l'équipement informatique (matériel, logiciels, bases de données et/ou données) d'un Participant ou, plus généralement, tout autre problème lié aux réseaux, ressources et services de télécommunications, ordinateurs (en ligne ou hors ligne), serveurs, fournisseurs d'accès à Internet et/ou d'hébergement, équipements ou logiciels informatiques, bases de données et données de toutes sortes ;
- accès par toute personne au(x) site(s) Web de l'Organisateur ou aux pages officielles sur les plateformes de réseaux sociaux (INSTAGRAM), ou impossibilité d'y accéder ;

- utilisation de(s) site(s) Web de l'Organisateur, y compris tous dommages ou virus pouvant infecter le matériel informatique ou tout autre équipement du Participant et/ou de l'Organisateur, ou impossibilité de les utiliser.

L'Organisateur ne sera pas lié par ce qui précède et les Participants ne seront donc pas en droit de prétendre à une quelconque compensation ou indemnisation de quelque nature que ce soit.

Toute revendication ou réclamation découlant du Concours (i) doit être adressée par écrit à Dassault Systèmes, 10, rue Marcel Dassault - 78496 Vélizy Villacoublay Cedex - FRANCE et (ii) ne sera pas prise en considération si elle est envoyée plus de trente (30) jours après la Date de clôture du Concours.

ARTICLE 12 : REGLEMENT

Le présent Règlement peut être consulté à l'adresse suivante : POTY.edu.3ds.com.

Une copie papier du présent Règlement peut être envoyée gratuitement par la poste à toute personne qui en fait la demande à l'adresse suivante : Wei Li CRAWFORD, 10 rue Marcel Dassault, 78140 Vélizy-Villacoublay.

Chaque Participant ne peut recevoir qu'une seule copie du Règlement. Les frais d'affranchissement engagés pour demander une copie du Règlement seront remboursés au tarif lent en vigueur sur demande (un seul remboursement par Participant). Veuillez envoyer votre demande à : Wei Li CRAWFORD, 10 rue Marcel Dassault, 78140 Vélizy-Villacoublay.

L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent Règlement à tout moment par le biais d'un avenant conforme aux conditions énoncées et publié en ligne sur POTY.edu.3ds.com.

Le présent Règlement demeure la propriété de l'Organisateur. À cette fin, toute reproduction, représentation ou utilisation de tout ou partie de celui-ci est strictement interdite.

ARTICLE 13 : DROIT APPLICABLE — ATTRIBUTION DE COMPETENCE

Tous les Participants sont soumis au droit français, et notamment aux réglementations françaises en vigueur en matière de concours.

Toute réclamation doit être adressée par écrit au siège social de l'Organisateur, tel qu'indiqué en préambule au présent Règlement, dans les trente (30) jours qui suivent la Date de clôture du Concours, à l'exclusion de toute autre méthode. Après cette date, aucune réclamation ne sera acceptée.

Tout litige survenant pendant la période du Concours fera l'objet d'une tentative de règlement à l'amiable entre l'Organisateur et le Participant. À défaut d'accord, le litige sera soumis aux tribunaux compétents conformément aux dispositions du Code de procédure civile français.

Le présent Règlement est fourni en anglais et peut être mis à disposition, à titre informatif uniquement, dans une autre langue que l'anglais. La version anglaise sera la seule version contraignante et exécutoire du présent Règlement.

AVENANT 1 AU RÈGLEMENT DU CONCOURS « PROJECT OF THE YEAR 2021 »

Dassault Systèmes, société européenne ayant son siège social au 10, rue Marcel Dassault - CS 40501

- 78496 Vélizy Villacoublay Cedex - France (l'« Organisateur » ou « 3DS »), organise un concours intitulé « Project of the Year 2021 » (ci-après le « Concours »).

ARTICLE 1 : DÉFINITION

Tous les termes commençant par une majuscule, à moins qu'ils ne soient définis autrement ci-dessous, ont la signification précisée dans le Règlement du concours.

ARTICLE 2 : TERMES MODIFIÉS

Cet Avenant (l'« Avenant ») vise à modifier le site Web spécifié à l'article 3.4, de <https://academy.3ds.com/poty2020> en <https://poty.edu.3ds.com>

Par conséquent, la référence à <https://academy.3ds.com/poty2020> faite à l'article 3.4 est supprimée et remplacée par le site Web suivant : <https://poty.edu.3ds.com>

ARTICLE 3 : DIVERS

Le présent Avenant entre en vigueur à compter de sa publication sur le site Web suivant :

https://poty.edu.3ds.com/rules/en_US/

Conformément au Règlement du concours, le présent Avenant est soumis au droit français.

Toutes les autres dispositions du Concours qui ne sont pas concernées par le présent Avenant restent en vigueur et applicables.