

Règlement du Hackathon 2019

Communauté d'Agglomération du Grand Sénonais et Ville de Sens

Article 1 – Entités organisatrices

Les entités organisatrices du présent hackathon sont :

La communauté d'Agglomération du Grand Sénonais, regroupement de 27 communes dans le département de l'Yonne en région Bourgogne-Franche-Comté, présidée par Marie-Louise Fort, et dont le siège se situe à La Poterne, au 14 Boulevard du 14 Juillet, 89100 Sens.

La Ville de Sens, commune française, chef-lieu d'arrondissement, située à 100 km au sud-est de Paris, dans le département de l'Yonne en région Bourgogne-Franche-Comté.

Article 2 – Objet du Hackathon

Les entités organisatrices organisent un hackathon le vendredi 28 juin 2019 dans les locaux de l'hôtel de ville de Sens au 100 Rue de la République, 89100 SENS.

L'objectif de l'évènement est de développer un projet en équipe de 4 personnes, sur un thème imposé et dans le temps imparti.

Le sujet du hackathon est « Le monde de demain – Episode 1 : l'acquisition des compétences numériques »

Tout type de réalisation sera encouragé.

Article 3 – Conditions et modalités de participation du Hackathon

3.1 Conditions d'inscription

Ce hackathon est ouvert à toute personne physique et morale dans la mesure des places disponibles.

La participation au hackathon est gratuite et nécessite une inscription préalable. Les personnes intéressées doivent s'inscrire par mail à l'adresse suivante : a.fouilhoux@grand-senonais.fr ou par téléphone au 03.86.95.67.96 en indiquant le nom des 4 participants dans l'équipe, et le cas échéant, l'organisation qu'ils représentent. Les participants recevront un mail de confirmation suite à leur inscription.

La clôture des inscriptions aura lieu le 25 juin 2019.

En s'inscrivant, les participants cèdent leur droit à l'image et acceptent que des photos soient prises pendant le hackathon et diffusées après.

Pour pouvoir valider leur inscription, les personnes intéressées devront accepter de se conformer au présent règlement du hackathon. Les personnes dûment inscrites au hackathon sont ci-après dénommées « le(s) participant(s) ».

3.2 Conditions de participation

Chaque participant peut se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique, et ses logiciels. Les entités organisatrices se réservent toutefois le droit de refuser l'accès dans ses locaux de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur dans l'établissement, notamment en terme de risque incendie.

Les participants doivent se présenter par équipe de 4 déjà constituée. Ils devront également désigner un chef d'équipe en charge des relations avec les entités organisatrices.

Chaque participant dont l'inscription a été confirmée doit se munir tout au long de l'évènement d'une pièce d'identité et les organisateurs se réservent le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant son identité.

3.3 Infrastructures techniques et informations mises à disposition

Les entités organisatrices mettront à la disposition des participants :

- Du matériel de création (paperboards, feutres, colles, ciseaux...)
- Une connexion Wifi
- Des prises de courants électriques et multiprises
- Des coachs pour aider les équipes à comprendre le sujet imposé et à monter les projets
- Des repas
- Des espaces réservés afin de s'isoler, de se reposer et de se restaurer pendant toute la durée du hackathon

3.4 Accès au public

Le public ne pourra pas accéder au hackathon. Seuls les participants, jury, coachs, sponsors, journalistes et organisateurs pourront assister à l'évènement.

Article 4 – Programme de l'évènement

Le hackathon a lieu le vendredi 28 juin 2019, de 9h à 18h. Le programme détaillé sera affiché dans les locaux de l'hôtel de ville le jour de l'évènement.

Article 5 – Présentation des projets

A l'issue du hackathon, les équipes disposeront de 5 minutes afin de présenter leur projet à l'oral devant le jury du hackathon. Elles pourront s'appuyer sur un support projeté. Le jury sera en droit de poser des questions aux participants si cela est nécessaire.

Il sera obligatoire de rendre « la fiche récap' » du projet au jury lors de cette présentation.

Article 6 – Sélection du meilleur projet

Le jury du hackathon choisira le projet qu'il estimera le plus prometteur. Le jury évaluera les projets des équipes en fonction de différents critères.

A titre indicatif, ces critères pourront être : l'originalité du projet, l'utilité du projet, la faisabilité du projet, la qualité de la présentation orale...

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation du meilleur projet.

Article 7 – Prix et récompenses

La cérémonie de remise des prix aura lieu lors de la clôture du hackathon.

Les 4 membres de l'équipe lauréate recevront un lot lors de la cérémonie de clôture du hackathon.

Le jury pourra, s'il le juge pertinent et de manière discrétionnaire, créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée.

L'octroi d'un prix ou d'une mention spéciale ne crée pas d'obligation aux entités organisatrices ou à ses partenaires de développer, d'acquiescer ou de valoriser le ou les projets lauréats.

Article 8 – Indemnisation

Tout participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation auprès des entités organisatrices du fait de sa participation au présent concours (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement, etc.).

Article 9 – Garanties et responsabilités

9.1 Matériel personnel

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.

9.2 Responsabilité personnelle

Les participants sont seuls responsables des dommages causés par eux ou par leurs matériels à des biens ou à des personnes dans le cadre du hackathon et font leur affaire de leur couverture par leur propre assurance.

9.3 Droit de propriété intellectuelle

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, 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 sa documentation afférente. Le participant garantit contre tous 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.

9.4 Déroulement du hackathon

Les entités organisatrices se réservent le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le présent hackathon à tout moment en cas d'événement qualifié de force majeure, tels que ceux reconnus par la jurisprudence française, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants. Sa responsabilité ne saurait être engagée du fait de ces modifications.

Les participants renoncent à tous recours dirigé contre les entités organisatrices et qui porte sur les conditions d'organisation du hackathon, son déroulement ainsi que ses résultats.

9.5 Connexion internet et répercussions

Internet n'est pas un réseau sécurisé et les entités organisatrices ne sauraient être tenues pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants. Les entités organisatrices déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet.

Plus particulièrement, elles ne sauraient être tenues responsable d'un quelconque dommage causé aux participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle. 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 entités organisatrices ne sauraient être tenues 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 entités organisatrices ne sauraient être déclarées responsables pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait.

9.6 Exclusion d'un participant

Les entités organisatrices se réservent le droit d'exclure de la participation au présent hackathon toute personne troublant son déroulement.

Article 10 – Régime juridique des projets des participants

Les projets développés pendant le hackathon devront être open source, aucun droit d'exploitation ou propriété intellectuelle ne pourra être réclamé dans le cadre du concours. Les productions seront partagées à l'issue du concours auprès du public et des initiateurs des différents projets pour une libre réutilisation selon la licence ouverte choisie par les participants.

Les entités organisatrices s'engagent à ce que les participants soient reconnus et cités comme les auteurs de leurs créations. Les participants ne souhaitant pas céder leur droit à l'image doivent en informer les organisateurs avant le début de l'évènement.

Article 11 – Autorisation de réutilisation non-commerciale des images et des interventions des participants

Le participant au hackathon autorise les entités organisatrices à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des interventions orales qu'il pourra réaliser durant l'événement.

Il cède aux entités organisatrices, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales et conformément à ce qui est défini ci-dessous :

- le droit de reproduire les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour (notamment par voie graphique, par enregistrement magnétique, optique, numérique ou électronique...) et sur tous supports (notamment sur papier ou tout support graphique, sur CD-Rom, DVD-Rom, disques durs, clés USB...), aux fins d'archivage et de communication au public dans les conditions définies ci-après ;
- le droit de représenter les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour (notamment via le réseau hertzien, le câble, le satellite, la télécommunication et/ou tout procédé de communication par voie numérique ou électronique) aux fins de diffusions gratuites telles que ci-après définies :
 - diffusion dans les locaux de l'Hôtel de Ville pendant l'évènement sur tout type d'écrans, tant à destination du public.
 - diffusion en ligne sur le site internet des entités organisatrices et ainsi que sur tous les portails donnant accès à ce site et toutes les plateformes et réseaux sociaux lui étant associés avec possibilité de téléchargement par les internautes pour leur strict usage personnel, à des fins de communication sur le hackathon et plus généralement sur les activités des entités organisatrices ;
 - utilisation dans le cadre de la communication interne et externe, de la promotion et des activités des entités organisatrices (notamment par l'envoi à la presse ou à des tiers, sur support matériel ou de façon dématérialisée, de Newsletters, ou de publications diverses).

L'autorisation concédée aux organisateurs par le participant au titre de son droit d'auteur sur son intervention est cédée pour le monde entier et pour toute la durée des droits d'auteur telle que prévue par la loi française portant code de la propriété intellectuelle.

L'autorisation concédée aux organisateurs par le participant au titre de son droit à l'image est cédée pour le monde entier et sans limitation de durée.

Article 12 – Données à caractère personnel des participants

Les participants au hackathon dont le projet aura été sélectionné comme le meilleur par le jury ou récompensé d'une mention autorisent les entités organisatrices, à titre gratuit, à utiliser et à diffuser leurs nom et prénom, par les différents moyens de communication utilisés par les organisateurs, pour une durée de un an à compter de la publication des résultats.

Les informations recueillies à partir de l'inscription au hackathon font l'objet d'un traitement informatique réalisé par les entités organisatrices, qui est destiné à leurs services. Ce traitement a

pour finalité la gestion administrative des inscriptions au hackathon, l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions ou plus généralement à l'organisation du hackathon.

Conformément à la loi «informatique et libertés» du 6 janvier 1978 modifiée et du Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016, le participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'effacement des informations personnelles qui le concernent. Il dispose également d'un droit d'opposition, pour des motifs légitimes, au traitement des données le concernant.

Article 13 – Accessibilité au règlement du Hackathon

Le présent règlement sera disponible sur le site des entités organisatrices : www.grand-senonais.fr et www.ville-sens.fr

Le règlement sera également affiché dans les espaces du hackathon pendant toute la durée de l'événement.

Article 14 – 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.

Fait à SENS, le 06/06/2019