

RÈGLEMENT DU CONCOURS “ARM4ALL”

DASSAULT SYSTÈMES, 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 «ARM4ALL» (ci-après le «Concours») soumis aux règles et réglementations suivantes (ci-après le «Règlement»).

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le Concours est ouvert aux étudiants inscrits lors du Concours dans un lycée ou un établissement d'enseignement supérieur (les «Participants»).

Le Concours est strictement limité aux Participants tel que défini ci-dessus, à l'exclusion de toutes les personnes énumérées ci-après :

- Les résidents de pays soumis à des sanctions commerciales ;
- Les résidents de Belgique, de Norvège, des Pays-Bas, de Suède, de Russie et du Québec ;
- Les résidents de tout autre pays ou territoire où la participation au Concours et les conditions du présent Règlement enfreindraient toute loi locale en vigueur ;
- Les collaborateurs de 3DS 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 ;
- Les collaborateurs de toute société directement ou indirectement liés au présent Concours, y compris leur conjoint/concubin et leur famille ;
- Les 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 leur 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://files.solidworks.com/ARM4ALL/Autorisation_Parentale_FR.pdf.

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

Aucun achat ni paiement n'est requis pour participer au Concours. Les Participants doivent disposer d'un ordinateur disposant d'un accès à Internet, ainsi qu'à la solution 3DEXPERIENCE SOLIDWORKS de 3DS dont la licence pourra être demandée gratuitement aux fins du Concours via ARM4ALL.edu.3ds.com.

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

Les Participants reconnaissent et conviennent que le Concours sera à tout moment soumis 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 aux 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: DURÉE DU CONCOURS

Le Concours se déroulera du 9 février 2022 à 14h00 au 9 mai 2022 à 23h59 (fuseau horaire d'Europe centrale). Tous les horaires répertoriés ci-dessous sont dans le fuseau horaire d'Europe centrale.

Le présent Concours comprend 3 phases :

- La première est la phase d'inscription et de demande de licences (du 9 février 2022 à 14h00 au 9 avril à 23h59). Au cours de cette phase, les Participants peuvent s'inscrire et demander l'accès à une licence **3DEXPERIENCE SOLIDWORKS** qui leur permettra d'utiliser la plateforme 3DEXPERIENCE pour concevoir leur Projet, après avoir complété un formulaire disponible sur le site <https://ARM4ALL.edu.3ds.com> (le "Site").
- La seconde est la phase de soumission (du 20 avril 2022 à 12h00 au 9 mai 2022 à 23h59). Durant cette phase, les Participants pourront transmettre leur Projet via le Site.
- La troisième est la phase de vote (du 10 mai 2022 à 12h00 au 20 mai 2022 à 23h59). Durant cette phase, le vote commencera conformément aux critères établis à la section 4.

ARTICLE 3: MODALITÉS DU CONCOURS

3.1 Le Concours est administré et géré par e-Labo, 10 Rue Fontaine d'argent, 13100 AIX-EN-PROVENCE, France. Les données collectées seront stockées en France. L'Organisateur est responsable du traitement des données conformément à l'article 8.

3.2 ARM4ALL est un Concours à l'occasion duquel des étudiants du monde entier conçoivent une prothèse mécanique d'avant-bras et de bras, sans pièce électrique, qui pourra être imprimée en 3D, fabriquée et qui devra pouvoir se fixer à la prothèse de main que la Fondation LN4 Hand Project distribue (le "Projet"). Les Participants devront utiliser uniquement la solution **3DEXPERIENCE SOLIDWORKS** pour créer leur Projet.

L'objectif du Concours est d'offrir à la Fondation LN4 Hand Project d'accéder à de nouvelles idées, données et designs grâce aux Projets, afin de pouvoir représenter, reproduire, fabriquer et distribuer de nouvelles prothèses, mais aussi de pouvoir communiquer sous tous formats et supports autour de ses activités et services.

3.3 Pour participer au Concours, les Participants doivent s'inscrire en ligne sur le Site <https://ARM4ALL.edu.3ds.com>, remplir le formulaire et demander l'accès à la solution 3DEXPERIENCE SOLIDWORKS pendant la phase 1, et soumettre tous les documents liés à leurs Projets (photos, vidéos, description, etc.) avant la fin de la phase 2.

3.4 Après leur inscription en ligne lors de la phase 1, les Participants ont la possibilité de participer conjointement à la catégorie Instagram du Concours en republiant leurs Projets sur Instagram et en identifiant #ARM4ALL, ainsi que les comptes Instagram @SolidworksEdu et @3DXEDU. L'organisateur utilisera INSTAGRAM pour présenter certains Projets. Le concours n'est en aucun cas sponsorisé, approuvé ou administré par INSTAGRAM ou autrement associé à celui-ci. En conséquence, INSTAGRAM ne pourra pas être tenu responsable des éventuels dommages et/ou litiges découlant du Concours.

Les Participants ne peuvent pas publier leur Projet sur Instagram avant de l'avoir transmis via le Site. Une fois le Projet mis en ligne sur le Site, les Participants peuvent poster leurs Projets sur Instagram en identifiant directement les comptes @3DXEdu et @SolidworksEdu sur la publication. Les comptes Instagram @3DXEdu et @SolidworksEdu peuvent le republier sur leur compte officiel. Le Participant sera identifié (dans la publication et/ou dans les commentaires) si le Projet est jugé pertinent et éligible.

Pour le prix Instagram, les Participants doivent être titulaires d'un compte INSTAGRAM valide permettant à l'Organisateur de les identifier facilement et de pouvoir visualiser les Projets proposés (à ce titre, et à titre indicatif, l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable si le Participant dispose d'un compte dit « privé » auquel l'Organisateur n'a pas accès).

ARTICLE 4: SELECTION DES GAGNANTS

A l'issue du Concours, les Participants ayant soumis les Projets gagnants (le(s) « Gagnant(s) ») se verront attribuer le Prix du Jury Professionnel, et/ou le Prix du Public, et/ou le Prix Instagram. La liste des Gagnants sera annoncée le 30 mai 2022 à 17h00 (fuseau horaire d'Europe centrale).

Le Concours comprend 3 catégories de prix :

- LE PRIX DU PUBLIC, récompensant le Projet ayant obtenu le plus de votes (1 Gagnant),
- LE PRIX DU JURY PROFESSIONNEL, récompensant les 3 meilleurs Projets (3 Gagnants),
- LE PRIX INSTAGRAM récompensant le Projet Instagram reposté totalisant le plus grand nombre de « likes » sur les comptes Instagram @3DXEdu et @SolidworksEdu (1 Gagnant).

1. PRIX DU PUBLIC

Le Projet ayant obtenu le plus de votes sur le Site (ARM4ALL.edu.3ds.com) à l'issue de la troisième phase du Concours, sera sélectionné comme gagnant et le Gagnant se verra attribuer un prix dont la nature et la valeur sont décrites dans Article 5 du Règlement.

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

A l'issue du Concours, dans le cas où plusieurs Projets auraient reçu exactement le même nombre de votes, le premier de ces Projets à avoir été mis en ligne (la date de mise en ligne faisant foi), recevra le

prix.

2. PRIX DU JURY PROFESSIONNEL

Trois Projets seront sélectionnés par le jury général composé de collaborateurs 3DS et de membres de la Fondation LN4 Hand Project selon les critères suivants :

Maximum: 100 points + 25 points bonus éventuels.

- Conception (35 pts)
 - Esthétique
 - Originalité and créativité
 - Durabilité
- Usage et fonctionnalités (25 pts)
 - Poids
 - Facile à mettre et à ajuster
 - Respect des [spécifications](#)
- Pitch (présentation du projet) (15 pts)
 - Description et copies d'écran de rendu du projet
 - Qualité du rendu visuel
 - Explication interactive ou vidéo
- Impression 3D / Prototype (15 pts)
 - Possibilité d'imprimer à la maison, à l'école ou dans un FabLab
 - Conception intelligente pour éviter autant de matériel de support que possible
 - Assemblages orientés impression 3D pour réduire le nombre de pièces grâce aux capacités d'impression 3D (exemple charnière en 2 parties imprimée en 1 partie avec des espaces)
 - Temps d'impression
- Maintenabilité et Recyclage/ Environnement (5 pts)
 - Facilité de nettoyage
 - Facilité de réparation
 - Facilité de changement de pièces
 - Ecologie (5 pts)
 - Pas de pièces toxiques
 - Respect de l'environnement
- Points Bonus : (25 pts)
 - Conception d'un nouveau système d'attache/de fixation au corps (10 pts)
 - Utilisation de la plateforme 3DEXPERIENCE (5pts)
 - Post sur le Projet dans la communauté 3DEXPERIENCE Edu | Students Community (5 pts)
 - Nombre de likes des publications sur les réseaux sociaux, utilisation de #Arm4All, @SolidworksEdu et @3DXEdu sur Instagram (5 pts)

Le score total cumulé ne peut excéder 100 points (+ 25 points bonus potentiels).

3. PRIX INSTAGRAM

Le Projet qui aura obtenu le plus de "likes" sur les comptes INSTAGRAM @SolidworksEdu et @3DXEdu de l'Organisateur à la fin de la troisième phase du Concours, sera sélectionné comme gagnant, et le Gagnant se verra décerner le prix correspondant.

ARTICLE 5: VALEUR DES PRIX

Les Gagnants seront récompensés comme suit, en fonction de chaque prix :

1. PRIX DU PUBLIC

Le Gagnant recevra une Apple Watch Series 7 GPS + Cellular, d'une valeur unitaire de 611 € TTC.

2. PRIX DU JURY PROFESSIONNEL

Les trois Gagnants recevront :

- Le Participant ayant obtenu le plus de points de la part du jury : un MacBook Air - TFT 13" – 16GO, d'une valeur unitaire de 1313,20 € TTC ;
- Le Participant qui obtient en deuxième le plus de points de la part du jury : une Sonos One – Enceinte intelligente - Ethernet Fast, d'une valeur unitaire de 824,4 € TTC;
- Le Participant qui obtient en troisième le plus de points de la part du jury : un Apple iPad 2020 Air 64 Go, d'une valeur unitaire de 669 € TTC.

3. PRIX INSTAGRAM

Le Gagnant INSTAGRAM recevra un Pass VIP pour l'événement virtuel 3DEXPERIENCE World 2023, un sac à dos SOLIDWORKS comprenant un casque audio sans fil Blaupunkt avec chargeur, un porte-clés connecté, un parapluie et un stylo, d'une valeur approximative de 200 € TTC.

La valeur et la nature des dotations telles que précisées dans le Règlement ne peuvent donner lieu à aucune contestation d'aucune sorte. L'Organisateur se réserve le droit, en cas d'événement indépendant de sa volonté, notamment lié à ses fournisseurs ou à un cas fortuit, de remplacer le prix initialement annoncé par un prix de valeur équivalente. Les Gagnants seront informés de tout changement et renoncent par avance à toute réclamation à cet égard.

ARTICLE 6: MODALITÉS D'ATTRIBUTION

L'Organisateur clôturera la Participation au Concours le 20 mai à 23h59 (fuseau horaire d'Europe centrale) (la « Date de Clôture »).

Dans les 14 jours suivant la Date de Clôture, tous les Gagnants seront informés par email. Il leur sera demandé de fournir leurs coordonnées et leur adresse personnelle dans le but de recevoir leurs prix.

Les prix seront normalement envoyés aux Gagnants dans les 30 jours suivant l'envoi de l'email ci-dessus.

Si, passé un délai de 14 Jours, un Gagnant n'a pas communiqué son adresse postale, ou s'il choisit de renoncer à son prix, ledit prix ne sera pas redistribué.

Les Gagnants s'engagent à accepter leurs prix tels qu'ils sont offerts. Les prix ne peuvent être ni échangés ni échangés contre de l'argent, d'autres biens ou services de quelque nature que ce soit, ni transférés à une tierce personne. De même, aucune demande de dédommagement ne sera acceptée concernant les prix.

Dans l'hypothèse où un Gagnant ne souhaiterait pas ou ne serait pas en mesure d'accepter tout ou partie de son prix, pour quelque raison que ce soit, il sera réputé avoir entièrement perdu le bénéfice dudit

prix.

Si un Projet remporte plusieurs prix, il ne peut remporter que le prix le plus précieux, à l'exception du Prix Du Public et du Prix Instagram qui peuvent être cumulés avec un autre. Dans ce cas, les prix seront distribués aux Participants ayant obtenu la place suivante.

ARTICLE 7: DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

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

3DS concède aux Participants qui en font la demande, du 9 février 2022 au 9 avril 2022, une licence **3DEXPERIENCE SOLIDWORKS** gratuite, non exclusive et non transférable d'accès et d'utilisation de la plateforme 3DEXPERIENCE (c'est-à-dire la plateforme hébergée par 3DS et mise à la disposition des Participants, y compris des informations, des documents et/ou du matériel). Les termes de cette licence sont disponibles sur le Site.

7.2 3DS se réserve le droit de révoquer unilatéralement et sans contrepartie cette licence si 3DS 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 plateforme et/ou toute utilisation de celle-ci.

7.3 Chaque Participant cède à 3DS, sans contrepartie, ni engagement, ni référence, au fur et à mesure de leur apparition, tous les droits qu'il pourrait détenir sur le Projet, en tant qu'auteur, pour le monde entier, pendant toute la durée des droits tels que définis en droits français ou étranger applicables, dans les conventions internationales en vigueur, sur tous formats et supports existants ou à venir, notamment physiques, numériques, analogiques ou en ligne (tels que notamment les sites Internet de 3DS ou les réseaux sociaux), sous toutes formes et en toutes langues, à tous publics, directement ou par l'intermédiaire de tous tiers mandatés, à toutes fins, notamment à des fins de reproduction, de représentation, de diffusion, de fabrication, de communication interne et externe, de commercialisation, d'information, de promotion des activités, produits ou services de 3DS.

Les droits cédés comprennent notamment les droits :

- D'utiliser, modifier, adapter, assembler, éditer et/ou faire utiliser, modifier, adapter, assembler, éditer tous modèles, dessins, données ou informations contenus dans le Projet dans le cadre du développement, de l'utilisation, de la commercialisation, du stockage, de la fabrication, du transfert, de la vente, du prêt, de la location, de la distribution ou du déploiement de la Prothèse ou de tout autre produit et/ou service associé, y compris les représentations physiques et dispositifs basés sur le Projet par 3DS et/ou tous tiers agréés par 3DS,
- D'intégrer et/ou faire intégrer tous modèles, dessins, données ou informations contenus dans

le Projet dans d'autres projets,

- présenter et/ou faire présenter le Projet et l'ensemble de son contenu à des fins promotionnelles sur des sites Internet ou sur tout support existant ou à venir, notamment physique, numérique, analogique ou en ligne, sous quelque forme et en toute langue.

3DS sera libre de transmettre tous les droits mentionnés ci-dessus à la Fondation LN4 Hand Project et à tout autre tiers pour les finalités convenues.

7.4 Chaque Participant au Concours déclare et garantit qu'il détient et/ou a obtenu, tous les droits nécessaires pour concéder à 3DS les droits décrits ci-dessus sur son Projet créé dans le cadre du Concours et que ledit Projet ne viole aucun droit de tiers, notamment le droit d'auteur.

En tout état de cause, 3DS reste libre d'utiliser ou non les Projets des Participants.

ARTICLE 8: DONNÉES PERSONNELLES

8.1 Pour s'inscrire et participer au Concours, les Participants doivent fournir des données personnelles, telles que leurs nom, prénom, adresse email, nom de leur établissement scolaire et pays de résidence (ci-après les « Données Personnelles »).

Les 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 : <http://edu.3ds.com/legal/privacy-policy/>. Cette politique s'applique à chaque utilisation, collecte et traitement de Données Personnelles dans le cadre du 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 Internet de l'Organisateur ou sur INSTAGRAM 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, elle ait vérifié que toutes les entités (y compris les filiales de 3DS) recevant ces Données Personnelles et les entités non européennes offraient 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 d'INSTAGRAM. Participants in the Competition are entitled to access their Personal Data, and have a right to request correction, update or deletion thereof.

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 ne 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 tous supports par le biais d'un montage, directement ou par l'intermédiaire d'un tiers autorisé à le 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 tous supports et tous matériels, 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 Internet 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 nouvelle approbation de leur part.

Les Participants renoncent à toute action et 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 : Education.Europe@3ds.com avec en objet «CONCOURS ARM4ALL».

ARTICLE 10: ACCEPTATION DU RÈGLEMENT

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 Internet 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 fautive 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 du Participant de gagner un prix, notamment en utilisant les services d'entreprises spécialisées. Par exemple, les Participants qui créent plusieurs comptes Instagram sous de faux noms ou utilisent de fausses adresses e-mail pour voter pour leur Projet et ainsi augmenter leurs chances de gagner l'un des prix peuvent être exclus du Concours et perdre les 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 Internet 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: RESPONSABILITÉ

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) Internet de l'Organisateur ou aux pages officielles sur les plateformes de réseaux sociaux (INSTAGRAM), ou impossibilité d'y accéder ;
- utilisation de(s) site(s) Internet 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: RÈGLEMENT

Le présent Règlement peut être consulté à l'adresse suivante : files.solidworks.com/ARM4ALL/ARM4ALL_rules_FR.pdf.

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 :

*Dassault Systèmes - Valérie LECOLLE
53, Avenue de l'Europe
13090 AIX-EN-PROVENCE*

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).

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 le Site ARM4ALL.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 rédigé 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.