

Règlement du Challenge

1. Société organisatrice et objet

Natixis, société anonyme au capital social de 5 040 461 747,20 €, immatriculée au registre du Commerce et des Sociétés de Paris sous le N°542 044 524, ayant son siège social 30 avenue Pierre Mendès France à Paris (ci-après la « SOCIETE ORGANISATRICE ») organise un jeu concours gratuit sans obligation d'achat en ligne se déroulant pour l'ensemble des collaborateurs de la société et de ses filiales, au sens de l'article L. 233-1 du Code de commerce, du 28 Janvier 2019 au 11 Avril 2019 inclus à 23h59 (heure française), et intitulé « Smart & Simple » (ci-après le « JEU »).

Le présent règlement (ci-après le « REGLEMENT ») définit les règles applicables au JEU, qui sera accessible sur le site internet dédié au JEU <https://smartandsimple.natixis.bemyapp.com>

2. Conditions de participation au jeu

La participation à ce JEU, organisé pour les collaborateurs de Natixis¹ et de ses filiales² (ci-après la « SOCIETE ORGANISATRICE »), est facultative, gratuite et sans obligation d'achat, de souscription ou d'adhésion aux contrats, produits et services offerts par la SOCIETE ORGANISATRICE à sa clientèle.

Ce JEU est un jeu ouvert à l'ensemble des collaborateurs (CDI, CDD, stagiaires et alternants) de la SOCIETE ORGANISATRICE et de ses filiales localisées en France et à l'étranger (ci-après les « PARTICIPANTS ») ayant accepté le présent REGLEMENT. En revanche, sont exclus des PARTICIPANTS les membres du Jury et les collaborateurs ayant participé, directement ou indirectement, à quelque titre et pour quelque cause que ce soit, à la mise en œuvre ou à l'organisation de ce JEU.

3. Modalités de participation au jeu

a. Contexte du JEU

Placée sous l'égide de la Direction générale de la SOCIETE ORGANISATRICE, l'organisation du JEU s'inscrit dans le Plan Stratégique « New Dimension » de la SOCIETE ORGANISATRICE. Il consiste à encourager l'intelligence collective des PARTICIPANTS afin de faire émerger des projets concrets d'allègement du quotidien des collaborateurs (plus simple, plus vite, plus efficace) et d'améliorer l'expérience collaborateur afin de libérer du temps pour se concentrer sur l'essentiel : le service de nos clients.

Le JEU a pour objectif d'impliquer les collaborateurs de la SOCIETE ORGANISATRICE dans une initiative innovante d'envergure mondiale et de renforcer leur engagement en valorisant leurs projets, conjuguant expertises métiers et potentiel créatif.

Ce JEU fait l'objet de ce REGLEMENT.

b. Objet du JEU

Le JEU consiste pour les PARTICIPANTS à développer, en équipe et dans un temps limité, un prototype sur un thème imposé. Le thème imposé pour le jeu concours est le suivant : Comment alléger le quotidien des collaborateurs de Natixis ?

Les projets déposés doivent être en rapport avec la simplification des processus internes de la SOCIETE ORGANISATRICE.

4. Inscriptions et déroulement du JEU

a. Inscription :

¹ En France et à l'étranger, au sens de l'article L. 233-1 du Code de commerce et inscrits à l'effectif

² Les collaborateurs des filiales du Pôle SFS auront accès à la plateforme et pourront participer au JEU jusqu'à l'issue de celui-ci dans les mêmes conditions que les autres participants.

L'inscription au JEU implique l'acceptation expresse et sans réserve du REGLEMENT en toutes ses stipulations, des règles de déontologie en vigueur sur Internet (charte de bonne conduite...), ainsi que des lois et règlements applicables aux concours en vigueur en France. Il est expressément rappelé qu'une seule dotation pourra être attribuée par participant sur toute la durée du JEU.

La participation au JEU se fait uniquement sur la plateforme du JEU <https://natixis.bemyapp.com>³, entre le 28 Janvier 2019 et le 11 Avril 2019 à 23h59 (heure française). Passé cette date, aucune participation ne sera prise en compte par la SOCIETE ORGANISATRICE. En outre, la participation par tout autre moyen est exclue et ne sera pas prise en compte par la SOCIETE ORGANISATRICE.

Les collaborateurs de la SOCIETE ORGANISATRICE sont informés du lancement du concours par tous les moyens de communication propres à la SOCIETE ORGANISATRICE (intranet, journal interne, messagerie, réseau social interne de la SOCIETE ORGANISATRICE, affichage et site internet dédié au JEU).

La participation au JEU peut être individuelle lors de la phase d'idéation. A partir de la phase d'enrichissement, les PARTICIPANTS devront constituer une équipe composée de 4 membres minimum et au maximum de 6 membres.

La participation au JEU lors des phases d'idéation et d'enrichissement se fait soit en français soit en anglais, uniquement sur la plateforme dédiée au JEU.

Chaque PARTICIPANT gère lui-même le temps et la fréquence à laquelle il intervient sur la plateforme.

Un même PARTICIPANT peut soumettre plusieurs projets. Dans le cas où plusieurs de ses projets sont sélectionnés à l'issue de la phase d'idéation, le porteur des projets ne pourra intégrer deux équipes et dans ce cas, confiera l'enrichissement du projet sélectionné au collaborateur de son choix.

b. Déroulement :

Le concours se déroule en 3 étapes distinctes :

- 1) Du 28/01/2019 au 17/02/2019 à 23h59 (heure française), la phase d'idéation, ou d'appel à projets, en interne au niveau mondial via la plateforme dédiée au JEU,
- 2) Du 23/02/2019 au 24/03/2019 à 23h59 (heure française), la phase d'enrichissement des projets retenus à l'issue de la phase d'idéation et de constitution des équipes via la plateforme dédiée au JEU,
- 3) Les 09, 10 et 11/04/2019 (2,5 jours), un « Final Sprint » (phase finale) réunissant les meilleurs projets à Paris.

Les projets sont sélectionnés à la fois par un Jury et par un vote des collaborateurs de la SOCIETE ORGANISATRICE, selon des critères définis dans l'article 5.

i. Phase d'idéation

Au démarrage du JEU, les collaborateurs de la SOCIETE ORGANISATRICE (France et International) reçoivent une invitation par mail qui contient un lien vers la plateforme du JEU. En cliquant sur ce lien les participants accèdent à la plateforme et peuvent s'inscrire (en utilisant une adresse mail Natixis uniquement). Plusieurs informations (mot de passe personnel, métier, localisation, compétences, etc.) sont requises à la création du profil.

Les PARTICIPANTS peuvent dès lors déposer leurs projets permettant d'améliorer l'efficacité et/ou de simplifier les processus internes de la SOCIETE ORGANISATRICE, via un dossier de candidature. Pour cela, le PARTICIPANT se rend sur la page « Projets » de la plateforme et clique sur le bouton « Ajouter un projet »).

Le dossier de candidature préétabli comprendra un titre, une description du / des point(s) de douleur et de la solution imaginée, et les profils recherchés pour constituer l'équipe projet. Une fois complété, ce dossier de candidature sera visible de tous les PARTICIPANTS sur la plateforme.

Les illustrations de type support PDF (taille maximum 6 Mo), URL, images (taille maximum 20 Mo, résolution 1920x1124px), schémas, vidéos... sont acceptées dans la mesure où elles facilitent la

³ Optimisée pour Chrome, accessible depuis ordinateur, tablette ou smartphone, connecté au réseau informatique de la SOCIETE ORGANISATRICE.

compréhension du sujet et en veillant, toutefois, à ce que le dossier de candidature demeure synthétique et accessible. L'équipe organisatrice⁴ se réserve le droit de produire ou non ces pièces complémentaires devant les instances de sélection, en fonction de leur pertinence et dans un souci d'équité entre les candidats.

Afin de permettre la formation d'équipes pluridisciplinaires, les PARTICIPANTS pourront afficher les compétences / profils / expertises qu'ils recherchent pour leurs projets. Les PARTICIPANTS peuvent également exprimer leur intérêt pour rejoindre une équipe/projet via la section « Commentaires » disponible sur chaque page projet.

Les PARTICIPANTS peuvent également accéder à des contenus inspirants (articles, infographies, webinars⁵). Les webinars pourront être suivis et commentés en live par les participants, les replays seront ensuite mis en ligne sur la plateforme.

Les PARTICIPANTS auront la possibilité de voter pour leurs projets favoris. Il est possible de voter pour autant de projets que souhaité.

ii. Phase d'enrichissement

Les PARTICIPANTS constituent leur équipe sur la base du volontariat, au plus tard le 1^{er} Mars 2019 à 23h59. Afin de promouvoir la collaboration pluridisciplinaire, il ne pourra y avoir plus de 2 personnes de la même Direction dans la même équipe.

Durant cette phase, les équipes sont accompagnées par un expert interne / facilitateur dont le rôle est d'assister, conseiller l'équipe afin d'approfondir leur projet et de mettre en perspective la solution proposée avec l'organisation de la SOCIETE ORGANISATRICE. Des coachs / experts externes pourront intervenir en fonction des besoins des équipes.

L'affectation des experts internes / facilitateurs aux équipes des projets sélectionnés est effectuée par l'équipe organisatrice du JEU. Cette attribution tiendra compte, dans la mesure du possible, de la connaissance des experts internes / facilitateurs aux domaines d'activité des projets sélectionnés, et de la localisation géographique.

Les séances avec les coachs et experts internes, qui ont pour but de permettre à l'équipe d'approfondir sa solution, pourront porter sur plusieurs sujets (métier, intégrabilité / faisabilité, pitch, technique / design, financement...).

iii. Final Sprint (Phase finale)

Le Final Sprint se déroule en présentiel à Paris (France) sur 2,5 jours les 9-10-11 Avril 2019 (semaine 15).

Pour participer au Final Sprint, les membres de l'équipe doivent se rendre disponibles à partir du 8 Avril 2019 au soir pour participer au lancement de la phase finale.

Les jours consacrés aux déplacements et au Final Sprint ne sont pas pris sur les jours de congés et ne donnent pas droit à des journées de récupération.

Au cours de cette phase, les équipes sélectionnées finalisent leur projet et se préparent à le soutenir devant un Jury.

Une aide méthodologique sera apportée aux PARTICIPANTS tout au long du Final Sprint.

Des coachs et / ou experts internes ou externes à la SOCIETE ORGANISATRICE (développeurs, UI/UX designers, coachs agiles) pourront conseiller les équipes pour s'assurer de l'avancement des projets en termes de prototypage, qualité des solutions, préparation au pitch⁶, etc...

Les présentations se feront en langue française ou langue anglaise, au choix de l'équipe.

⁴ L'équipe organisatrice est composée de membres de la SOCIETE ORGANISATRICE dont des collaborateurs de la Direction de la Communication et d'Organization Consulting.

⁵ Un webinar, en français webinaire, désigne une réunion collective directe via Internet.

⁶ Présentation courte, efficace et percutante du projet pour convaincre le jury en peu de temps.

5. Critères de sélection

Les projets soumis devront répondre à la thématique de « Simplification des processus internes » de la SOCIETE ORGANISATRICE et apporter ou être susceptibles d'apporter une réelle valeur ajoutée à la SOCIETE ORGANISATRICE.

Les projets qui ne sont pas conformes aux règles du présent règlement, aux réglementations bancaires ou qui sont considérées comme étant hors sujet seront écartées de facto.

Les critères de sélection des projets sont les suivants :

- Impact / simplification (apports / bénéfices attendus) : capacité du projet à faciliter le fonctionnement de la SOCIETE ORGANISATRICE, le quotidien de ses collaborateurs,
- Caractère novateur : originalité et/ou spécificité du projet,
- Faisabilité : facilité de mise en œuvre et ressources mobilisées,
- Transversalité : potentiel de généralisation.

6. Modalités de sélection des projets

La sélection des projets s'effectue en 3 étapes.

a. Sélection des projets à l'issue de la phase d'idéation

Des collaborateurs volontaires issus des communautés Natixis Purple Leaders (NPL) et Natixis Leadership Program (NLP) constitueront le Comité de sélection.

Ce dernier est chargé de retenir trente projets⁷ sur la base des critères listés à l'article 5.

Les projets retenus à l'issue de la phase d'idéation sont :

- Les 6 projets les plus populaires sur la base des votes exprimés par les collaborateurs sur la plateforme,
- Les 24 projets sélectionnés par le Comité de sélection.

Le Comité de sélection portera une attention particulière à la représentativité de l'ensemble des métiers et / ou des implantations géographiques lors de la sélection des projets.

Les déposants des 30 projets sélectionnés ont le choix de poursuivre le JEU ou non. Dans le cas où le déposant ne souhaite pas (ou ne peut pas) participer à la phase d'enrichissement, il devra en informer l'équipe organisatrice et cherchera un collaborateur volontaire pour reprendre le projet et poursuivre le JEU. Si aucun collaborateur ne souhaite reprendre ce projet, alors un projet non sélectionné parmi les 30 projets retenus sera choisi par l'équipe organisatrice.

b. Sélection des projets à l'issue de la phase d'enrichissement

Les projets seront soumis à un Jury composé de collaborateurs des communautés Natixis Purple Leaders (NPL) - comprenant les Natixis Global Leaders (NGL) - et Natixis Leadership Program (NLP), pour retenir les 10 projets qui participeront au Final Sprint (phase finale).

Le Comité de sélection portera une attention particulière à la représentativité de l'ensemble des métiers et / ou des implantations géographiques lors de la sélection des projets.

c. Sélection des projets à l'issue du Final Sprint (phase finale)

Les 10 équipes finalistes présenteront leurs projets à un Jury composé en particulier de membres du Comité de Direction générale de la SOCIETE ORGANISATRICE.

Cette présentation se fera sur un format « pitch », suivi d'une courte séance de questions/réponses entre l'équipe et les membres du Jury).

Les membres du Jury désigneront l'équipe gagnante suivant les critères définis dans l'article article 5 ainsi que sur la prestation réalisée lors du pitch.

⁷ Ces projets seront soumis aux Directions juridique et Conformité de la SOCIETE ORGANISATRICE pour s'assurer de leur adéquation avec les réglementations en vigueur à la date du JEU.

7. Lauréats

Pour être en droit de recevoir l'une des récompenses mises en jeu, le PARTICIPANT doit remplir les conditions suivantes :

- Être inscrit sur la plateforme dédiée au JEU au plus tard le 1^{er} Mars 2019 à 23h59,
- Être sélectionné et avoir reçu une confirmation de participation au Final Sprint (phase finale),
- Être enregistré au sein d'une équipe, conforme aux conditions de participation, via le dossier de candidature (page projet) au plus tard le 1^{er} Mars 2019 à 23h59,

8. Cérémonie de remise des prix

La cérémonie de remise des prix du JEU se tiendra à Paris - France le 11 Avril 2019 à l'issue de la délibération du Jury.

Les dotations seront remises aux lauréats à cette occasion.

9. Dotations

Les Prix décernés sont assortis d'une récompense :

- D'une valeur jusqu'à 300,00 €, pour chacun des membres des équipes participantes au Final Sprint (hors membres de l'équipe gagnante),
- D'une valeur jusqu'à 700,00 € pour les membres de l'équipe gagnante.

Il ne pourra être versé aucune contre-valeur en espèces ou en bons d'achat du lot gagné, lequel ne pourra non plus être échangé.

10. Calendrier du concours

La participation au JEU est autorisée entre le 28 Janvier 2019 et le 11 Avril 2019 inclus, sauf modification du calendrier effectuée dans les conditions du Règlement.

Le calendrier du JEU est le suivant :

- Lancement de l'opération : 21/01/2019
- Dépose des projets sur la plateforme : du 28/01/19 au 17/02/2019
- 1^{ère} sélection des projets : du 18/02/2019 au 22/02/2019
- Enrichissement des projets : du 23/02/2019 au 24/03/2019
- 2^{ème} sélection des projets (vote des collaborateurs) : du 25/03/2019 au 29/03/2019
- Final Sprint et pitch : du 09/04/2019 au 11/04/2019
- Communication des résultats : 11/04/2019
- Remise des prix : 11/04/2019

11. Engagement des participants

Chaque participant au concours s'engage à :

- Accepter sans réserve et respecter le présent règlement ;
- Garantir sur l'honneur la sincérité et la véracité des informations qu'il fournit ;
- Garantir que le(s) document(s) et tout contenu qu'il publie sur la plateforme et/ou qui compose(nt) le(s) projet(s) ne porte(nt) pas atteinte à l'ordre public, ni aux bonnes mœurs, ni encore aux droits de tiers. Tout document et/ou contenu ne respectant par ces principes pourra être immédiatement supprimé par la SOCIETE ORGANISATRICE ;
- Décrire de manière complète la situation de son projet au regard de la propriété intellectuelle et les contraintes qui pourraient s'exercer sur le projet du fait d'engagements antérieurs pris par le candidat ou par un membre de son équipe.

Les PARTICIPANTS garantissent la SOCIETE ORGANISATRICE que les projets présentés ne contiennent aucun emprunt à une autre production de quelque nature que ce soit.

Les PARTICIPANTS s'engagent à faire leur affaire personnelle de toute réclamation, poursuite, différend ou action éventuelle pouvant émaner de toute personne physique ou morale ayant collaboré directement ou indirectement à la réalisation de ces créations et/ou de tout tiers au présent concours. D'une façon générale, les PARTICIPANTS garantissent l'organisateur et les entreprises participantes contre tout trouble, toute revendication ou toute éviction quelconque qui pourrait porter atteinte à la jouissance entière et libre des droits éventuels portant sur les projets.

La SOCIETE ORGANISATRICE s'engage de son côté à respecter le droit moral de chaque lauréat.

12. Autorisations

a. Propriété intellectuelle

Chaque PARTICIPANT autorise, à titre exclusif, la SOCIETE ORGANISATRICE à exploiter directement ou indirectement son projet, que celui-ci fasse ou non l'objet de droits de propriété intellectuelle (droits d'auteur, savoir-faire, brevet...), sur tout support, de quelque manière et sous quelque forme que ce soit, et ce pour la durée de validité des droits correspondants et pour tous pays.

Ainsi chaque PARTICIPANT cède à la SOCIETE ORGANISATRICE ses droits de reproduction et ses droits de représentation, tels que prévus par les dispositions des articles L 122-1, L 122-2 et L 122-3 du code de la propriété intellectuelle, sur l'intégralité de ses contributions réalisées dans le cadre de la participation au JEU.

La SOCIETE ORGANISATRICE sera donc investie notamment du droit d'utiliser, reproduire, modifier, adapter, recadrer, publier, synchroniser, diffuser, exploiter, exécuter, communiquer, représenter, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit, en totalité ou par extraits, sur tous supports et notamment papier, numérique, électronique ou audiovisuel, tout ou partie des contributions de chaque PARTICIPANT réalisées dans le cadre du JEU

Cette cession est prévue pour le monde entier, à titre gratuit, et pour toute la durée légale de protection des droits de propriété intellectuelle.

Chaque PARTICIPANT s'engage à signer tout document nécessaire à l'exploitation de tout ou partie de ses contributions par la SOCIETE ORGANISATRICE, et notamment pour procéder à tout dépôt de demande de titres de propriété industrielle.

En tout état de cause, la SOCIETE ORGANISATRICE demeure entièrement libre d'exploiter ou non tout ou partie des projets de chaque PARTICIPANT.

b. Information & Communication

Chaque participant accepte d'être médiatisé (book, site internet, etc.) et autorise la SOCIETE ORGANISATRICE, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous les supports de communication attachés au présent JEU ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et images des participants. La SOCIETE ORGANISATRICE mentionnera dès que possible le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins médiatiques.

Les PARTICIPANTS pourront être filmés ou photographiés durant l'événement. En s'inscrivant au jeu concours, les participants acceptent l'utilisation et la diffusion de leur image à titre gratuit par la SOCIETE ORGANISATRICE, notamment pour toutes manifestations publicitaires ou promotionnelles liées au présent JEU et ce pour une durée maximum de un (1) an.

La réalisation et la diffusion de films ou de photographies de l'événement ne donneront lieu à aucune rétribution des participants.

Les PARTICIPANTS autorisent l'organisateur à utiliser leurs nom, prénom et image (photo, vidéo), les informations relatives à leurs projets et les résultats obtenus, sur tout support de communication interne et externe à la SOCIETE ORGANISATRICE. Cette autorisation est applicable dans tous les pays, pour

une durée de un (1) an à compter de la remise des prix, dans le cadre d'actions d'information et de communication liées au concours.

A l'issue de cette période d'un an, les PARTICIPANTS reconnaissent que la SOCIETE ORGANISATRICE pourra utiliser leur nom, prénom et image à des fins de rappel historique uniquement.

Cette utilisation ne pourra en aucun cas ouvrir droit à rémunération, compensation ou avantage complémentaire autre que les dotations prévues au présent règlement.

13. Acceptation du règlement

La participation à ce concours implique l'acceptation sans restriction du présent règlement sans possibilité de réclamation quant aux résultats.

La SOCIETE ORGANISATRICE se réserve la possibilité d'invalider à tout moment et sans préavis la participation de tout candidat qui n'aurait pas respecté le présent règlement.

La SOCIETE ORGANISATRICE se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des participants. Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce jeu concours.

Tout litige ou contestation éventuels relatifs aux prix et au présent règlement seront tranchés par la SOCIETE ORGANISATRICE dont les décisions seront sans appel.

14. Frais de logement / déplacement

Les frais de déplacement, d'hôtel⁸ et les repas (déjeuners, collations en journée et diners) des PARTICIPANTS seront pris en charge durant le Final Sprint par la SOCIETE ORGANISATRICE.

15. Responsabilité de la SOCIETE ORGANISATRICE

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

La SOCIETE ORGANISATRICE ne peut être tenue pour responsable du mauvais fonctionnement du ou des site(s) et/ou du JEU pour un navigateur donné ou de tout dommage direct ou indirect issu d'une interruption, d'un dysfonctionnement quel qu'il soit, d'une suspension ou de la fin du JEU, pour une raison qui ne lui serait pas imputable ou encore de tout dommage direct ou indirect qui résulterait, d'une façon quelconque, d'une connexion au site internet du JEU.

La SOCIETE ORGANISATRICE ne garantit pas que les sites et/ou le JEU fonctionne sans interruption ou qu'il ne contienne pas d'erreurs informatiques quelconques.

En cas de dysfonctionnement du JEU, la SOCIETE ORGANISATRICE se réserve le droit, s'il y a lieu, d'invalider, d'interrompre, de différer, de reporter et/ou d'annuler la session de JEU au cours de laquelle le dit dysfonctionnement a eu lieu. Aucune réclamation ne sera acceptée de ce fait.

La SOCIETE ORGANISATRICE ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison dont elle ne pourrait être tenue responsable (par exemple, un problème de connexion à l'internet dû à une quelconque raison chez l'utilisateur, une défaillance momentanée de nos serveurs pour une raison quelconque, etc.) ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter (par exemple, si le participant possède un matériel informatique ou un environnement logiciel inadéquat pour son inscription, etc...).

⁸ Conformément à la politique de déplacements professionnels de Natixis, disponible dans le Purple Center.

La SOCIETE ORGANISATRICE ne pourrait être tenue responsable d'un préjudice d'aucune nature (personnelle, physique, matérielle, financière ou autre) survenu à l'occasion de la participation d'un PARTICIPANT au JEU.

La SOCIETE ORGANISATRICE décline toute responsabilité en cas de dommage qui pourrait être causé au gagnant à l'occasion de l'utilisation ou de la jouissance du gain. Les PARTICIPANTS renoncent ainsi à tout recours et/ou demande d'indemnisation à l'encontre de la SOCIETE ORGANISATRICE résultant d'un préjudice qui aurait été occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation d'un lot.

Il appartient à tout PARTICIPANT de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte.

La connexion de toute personne au site et la participation des PARTICIPANTS au JEU se fait sous leur entière responsabilité.

En tout état de cause, La SOCIETE ORGANISATRICE décline toute responsabilité en cas de dommage qui pourrait être causé aux lauréats à l'occasion de l'utilisation ou de la jouissance du gain.

Les membres du Comité de sélection et l'ensemble des collaborateurs impliqués dans l'organisation du concours, s'engagent à garder confidentielle toute information relative aux projets soumis dans ce cadre.

16. Informatique et libertés

Les données à caractère personnel recueillies dans le cadre du présent JEU sont traitées conformément au Règlement européen sur la protection des données et à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978 modifiée, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés (la « loi Informatique et Libertés ») et sur la base de l'exécution du présent Règlement. Elles sont destinées à la SOCIETE ORGANISATRICE, responsable de traitement, qui utilise ces données aux fins de traitement de ce JEU dans son intérêt légitime et d'élaboration de statistiques de participation.

Les données à caractère personnel sont conservées et exploitées au sein de l'Union Européenne par BeMyApp (<https://privacy.bemyapp.com/>) pendant toute la durée nécessaire à l'exécution du présent JEU. Les données à caractère personnel permettant d'établir la preuve d'un droit ou d'un contrat sont néanmoins conservées pendant la durée légale applicable à toute action fondée sur un tel droit.

Chaque Participant bénéficie à tout moment pour les données le concernant et dans les conditions prévues par la réglementation applicable, d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation, d'effacement, à la portabilité, à communiquer des instructions sur leur sort en cas de décès, de retrait de leur consentement (si donné) et du droit de former une réclamation auprès de l'autorité compétente. Toute demande devra être accompagnée d'une copie d'une pièce d'identité.

Pour exercer ses droits, la personne concernée doit former une demande auprès du Délégué à la Protection de Données de NATIXIS - Adresse postale : BP 4 - 75060 Paris Cedex 02 – dpo@natixis.com

17. Dépôt légal - modifications

La participation au JEU implique l'acceptation sans restriction ni réserve du REGLEMENT dans son intégralité par chacun des PARTICIPANTS.

Le non-respect par un PARTICIPANT des conditions du REGLEMENT comme de toutes celles qui seraient édictées par la SOCIETE ORGANISATRICE pour assurer le bon déroulement du JEU entraînera la non-prise en compte de sa participation au JEU, la SOCIETE ORGANISATRICE statuant souverainement en pareil cas.

La SOCIETE ORGANISATRICE statuera souverainement sur toute difficulté pouvant naître de l'interprétation et/ou de l'application du REGLEMENT et sur tout litige pouvant survenir notamment quant aux conditions ou aux résultats du JEU.

La SOCIETE ORGANISATRICE se réserve le droit à tout moment d'interrompre, d'annuler, de différer ou de reporter le JEU et/ou d'en modifier ses modalités et dotations après information par tous les

moyens appropriés, en cas de force majeure ou si des circonstances indépendantes de sa volonté l'exigeaient, sa responsabilité ne pouvant être engagée de ce fait.

Le REGLEMENT serait alors actualisé et mis à jour en conséquence. La dernière version du règlement sera mise en ligne dans les meilleurs délais sur le site internet dédié au JEU <https://smartandsimple.natixis.bemyapp.com>.

Aussi, il ne sera répondu à aucune demande orale, téléphonique ou écrite concernant l'interprétation et l'application du REGLEMENT, le mécanisme et les modalités du JEU ou la liste des gagnants.

Le REGLEMENT complet du JEU est déposé auprès de la SCP Eric Chapuis et David Buzy, huissiers de justice associés demeurant au 10, rue Pergolèse, 75016 PARIS.

Le REGLEMENT pourra être modifié à tout moment par la SOCIETE ORGANISATRICE et sera publié sous sa forme amendée aux emplacements indiqués ci-dessus. Le règlement ainsi modifié entrera en vigueur et sera réputé accepté par les participants à compter de sa mise en ligne, sur le site internet dédié au JEU <https://smartandsimple.natixis.bemyapp.com>.

18. Loi applicable / Litiges / Attribution de juridiction

Les parties admettent sans réserve que le simple fait de participer au concours les soumet obligatoirement aux lois françaises, notamment pour tout litige qui viendrait à naître du fait du concours objet des présentes ou qui serait directement ou indirectement lié à celui-ci.

Le présent JEU est soumis à la loi française. Toute interprétation litigieuse du présent REGLEMENT ainsi que tous les cas non prévus seront tranchés par la SOCIETE ORGANISATRICE. Toute demande concernant l'interprétation du REGLEMENT doit parvenir par écrit. Il ne sera répondu à aucune demande concernant l'interprétation du présent REGLEMENT qui parviendra à la SOCIETE ORGANISATRICE plus de 30 jours après la fin du JEU.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable relèvera de la juridiction compétente de Paris.

Fait à Paris, le 21 Janvier 2019.