

"Digitalisation et fidélisation dans le secteur de l'hôtellerie : Match et crush ? "

REGLEMENT DU CONCOURS SEQUOIASOFT 2022

Préambule - Présentation du concours

1. Le contexte

Dans le cadre de ses actions auprès de la filière de l'hospitality, Sequoiasoft lance pour la 2^e année consécutive un concours destiné aux étudiants du secteur. Il a pour objectif de faire réfléchir en groupe les futures forces vives du métier à de grands sujets en lien avec la technologie et la digitalisation des établissements hôteliers.

Vous êtes étudiant.e du secteur de l'hôtellerie et passionné.e par votre futur métier ? Mais comment l'imaginez-vous ?

2. À vous de participer au Concours "Digitalisation et fidélisation dans le secteur de l'hôtellerie : Match et crush ? "

Vous avez repris il y a 1 an un resort 4 étoiles de 75 chambres avec restaurant et Spa. Il est vieillissant mais très bien placé en Ardèche près de Valence. Son nom ? Le Sequoia Park Hôtel. Votre investisseur a déjà injecté des fonds pour la rénovation et se pose une question qui conditionnera la suite de l'aventure : comment la digitalisation peut-elle aider à la fidélisation des clients ? (Sachant que la clientèle est diversifiée, aussi bien composé de familles que de couples et de business).

Vous devez lui présenter un plan complet comprenant les outils, les actions, les offres etc. pour le convaincre d'investir 150 000 euros pour la digitalisation de l'établissement. Vous devez donc lui faire un pitch vidéo, pour lui expliquer la stratégie que vous comptez mettre en place et qui répondra à l'enjeu qu'il a fixé.

S'il est séduit, il vous suivra sur le projet ce qui accélèrera le succès du Sequoia Park Hôtel pour plusieurs années !

ARTICLE 1 – Objet du Concours

SEQUOIASOFT, SAS au capital de 2 899 790 EUR - Siège social 1681, route des Dolines, Bât HB2, 06560 Valbonne, 522 921 634 R.C.S. organise un Concours gratuit sans obligation d'achat " Digitalisation et fidélisation dans le secteur de l'hôtellerie : Match et crush ? "

Le Concours se déroulera du 5 septembre au 19 octobre 2022.

Il a pour objet de définir les conditions et règles applicables à la participation et au déroulement du Concours « Digitalisation et fidélisation dans le secteur de l'hôtellerie : Match et crush ? ».

La participation au Concours implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent Règlement. Si vous êtes en désaccord total ou partiel avec les termes du Règlement, il convient de ne pas vous inscrire ni de participer au Concours.

ARTICLE 2 – Durée du Concours

Le Concours débute le 5 septembre 2022 à 12h et se termine le 19 octobre 2022 à 23h59 – heure française. La page web du Concours est accessible 24 heures sur 24 sur le site web et accessible à l'url suivante : sequoiasoft.com/concours

ARTICLE 3 – Candidatures

Ce Concours est accessible à :

- Toute équipe composée de 3 à 5 personnes étudiantes à partir de 16 ans, résidant en France, Belgique ou Suisse. Chaque équipe doit avoir un référent, professionnel ou professeur du secteur de l'Hospitality pour l'assister dans la bonne réalisation de son projet.
- Le dépôt du dossier se fait impérativement entre le 5 septembre 2022 et le 19 octobre 2022 par envoi d'un e-mail à concours@sequoiasoft.com.
- Afin de bénéficier de la possibilité du vote « Coup de cœur du public » sur Internet, les candidats doivent expressément accepter que leur dossier soit proposé à la lecture et au visionnage sur le site de Sequoiasoft. Les dossiers présents sur le site seront protégés contre tout téléchargement. Il sera précisé sur le site du concours que les documents en ligne sont propriétés exclusives des Équipes candidates.

L'inscription et la participation au Concours est entièrement gratuite, et sans obligation d'achat. Ce Concours n'est pas ouvert aux membres du personnel de Sequoiasoft ni aux membres de leur famille.

Personne étudiante participante : une personne physique âgée d'au moins 16 ans actuellement étudiante inscrite dans l'enseignement dans un établissement en lien avec le secteur de l'hôtellerie, la restauration, l'hospitality pendant l'année scolaire 2022-2023 et pouvant le justifier par une carte d'étudiant. Dans le cas où la personne est mineure, mais âgée au moins de 16 ans, il faudra fournir une autorisation parentale dûment complétée et signée.

Équipe : composée de 3 à 5 personnes étudiantes d'un même établissement. Chaque membre de l'équipe doit accepter le Règlement sur le bulletin d'inscription. Chaque membre ne peut être présent que dans une seule équipe. Chaque équipe ne peut présenter qu'un seul dossier. Chaque équipe peut être (ou non selon son choix) accompagnée d'un référent. En outre, l'équipe désigne parmi ses membres étudiants un Représentant dont le rôle est précisé dans le présent Règlement.

Référent : une personne physique âgée de plus de 18 ans, professionnelle ou enseignante du secteur de l'hôtellerie, restauration, bien-être (dans l'établissement de l'équipe ou non). Chaque Référent peut accompagner 1 à 5 Équipes participantes.

Représentant de l'équipe : une personne étudiante participante membre de l'équipe. Elle sera l'interlocuteur de Sequoiasoft en cas de besoin, a pour rôle de garantir l'exactitude des informations fournies et s'engage, au nom de l'Équipe, à tenir indemne Sequoiasoft de toute action d'un tiers à son égard concernant l'utilisation par Sequoiasoft des informations données par le Représentant dans le cadre de l'exécution du Concours.

ARTICLE 4 – Principe et dépôt de candidature

La participation au Concours doit se faire en Équipe.

Le Concours consiste en la réalisation par les Personnes étudiantes participantes constituées en Équipes de contributions / pitches / projets formalisés par des livrables documentaires ou informatiques, répondant aux exigences fixées par Sequoiasoft dans la présentation du Concours fournie dans ce Règlement.

L'Équipe, dans sa globalité, sera jugée conformément aux critères de sélection prévus au présent Règlement.

Le Représentant de l'équipe enverra en un e-mail (poids maximum de l'e-mail de 12Mo) ou par transfert électronique, le dossier sous le format numérique classique (pdf, mpeg, mov, mp4, prezi).

Le dossier doit cumulativement (i) répondre à la problématique formulée dans la présentation du Concours, (ii) être en français et (iii) d'une manière générale être conforme aux conditions posées par le Règlement ; (iv) ne doit pas contenir d'éléments illicites, ou portant atteinte aux droits d'un tiers ou aux bonnes moeurs.

Le dossier de participation doit comprendre :

- la fiche d'inscription remplie et signée
- une présentation vidéo MP4 d'une durée de 6 minutes maximum
- une ou plusieurs photographies de l'équipe ou des membres de l'Équipe

En envoyant leur dossier, les Équipes déclarent et garantissent obligatoirement une contribution originale, réfléchie, écrite, tournée et réalisée par eux-mêmes. Si du contenu tiers a été utilisé pour l'élaboration du dossier, les Équipes s'engagent à clairement identifier le contenu concerné et à citer la source.

Le Représentant de l'équipe remplit ses coordonnées sur l'inscription et doit signer l'engagement suivant au nom de l'Équipe :

"J'autorise Sequoiasoft à reproduire tout ou partie du dossier remis ce jour sur le site www.sequoiasoft.com et de l'utiliser à des fins promotionnelles."

"Je certifie que le dossier remis ce jour est totalement original et ne contient aucune reproduction sans source citée d'une parution antérieure. À ce titre, je garantis Sequoiasoft contre tout recours qui pourrait être exercé par un tiers à son encontre sur le fondement de la violation d'un droit quelconque, et notamment d'un droit de propriété intellectuelle."

En soumettant un dossier et en participant à ce Concours, vous n'accordez à Sequoiasoft aucun Droit de propriété intellectuelle portant sur tout ou partie du dossier. Sequoiasoft reconnaît n'avoir aucune prétention quant à la propriété de votre dossier ou aux Droits de propriété intellectuelle qu'il contient.

Les Équipes ont à leur charge tous les frais et dépenses relatifs à la préparation et à la soumission du dossier. Les Équipes sont seules responsables en cas de dossier abimés, perdus, retardés, incomplets, invalides, incorrects ou mal acheminés.

ARTICLE 5 – Sélection des Equipes gagnantes

Le respect de la date butoir du 19 octobre 2022 pour l'envoi du dossier est obligatoire pour participer au Concours.

Les gagnants seront sélectionnés suivant le croisement de deux canaux :

- un jury
- un appel au vote du public

Présélection par un pré-jury du jury

Un pré-jury de 3 personnes de Sequoiasoft se réunira à partir du 20 octobre 2022 et fera une présélection de 5 à 8 dossiers, parmi les dossiers reçus et complets, suivant les critères d'évaluation suivants :

- Qualité de la réponse apportée à la problématique :
 - Pertinence : le projet imaginé répond-il à la problématique et aux contraintes fixées ?
 - Originalité de la proposition : une réflexion originale a été menée pour aboutir à cette présentation ?
- Faisabilité : dans quelle mesure est-il possible de mettre en œuvre la/les solutions proposées ?
- Qualité de la présentation : la présentation suit-elle une suite logique et structurée sans faute d'orthographe ou de français et avec un argumentaire de qualité ?

Sélection Finale du jury

Le jury sélectionnera 3 Équipes gagnantes parmi les dossiers présélectionnés et les classera suivant les mêmes critères d'évaluation :

- Qualité de la réponse apportée à la problématique :
 - Pertinence : le projet imaginé répond-il à la problématique et aux contraintes fixées ?
 - Originalité de la proposition : une réflexion originale a été menée pour aboutir à cette présentation ?
- Faisabilité : dans quelle mesure est-il possible de mettre en œuvre la/les solutions proposées ?
- Qualité de la présentation : la présentation suit-elle une suite logique et structurée sans faute d'orthographe **ou de français** et avec un argumentaire de qualité ?

Le jury sélectionnera et classera les 3 Équipes gagnantes entre le 24 octobre et le 3 novembre 2022.

Parallèlement, un vote « Coup de cœur du public » sera organisé en ligne du 24 octobre à 12 h au 3 novembre 2022 à 23h59. L'équipe rassemblant le plus de vote, remportera le prix « Coup de cœur du public ». Une équipe pourra cumuler un prix du jury et le prix « Coup de cœur du public ».

Le Concours ne dépend en aucun cas, même partiellement, du hasard et de la chance et ne peut donc s'apparenter à une loterie. Ne sont en aucun cas pris en considération des éléments tenant à la personne, y compris, d'une manière non-exhaustive, l'apparence, la religion, l'appartenance syndicale, l'opinion politique ou l'orientation sexuelle des Personnes étudiantes participantes.

Toute participation devra être loyale. Toute tricherie, utilisation de faux profils, utilisation d'applications tierces permettant un faux vote ou des votes multiples, ou tentative de vote frauduleux, dont Sequoiasoft aurait connaissance, entraînera la disqualification du projet ayant bénéficié de ces votes frauduleux et des Personnes étudiantes participantes associés à ce projet ne pouvant dès lors recevoir aucune dotation. La décision de disqualification prise par Sequoiasoft sera irrévocable et ne pourra être contestée par les Personnes étudiantes participantes du projet concerné ou par tout autre Personnes étudiantes participantes au Concours.

ARTICLE 6 : Composition du jury

- 8 personnes de Sequoiasoft

- 10 et 15 personnes professionnels de l'hôtellerie (hôteliers, dirigeants de chaine hôtelière ou encore partenaires techno).

Sequoiasoft se réserve toutefois la possibilité de modifier et/ou changer la composition du jury à tout moment.

Sequoiasoft se réserve également la possibilité à tout moment d'intégrer à son jury un partenaire presse, institutionnel, un client ou un membre de son réseau.

ARTICLE 7 : Lots

Les 3 lots suivants seront proposés aux Équipes gagnantes :

- **1^{er} prix jury** : un repas commun à l'Équipe et au Référent au restaurant étoilé (1 ou 2 étoiles) le plus proche géographiquement du lieu d'habitation du Représentant de l'équipe d'une valeur de 250€ TTC par personne.
- **2^{ème} prix jury** : une tablette Samsung Galaxy Tab 32 Go par membre de l'équipe d'une valeur de 250 € TTC.
- **3^{ème} prix jury** : un repas commun à l'Equipe et au Référent au restaurant 1 étoile/gastronomique le plus proche géographiquement du lieu d'habitation du Représentant de l'équipe d'une valeur de 125€ TTC par personne.
- **Prix coup de cœur du public** : un repas commun à l'Equipe et au Référent au restaurant 1 étoile/gastronomique le plus proche géographiquement du lieu d'habitation du Représentant de l'équipe d'une valeur de 125€ TTC par personne.

Sequoiasoft organisera le séjour ou le repas en relation avec le Représentant de l'équipe pour le choix de la date.

Aucune cession ou transfert des dotations n'est permis d'une Personne étudiante participante gagnante ou d'un Référent d'une équipe gagnante à une personne tierce.

Les frais de transport pour bénéficier du prix reste à la charge des participants et du référent.

Si la dotation telle que prévue initialement est indisponible pour quelque raison que ce soit, Sequoiasoft sera libre de substituer une autre dotation de valeur équivalente. Cette décision est à la seule discrétion de la Société organisatrice.

ARTICLE 8 – Information des Équipes gagnantes - Publication des résultats

Les Équipes gagnantes seront informées par appel du Représentant de leur équipe puis éventuellement par courrier recommandé aux coordonnées postales fournies sur le bulletin d'inscription par le Représentant entre le 4 novembre et le 30 novembre 2022.

L'organisateur du jeu se réserve le droit de publier le nom, le prénom et photographie(s) des Équipes gagnantes (seulement si l'autorisation a été acceptée sur la fiche d'inscription), dans la communication autour du jeu, sans que ceci ne lui ouvre d'autre droit que le prix attribué.

Dans l'hypothèse où une Équipe gagnante ne peut être contactée ni par e-mail, ni par téléphone malgré l'envoi du recommandé annonçant sa victoire, dans un délai de trois (3) mois suivant la première tentative de contact, elle sera considérée comme ayant renoncé entièrement à la dotation et ne pourra obtenir de Sequoiasoft cette dotation, pas plus qu'une quelconque compensation ou qu'un quelconque dédommagement.

Les Personnes étudiantes participantes et leur référent reconnaissent et acceptent que Sequoiasoft puisse, dans le monde entier, utiliser, communiquer et promouvoir le Concours à des fins publicitaires, y compris de communication et de marketing de Sequoiasoft, quel qu'en soit le format, le moyen et le support (site internet, bannières publicitaires, réseaux sociaux, newsletter, communiqué de presse, etc.), connus ou inconnus à ce jour, à titre gratuit ou onéreux.

Pour ce faire, chaque Personne étudiante participante consent expressément à l'utilisation par Sequoiasoft, de son nom et prénom, ville et région de résidence, nom de l'établissement dans lequel elle étudie et autres informations biographiques, son image, les informations quant à la dotation et toute autre donnée à caractère personnel qu'elle soumet avec le dossier ainsi que le contenu des livrables relatif au Concours. Si cela est nécessaire, les Personnes étudiantes participantes acceptent d'ores et déjà de signer tout document complémentaire afin d'assurer le respect de ces principes.

Cette utilisation des données et/ou images n'ouvre droit à aucune rémunération et est la contrepartie de la participation au présent Concours. La Société organisatrice Sequoiasoft s'engage expressément à cesser et supprimer toute utilisation des éléments mentionnés ci-dessus en lien avec la Personne étudiante participante sur simple demande indiqué dans l'ARTICLE 12 du présent règlement.

Il ne pèse sur Sequoiasoft aucune obligation de garder confidentielle les informations contenues dans le dossier remis par les Personnes étudiantes participantes, hors les Données Personnelles qui seront traitées conformément à la section applicable. De manière générale, en soumettant un dossier, les Personnes étudiantes participantes reconnaissent et acceptent que les informations contenues dans celui-ci puissent être divulguées au public par Sequoiasoft.

Rien dans le présent Règlement n'interdit à Sequoiasoft d'acquérir indépendamment, de développer indépendamment, ou d'avoir développé indépendamment des produits, concepts, systèmes, services, ou des techniques similaires ou qui peuvent entrer en compétition avec les produits, concepts, systèmes, services ou techniques qu'un dossier présente ou prévoit

ARTICLE 9 – Acceptation du Règlement / dépôt

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pure et simple du présent Règlement dans son intégralité. Le présent Règlement est déposé en l'étude SELARL Franck CHASTAGNARET - Julien ROGUET - Fanny CHASTAGNARET - Guillemette MAGAUD - N° SIRET 819 686 882 000 13 - Huissiers de Justice Associés - 45 rue VENDOME - 69006 LYON et disponible gratuitement auprès de l'huissier sur simple demande écrite à l'adresse ci-dessus (timbre remboursé au tarif lent sur demande).

Sequoiasoft se réserve le droit de modifier à tout moment les dispositions du Règlement, et ce compris la durée du Concours si des impératifs opérationnels l'imposent, sans que l'application ni la validité de ces modifications ne nécessitent de notification aux Personnes étudiantes participantes. Elles sont invitées à consulter régulièrement le Règlement qui est disponible sur le site www.sequoiasoft.com/concours/.

Chaque Personne étudiante participante renonce expressément à toute réclamation ou contestation relative à une quelconque modification apportée au Règlement par Sequoiasoft.

ARTICLE 10 – Limitation de responsabilité

Sequoiasoft ne saurait être tenue responsable de toutes perturbations, à la fois sur le réseau Internet ou des difficultés d'accès liées à un grand nombre de connectés ou d'Équipes. Elle ne peut en aucune manière être tenue responsable des coupures de communication ou d'accès, des pertes de données, des virus informatiques ou de tout préjudice direct ou indirect quel qu'il soit, éventuellement subi par une Équipe avant pendant et après sa participation au Concours.

Sequoiasoft ne saurait en outre être tenue responsable de tous faits ou dommages qui ne leur seraient pas directement ou indirectement imputables, notamment résultant des fautes ou du retard dans la soumission du dossier par les Équipes, y compris le refus d'accepter ce dossier du fait de leur soumission en dehors des dates prévues, des dommages résultant de fautes ou retard dans l'envoi d'e-mails par le Référent dans le cadre du Concours, ainsi que des dommages résultant de toute altération faite aux livrables indépendamment de la volonté de Sequoiasoft, ou encore d'un cas de force majeure susceptible de perturber, modifier ou annuler le Concours.

En conséquence, les Personnes étudiantes participantes renoncent à tout recours contre Sequoiasoft et ses préposés pour des dommages et/ou préjudices qu'ils pourraient subir dans le cadre du Concours.

Sequoiasoft ne saurait être tenue responsable pour tout incident pouvant survenir dans le cadre des prestations fournies au titre des dotations.

Sequoiasoft ne sera en aucun cas tenue responsable des conséquences de la disqualification d'une Personne étudiante participante du fait de la violation par ce dernier du Règlement.

ARTICLE 11 – Litige

Sequoiasoft se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du présent Règlement. Elle se réserve en outre le droit d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Concours si les circonstances l'exigent ou pour des raisons

tenant à un cas de force majeure, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée et aucun dédommagement ou rémunération ne sera due aux Personnes étudiantes participantes ou à leur Référent.

Le Règlement pourra être modifié à tout moment par Sequoiasoft sous la forme d'un avenant déposé à la SELARL Franck CHASTAGNARET - Julien ROGUET - Fanny CHASTAGNARET - Guillemette MAGAUD - N° SIRET 819 686 882 000 13 - Huissiers de Justice Associés - 45 rue VENDOME - 69006 LYON et publié.

ARTICLE 12 – RGPD

La participation au Concours nécessite la collecte et le traitement des données personnelles des Personnes étudiantes participantes. Ces données à caractère personnel font l'objet d'un traitement au sens du Règlement général UE 2016/679 sur la protection des données et du Règlement du Conseil du 27 avril 2016, "GDPR".

Toutes les données personnelles recueillies dans le cadre du Concours seront traitées par Sequoiasoft conformément à sa politique de confidentialité disponible sur simple demande formulée par e-mail à l'adresse rpd@sequoiasoft.com.

Sequoiasoft s'engage à permettre aux Personnes étudiantes participantes l'exercice de leurs droits issus du RGPD, y compris le droit individuel de chaque Personne étudiante participante d'accès, de rectification et de suppression des données la concernant qu'il pourra exercer en adressant une telle demande par courrier postal auprès du Service RGPD SEQUOIASOFT, 1681, route des Dolines, Bât HB2, 06560 Valbonne, accompagné d'une copie d'un titre d'identité, ou par courrier électronique auprès du Data Privacy Officer de Sequoiasoft à l'adresse suivante : rpd@sequoiasoft.com.