

Préambule :

Ce hackathon s'inscrit dans le cadre de la lutte contre les conséquences de l'épidémie du COVID-19 et de ses conséquences sur l'économie et les entreprises. Il a pour ambition de participer à l'identification de solutions qui permettent au plus d'entreprises possible de survivre à la crise.

Article 1– Organisateur :

L'entité organisatrice du présent Hackathon est l'Adetem .
D'autres entités en sont partenaires : les DCF du Grand Paris, Le Cercle du Marketing Client et French Road., Marketingcoach

Article 2– Objet du Hackathon :

Adetem (ci-après désigné « Les organisateurs ») organisent un Hackathon (ci-après également désigné « l'événement ») les 1 et 2 Avril 2020 en ligne. Forgé à partir des mots hacking (programmation informatique) et marathon, le terme de Hackathon désigne un événement destiné à développer des projets, technologiques ou non, de manière continue, le plus souvent en équipes, durant une période de temps donnée. Outre le développement de prototypes divers, tout type de réalisation sera encouragée. Le Hackathon en ligne sera décentralisé, chaque participant pouvant se connecter de chez lui ou depuis son bureau.

Sites internet des organisateurs : BaseCamp.com, Adetem.org, youtube, LinkedIn ou tout autre plateforme nécessaire

Article 3 – Annonces du Hackathon :

Le Hackathon est annoncé sur un site web de l'Adetem et ceux des associations partenaires et les réseaux sociaux.

Article 4 - Conditions et modalités de participation :

4.1-Conditions d'inscription au Hackathon

Le Hackathon est ouvert à toute personne physique âgée de dix-huit (18) ans minimum. La participation au Hackathon est gratuite et non rémunérée.

Les personnes intéressées devront remplir le formulaire d'inscription sur le site mentionné ci-dessus et recevront une confirmation par courrier électronique à l'adresse mentionnée dans le formulaire d'inscription.

Par la signature du formulaire d'inscription, le candidat accepte de se conformer au présent règlement du Hackathon.

Les personnes dûment inscrites au Hackathon sont ci-après dénommées « le(s) participant(s) ».

4.2-Conditions de participation au Hackathon

Chaque participant devra se connecter en ligne avec son propre matériel informatique et ses logiciels et assurer sa propre sécurité informatique. Les organisateurs se réserve toutefois le droit de refuser l'accès à tout ordinateur dont la sécurité présenterait un risque pour les autres participants.

Les participants pourront choisir de participer au Hackathon en équipe de 2 participants minimum, à 10 participants maximum. Ils devront désigner un membre de l'équipe en charge des relations avec les organisateurs et de la présentation du projet réalisé par l'équipe.

Le membre de l'équipe sélectionné sera également désigné comme mandataire habilité à recevoir un éventuel prix, le cas échéant, à charge pour l'équipe de décider librement de sa répartition entre les membres.

Les participants devront réaliser un projet conforme à l'objet du Hackathon défini à l'article 2 du présent règlement.

Pour participer au Hackathon les participants devront se connecter sur la plateforme BaseCamp de l'organisation et ils disposeront d'une durée de 29 heures d'affilée à compter du 1 avril 14h et jusqu'au 2 Avril 2020 à 19h pour réaliser leur projet. La restitution des projets et l'élection des meilleurs projets aura lieu en ligne.

4.3 Infrastructures techniques et informatiques mises à disposition des participants

La plate-forme BaseCamp et les outils de vidéo-conférence sélectionnés par les organisateurs

Article 5 – Programme de l'événement

L'événement se déroule du 1 Avril au 2 avril 2020 ainsi que les jours suivants pour la proclamation et la diffusion des informations sur les résultats. Le calendrier détaillé de l'événement sera mis à la disposition des participants sur le site dédié au début de l'événement.

Article 6 - Présentation des projets

A l'issue de l'Hackathon, les participants ou les représentants d'une équipe de participants disposeront de 10-15 minutes pour présenter leur projet aux organisateurs du Hackathon et aux autres participants sous la forme d'un discours oral avec appui de dispositifs multimédia.

Outre la présentation orale du projet, les participants pourront remettre une documentation écrite précise de leur projet présentant ses principaux enjeux, les données utilisées et les technologies mobilisées.

Article 7 – Sélection des 3 projets lauréats

Les organisateurs et les participants du Hackathon choisiront dans chaque catégorie, le projet qu'ils estimeront le plus prometteur.

Les organisateurs et les participants évalueront les projets soumis par les participants du Hackathon en fonction de différents critères définis, ci-après :

- Pertinence par rapport au thèmes proposés, la portée et l'impact pour les entreprises et leurs clients

- Attractivité (Qualité de la présentation, ergonomie utilisabilité et design de la solution
- Facilité d'implémentation

Les organisateurs du Hackathon seront en droit d'éliminer de la participation au Hackathon, les projets non conformes à l'objet du Hackathon, non conformes aux thèmes du Hackathon ou reçus après la date de clôture annoncée.

Le jury établira un classement des projets.

Les groupes participants admettent que leur proposition se font en « open innovation », mis à part les outils propriétaires utilisés dans le développement des solutions qui resteront propriété des éditeurs, l'ensemble des éléments produits seront reproductibles en licence « open commons ».

Article 8 – Garanties et responsabilités

8.1

Le participant admet dès son formulaire d'inscription au Hackathon des informations réelles et sérieuses le concernant.

8.2

Le participant est seul responsable de ses matériels et logiciels, dont il conserve la garde, et des éventuels dommages qui pourraient survenir sur ses matériels et logiciels dans le cadre du Hackathon.

8.3

Le participant déclare et garantit disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du Hackathon et à sa documentation afférente, ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur la documentation afférente.

Le participant garantit les services des organisateurs contre tout recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie.

8.4

Le participant s'engage à respecter les conditions d'utilisation des documents et des métadonnées mis à sa disposition et sera seul responsable en cas de recours de tiers résultant d'utilisations non-conformes qu'il réaliserait de ces documents ou métadonnées.

8.5

Les participants s'engagent à respecter les espaces mis à disposition par le prestataire.

8.6

Les participants s'engagent également à respecter les consignes de sécurité qui leur seront indiquées pendant toute la durée du Hackathon.

8.7

Les organisateurs se réservent le droit d'écourter, modifier ou annuler le présent Hackathon à tout moment, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Leur responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

8.8

Il est expressément rappelé qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé. Les organisateurs

ne sauraient donc être tenus pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants et déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet. 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.

Les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsable d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du Hackathon. Les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsable pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait. Les organisateurs ne sauraient être tenus pour responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne leur parvenaient pas pour une quelconque raison ou leur arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

8.9

Les organisateurs se réservent le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne troublant son bon déroulement.

Article 9 - Droits d'auteur

Sous réserve d'intégrer des licences libres ou tierces, tout livrable produit lors de ce hackathon est qualifié d'œuvre de collaboration au sens de l'article L. 113-3 du code de la propriété intellectuelle. Les livrables sont admis pour être des « creative commons » issus de la démarche « open innovation » du Hackathon. Les organisateurs et leurs partenaires ne s'octroient aucun droit de propriété du seul fait de la présentation du livrable lors de l'évènement.

Les participants d'une même équipe sont co-auteurs et disposent des mêmes droits de propriété intellectuelle attachés au livrable..

Les modalités de l'accompagnement mis en place pour les équipes lauréates, y compris celles concernant la propriété intellectuelle, seront co-définies par les différents partis à l'issue du hackathon par chaque équipe lauréate et les organisateurs.

Article 10 – Données à caractère personnel des participants :

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au Hackathon font l'objet d'un traitement informatique. Ce traitement a pour finalité l'organisation de l'évènement sous forme d'une réunion publique ouverte, gratuite et non onéreuse uniquement, comprenant la gestion administrative des inscriptions au Hackathon, la réalisation de statistiques sur la composition du groupe de participants et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions.

Le responsable du traitement est l'organisateur mentionné à l'article 1. Les données sont conservées à compter de la date d'inscription pour une durée de 3 mois.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » du 6 janvier 1978 et au Règlement Général sur la Protection des Données, vous pouvez exercer votre droit d'accès, de rectification, de portabilité et d'effacement. Pour toute demande relative à l'exercice de droits sur des données personnelles, il convient de nous contacter à l'adresse suivante :

Adetem

12 Rue de Milan

75009 Paris

par courriel : catherine.reju@adetem.net

Article 11 – Accessibilité du règlement au Hackathon

Le présent règlement peut être consulté sur le site dédié et/ou pourra être adressé gratuitement à toute personne en faisant la demande, avant la clôture des inscriptions :
- par courriel : catherine.reju@adetem.net

Article 12 - Acceptation du règlement

La participation à ce hackathon implique l'acceptation pleine et entière des modalités énoncées dans le présent règlement. L'acceptation du règlement du hackathon vaut pour la création que le participant soumettra.

Article 13 – Publication du règlement

Les Organisateurs se réservent le droit de modifier le présent Règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur le site :

Toute personne refusant la ou les modification(s) intervenue(s) ne pourra participer au Hackathon.

Article 14 – Fraude

Toute fraude, ou tentative de fraude, manifestée par un commencement d'exécution et commise en vue de percevoir indûment un gain, fera l'objet de poursuites.

Article 15 – Litiges

Les parties s'efforceront de résoudre à l'amiable tout différend né de la validité, de l'interprétation ou de l'exécution du présent règlement. Si le désaccord persiste au-delà d'un mois, il sera soumis aux tribunaux compétents à Paris.

Article 16 – Loi applicable et opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français. Le fait de s'inscrire et de participer au Hackathon implique l'acceptation sans réserve du présent règlement.