

Règlement intérieur hackathon « Sport et innovation »

1. ORGANISATEUR DU HACKATHON

Le Hackathon est organisé par l'association « CITC-EURARFID » (ci-après l'« Organisateur »), 172 Avenue de Bretagne 59000 Lille représentée par Monsieur Chekib Gharbi, agissant en qualité de directeur général, dûment habilité à cet effet, et avec l'appui de son partenaire hellolille.sport. Cet hackathon dénommé « Hackathon Sport et Innovation : imaginons le monde du sport de demain ! » (ci-après le « Hackathon ») à destination de son écosystème, du lundi 2 décembre au mardi 3 décembre 2019 au Stadium Lille Métropole, Avenue de la Châtellenie 59650 Villeneuve-d'Ascq France. L'objectif de ce Challenge est de faire naître de nouveaux projets et idées dans le domaine du sport dans le cadre de l'IoT Week.

Le Hackathon fait l'objet d'une dotation de plusieurs prix, après évaluation des projets présentés par les participants aux jurys. L'annonce des résultats et la remise des prix aux lauréats se déroulera le mardi 3 décembre 2019.

Le présent règlement a pour objet de définir les droits et obligations de l'Organisateur et des participants au Hackathon (ci-après les « Participants »).

1.1 Thématiques du Hackathon

Le Hackathon a pour objectif de mettre en valeur des prototypes ou des services faisant appel aux technologies autour de la thématique du sport dans les domaines suivants :

- L'accessibilité au stade ou comment fluidifier l'accès au Stade (les technologies pour réduire le temps de contrôle, les moyens de diriger certains des spectateurs vers d'autres entrées...),
- Les infrastructures innovantes,
- Les objets connectés et les nouvelles technologies liées à la logistique des compétitions sportives

Les participants sont ainsi invités à contribuer à cette ambition en proposant des idées ou des solutions innovantes de projets sur un ou plusieurs de ces enjeux. Ces enjeux pourront, à la discrétion de l'Organisateur, être modifiés ou complétés.

2. ÉLIGIBILITÉ À LA PARTICIPATION AU HACKATHON

2.1 Éligibilité des candidats

Sont admis à participer au Hackathon les candidats éligibles (ci-après désignés les « Candidats Éligibles ») ; c'est à dire mineurs ou majeurs, ayant enregistré leur inscription auprès de l'Organisateurs, membres d'un Projet Éligible selon les dispositions de l'article 2.2 ci-après.

Les candidats peuvent participer seuls ou en équipe, que ces équipes soient constituées au préalable ou en cours de compétition. Ils devront désigner un nom pour leur équipe, ainsi qu'un membre de l'équipe en charge des relations avec l'Organisateurs (ci-après désigné le « Membre Référent »). Il est recommandé de mêler des compétences techniques à des compétences créatives.

Chaque participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs, clés USB). Une connexion Wifi sera bien entendu disponible durant toute la compétition, ainsi que des vidéoprojecteurs pour la présentation finale devant le jury.

La présence de ces derniers est obligatoire lors du lancement de la compétition, et lors de la présentation aux jurys du projet réalisé, en fin de compétition.

2.2 Éligibilité des projets

Sont admis à participer au Hackathon tous les projets éligibles (ci-après désignés les « Projets Éligibles ») ; c'est à dire respectant les critères suivants :

- projet d'application, ou de service,
- projet porté par un ou plusieurs candidats éligibles,

3. MODALITÉS D'INSCRIPTION

Pour s'inscrire au Hackathon, les Candidats Éligibles devront obligatoirement remplir le formulaire d'inscription accessible www.iotweek.fr.

3.1 Originalité et responsabilité

L'ensemble des participants s'engage à fournir, lors du Hackathon, des créations originales et personnelles. Les responsabilités civile ou pénale de l'Organisateurs ne seront pas engagées en cas de présentation, par l'un des Participants, de créations non originales et/ou non personnelles. Chaque Participant est responsable des créations qu'il présente.

3.2 Droit à l'image et enregistrements sonores

Chaque Participant concède à l'Organisateurs, à leurs représentants, prestataires à titre onéreux ou bénévole et à toute personne agissant sur leur ordre ou avec leur permission l'autorisation irrévocable de publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors de du Hackathon.

Les images, photographies et enregistrements sonores, pourront être exploitées sous quelque forme que ce soit.

Les Participants s'engagent à ne pas tenir responsable l'Organisateurs, leurs représentants, toute personne agissant avec leur permission et les personnes sous leur autorité en charge des photographies et des images, des angles et moments de prise de vue, du choix des photographies ou images, ainsi que des changements de cadrage, de couleur et de densité qui pourrait survenir lors de la reproduction.

3.3 Les droits de propriété intellectuelle

Les Participants déclarent et garantissent à l'Organisateur à la soumission de leur projet et code, (ci-après les « Créations »), qu'ils sont les auteurs de toutes les Créations soumises par eux dans le cadre du Hackathon, que toutes Créations soumises dans ce cadre respecte les lois et règlements en vigueur ainsi que les droits des tiers, et notamment tous les droits relevant de la propriété, de la propriété intellectuelle (droit des marques, des noms de domaine, droit d'auteur, droits voisins, droit sui generis du producteur de bases de données...), de la personnalité et notamment le droit au nom et à l'image des personnes ou des biens représentés sur les Créations et/ou attachés aux Créations.

Les Participants déclarent et garantissent détenir toutes les autorisations nécessaires à l'exploitation par l'Organisateur des Créations, et notamment celles émanant des personnes représentées sur les Créations, du propriétaire des biens représentés sur les Créations, des artistes ayant réalisé une prestation artistique reproduite sur les Créations et/ou de ses ayants-droits, représentants légaux et ayants cause. Les Participants garantissent notamment avoir obtenu les autorisations des représentants légaux requises, spécifiques et explicitant la finalité de l'utilisation des Créations dans le cadre du Hackathon en cas de reproduction de l'image

d'une personne mineure. A cet égard, les Participants s'engagent à justifier par écrit, à l'Organisateur et à lui fournir à la première demande de celle-ci, copie de l'ensemble des écrits justifiant lesdites autorisations.

Le participant reste propriétaire de leurs résultats de travail. Et garantit également que les résultats de travail sont libres de droits de tiers qui pourrait empêcher l'octroi contractuel de droits. En outre, le Participant garantit qu'aucun droit personnel n'est enfreint par l'utilisation du résultat des travaux dans le cadre du présent accord. Le Participant indemnisera l'Organisateur pour toutes demande de toutes les réclamations de tiers, en revendications particulières qui peuvent être soulevées contre l'Organisateur résultant d'atteintes aux droits de propriété et / ou violations des droits personnels dans le cadre de l'exercice du contrat droits. La décharge de responsabilité inclut également le remboursement des frais encourus par l'Organisateur lors des poursuites judiciaires, si nécessaire également par le recours en avocats en brevets.

Conformément à la réglementation vigueur, issue de la loi n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, dit « RGPD », le Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification, et d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent, ainsi que d'un droit à la limitation du traitement et à la portabilité des données. Il dispose également d'un droit d'opposition pour motif légitime au traitement des données le concernant. Ce droit d'opposition peut être exercé sans motif légitime lorsqu'il s'agit de finalités de prospection commerciale. Il dispose aussi du droit de retirer son consentement à tout moment.

Pour exercer l'un de ces droits, le Participant doit s'adresser à l'adresse suivante :

CITC-EURARFID
172 Avenue de Bretagne
59000 Lille

Les Participants doivent prouver leur identité et préciser la raison pour laquelle ils souhaitent exercer ces droits. Il a la possibilité d'introduire une réclamation auprès de la CNIL (www.cnil.fr), 3 Place de Fontenoy, TSA 80715, 75334 PARIS CEDEX 07 (Tél. +33 (0)1 53 73 22 22) ou de toute autre autorité de contrôle compétente. Les données à caractère personnel des Participants seront collectées et conservées pendant la période nécessaire à la gestion et à l'organisation du Hackathon, et à son déroulement. Une fois le Hackathon terminé, toutes les données à caractère personnel relatives aux Participants au Hackathon seront conservées par l'Organisateur et ses Partenaires pendant une période d'un an.

4. RESPONSABILITES

4.1 Responsabilité de l'Organisateur

La responsabilité de l'Organisateur est strictement limitée à la délivrance des lots effectivement et valablement gagnés par le(s) Gagnant(s). En tout état de cause, l'Organisateur ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable de toute inexécution des obligations pesant sur lui par application du présent Règlement qui serait imputable soit au fait du Participant, soit au fait imprévisible et insurmontable d'un tiers étranger à la fourniture des obligations résultant du présent règlement, soit à un cas de force majeure. De même, l'Organisateur n'est pas responsable de tout défaut de développement, mauvais fonctionnement, incompatibilité avec d'autres programmes informatiques installés dans le disque dur du micro-ordinateur du participant, ni en cas de perte ou l'altération des données du participant, suite à la participation au Hackathon.

L'Organisateur se réserve le droit d'écourter, de proroger, de reporter, de modifier ou d'annuler ce règlement si les circonstances l'exigent. En tout état de cause, sa responsabilité ne saurait être engagée à ce titre. L'Organisateur fera ses efforts pour permettre un accès au Hackathon à tout moment, sans pour autant être tenu à aucune obligation d'y parvenir. L'Organisateur pourra, à tout moment, notamment pour des raisons techniques, de mise à jour, de maintenance interrompre l'accès au Hackathon, ou d'annuler ledit Hackathon.

L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable de ces interruptions ou annulations et de leurs conséquences. L'Organisateur mettra tous les moyens en œuvre avec ses prestataires pour que le système de détermination des Gagnants et l'attribution du Lot soit conforme au règlement du Hackathon. Si malgré cela une défaillance survenait et affectait le système de détermination du Gagnant, Hackathon ne saurait être engagé à l'égard des Participants au-delà du nombre de dotation annoncé dans le règlement du Hackathon.

4.2 Responsabilité du Participant

Il est expressément rappelé qu'il est de la seule responsabilité du Participant de s'assurer que les informations qu'il fournit lors de son inscription au Hackathon, notamment ses coordonnées, sont correctes et sincères, et qu'elles lui permettront de participer au Hackathon et, le cas échéant, de bénéficier du Lot qu'il aurait gagné. La participation au Hackathon implique une attitude loyale, dans le respect du présent règlement. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier, sans préavis, et/ou de ne pas attribuer de Lot à tout Participant ayant méconnu les dispositions du présent règlement, notamment par fraude, voire, d'engager des poursuites contre lui devant les juridictions compétentes.

5. COMMUNICATION IDENTITE GAGNANTS

Le Gagnant autorise, sauf avis contraire, l'Organisateur à utiliser ses nom, prénom, ville et département de résidence dans ses messages de communication relatifs au Challenge, quel que soit le support de diffusion (tout document imprimé, presse, affichage, Internet y compris les sites communautaires.), en France métropolitaine, pendant douze (12) mois à compter de la date de clôture du Challenge, et sans que cette utilisation puisse ouvrir d'autres droits que la dotation gagnée.

L'Organisateur se réserve le droit de faire signer un accord de cession des droits à l'image aux Participants.

6. STIPULATIONS DIVERSES

Le règlement est écrit en langue française et régi par le droit français.

Toute contestation ou réclamation relative au Hackathon devra être formulée par écrit et adressée à l'adresse suivante :

CITC-EURARFID

172 Avenue de Bretagne

59000 Lille

Aucune contestation ou réclamation ne pourra être prise en considération au-delà d'un délai d'un (1) mois à compter de la date du Hackathon.

Tout litige qui ne pourra être réglé à l'amiable sera soumis à la juridiction territorialement compétente de Lille

Le CITC se réserve le droit de reporter, écarter ou annuler le Hackathon, pour quelque motif que ce soit, et ne sera pas tenue responsable vis-à-vis des Participants à ce titre.

Des additifs ou des modifications pourront éventuellement être publiés pendant le Hackathon. Ils seront considérés comme des annexes au présent règlement et seront réputés en faire partie intégrante.

7. Sélection des gagnants

Le travail des équipes pendant 16h avec la mission de présenter au jury le projet le plus innovant comprenant :

- 1 idée novatrice et scénario d'usage ;
- 1 maquette voire une première démonstration fonctionnelle ;
- 1 présentation orale comprenant le pointage des données utilisées et manquantes dans l'élaboration de leur projet.

Tout au long du Hackathon, des mentors (choisis pour leur expertise dans des domaines variés) seront à disposition de chaque équipe pour accompagner les projets.

Parmi tous les projets présentés à la fin du Hackathon, le jury déterminera le gagnant du Hackathon.

Les projets pourront également faire l'objet d'un accompagnement post-Hackathon par des partenaires publics ou privés, en vue d'une création réelle d'activité.

Les décisions du jury sont souveraines, et les Participants acceptent lors de leur inscription de s'y plier.

8. Déroulé

T1 : Présentation de l'événement et constitution des équipes (Lundi 9h-13h)

- Présentation de l'événement et des enjeux du Hackathon
- Présentation des données ouvertes
- Présentation des participants et constitution des équipes

T2 : Travail en groupe (Lundi 14h/18h – Mardi 9h/11h)

- Travail en groupe pour chaque équipe avec aide des coaches

T3 : Travail en groupe (Mardi 13h/14h)

- Préparation des pitches.

T4 : Présentation des projets devant le jury (Mardi 14h/16h)

- Présentation ouverte au public des projets pour chaque équipe devant les membres du jury
- 15 minutes de présentation pour chaque équipe + 15 minutes de retour jury

T5 : Délibération des membres du jury (Mardi 16h/16h30)

- Délibération des membres du jury selon des critères de notation du Hackathon
- Choix des équipes gagnantes

T6 : Remise des prix (Mardi 16h30)

- Annonce des résultats.
- Suite avec l'afterwork.