

ARTICLE 1 – ENTITÉ ORGANISATRICE

L'entité organisatrice du présent **Hackathon** est la société **BBIRD, SARL au capital de 7000€** immatriculée au registre du commerce sous le numéro **829 048 081, siégeant au 72 rue de la République, 76140 Le Petit-Quevilly, et représentée par sa Gérante, Madame Emmanuelle BUREL.**

ARTICLE 2 – OBJET DU HACKATHON

BBIRD organise un **Hackathon** (ci-après également désigné « l'événement ») les 26 et 27 avril 2019 dans les locaux de Seine-Innopolis, au 72 rue de la République, 76140 Le Petit Quevilly.

L'objectif de l'événement est de développer en équipe un projet digital sur un thème imposé et dans un temps limité. Outre le développement d'applications web ou informatiques, tout type de réalisation sera encouragé.

Le site de l'événement : www.handihack.fr

Le thème imposé pour le hackathon est le suivant :

« Monde du travail & handicap : Comment améliorer le recrutement et l'intégration des travailleurs en situation de handicap en entreprise ? ».

ARTICLE 3 – CONDITIONS ET MODALITÉS DE PARTICIPATION AU HACKATHON

□ Conditions d'inscription au Hackathon

Le hackathon est ouvert, dans la limite de cent (100) participants, à **toute personne physique majeure** disposant de compétences :

- Informatique
- Technique
- En design
- En ressources humaines
- En marketing (liste non-exhaustive)

et disposant de **son propre matériel** informatique en état de marche pendant toute la durée de l'événement.

La participation au hackathon est **gratuite** et implique **une inscription préalable** sur le site : <https://www.weezevent.com/handihack-2eme-edition-le-hackathon-handicap>

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

formulaire d'inscription.

Les inscriptions sur le site sont ouvertes du **19/03/2019** au **25/04/2019**. Aucune inscription ne sera prise en compte après l'expiration de cette date limite d'inscription.

Les informations devant obligatoirement être indiquées sur le formulaire d'inscription au Hackathon sont :

- Civilité
- Nom
- Prénom
- Date de naissance
- Adresse courriel
- Ecole / Entreprise

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) ».

□ **Conditions de participation au Hackathon**

Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique, et ses logiciels. BBIRD se réserve 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 termes de risque incendie.**

Les participants pourront choisir de participer au Hackathon en équipe de **5 participants**. Ils devront également **désigner un chef d'équipe** en charge des relations avec BBIRD.

Les participants peuvent s'inscrire sur le site de 2 manières :

- Soit en équipe (5 personnes maximum) avec le nom de leur équipe
- Soit individuellement

Au début du hackathon, les équipes non-complètes ainsi que les participants inscrits individuellement pourront ainsi se rencontrer pour constituer une équipe définitive.

Chaque Participant dont l'inscription a été confirmée doit se munir tout au long du Concours **d'une pièce d'identité** et l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant son identité.

□ **Infrastructures techniques et informatiques mises à disposition des participants**

BBIRD mettra à la disposition des participants :

- Une connexion WIFI
- Des prises de courant

BBIRD METTRA À LA DISPOSITION DES PARTICIPANTS :

- un groupe de coachs qui pourront notamment aider les participants à comprendre les données liées à la thématique.
- des repas

Pendant toute la durée du Hackathon, plusieurs espaces seront mis à la disposition des participants pour permettre à ceux-ci de s'isoler du public, de se restaurer ou de se reposer durant l'événement.

ARTICLE 4 – ACCÈS DU PUBLIC AU HACKATHON

Le public ne pourra pas accéder au hackathon. Seuls les :

- Participants
- Coachs
- Membres du jury
- Sponsors
- Invités

Sont autorisés sur les lieux.

ARTICLE 5 – PROGRAMME DE L'ÉVÉNEMENT

L'événement se déroulera **du vendredi 26 avril 2019 à 17h** jusqu'au **samedi 27 avril 2019 à 18h**.

Le calendrier détaillé de l'évènement est mis à la disposition des participants sur la page du site de l'événement.

ARTICLE 6 - PRÉSENTATION DES PROJETS

A l'issue du hackathon, les participants disposeront de **6 (six) minutes** pour présenter leur projet au jury du Hackathon **sous la forme d'un discours oral avec l'appui d'une projection**.

Outre la présentation orale du projet au jury, les participants devront remettre à BBIRD une **documentation écrite précise** de leur projet présentant entre autres :

- Le contexte
- La problématique à laquelle le projet répond
- Le budget
- La communication
- Le fonctionnement

Un cahier des charges précis sera remis aux participants au début du Hackathon reprenant les points demandés.

Ils devront également **fournir un prototype du projet** présenté.

ARTICLE 7 – SÉLECTION DU MEILLEUR PROJET

Le jury du Hackathon (ci-après désigné « le jury ») choisira le projet qu'il estimera **le plus prometteur**.

Le jury est composé de personnalités **qualifiées et reconnues pour leur expertise** en matière technologique, d'innovation, de handicap ou de ressources humaines. Il comporte **au maximum sept (7) membres**.

Le jury évaluera les projets soumis par les participants du Hackathon en fonction de différents critères.

A titre indicatif, ces critères pourront être :

- **INNOVATION** : proposer un concept peu ou pas encore exploité
- **EXPÉRIENCE UTILISATEUR** : proposer une expérience utilisateur originale, simple et graphique qui soit facilement compréhensible et accessible avec une bonne navigabilité
- **BUSINESS** : être exploitable commercialement, le projet doit répondre à un besoin réel et être viable à moyen terme. Les concepts et prototypes devront être réalistes à la fois techniquement et économiquement.
- **FINITION ET QUALITÉ GLOBALE DU PROJET** : avoir une identité (nom, logos, charte graphique) et présenter le projet avec une démonstration du prototype ou service fonctionnel.
- **QUALITÉ DU PITCH** : ergonomie du support, originalité de la présentation, qualité de la prise de parole, dynamisme, enthousiasme.

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 8 – ATTRIBUTION DES LOTS

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

Le hackathon est doté de 3 récompenses financières réparties entre les participants des équipes gagnantes.

Les prix seront communiqués sur le site avant le **1er avril 2019**.

BBIRD se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les lots par d'autres d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Les lots seront adressés par BBIRD aux gagnants dans un délai maximum de **4 (quatre) semaines**, à l'adresse indiquée par les participants et selon les informations fournies.

Un accompagnement par des experts ou une incubation éventuelle pourra peut-être être proposée à certaines équipes sous réserves d'éligibilité au regard des critères des partenaires.

ARTICLE 9 - INDEMNISATION

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

ARTICLE 10 – GARANTIES ET RESPONSABILITÉS

Le participant s'engage à fournir, dans son formulaire d'inscription au Hackathon, des informations **réelles et sérieuses** le concernant.

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.

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 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.

Les participants renoncent à tous recours dirigé contre BBIRD et **portant sur les conditions d'organisation du Hackathon, son déroulement ainsi que ses résultats**. 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.

BBIRD se réserve 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.

Il est expressément rappelé **qu'Internet n'est pas un réseau sécurisé**. BBIRD ne saurait donc être tenue pour responsable **de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers** dans le système terminal des participants et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau internet.

Plus particulièrement, BBIRD ne saurait être tenue 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.

BBIRD ne saurait être tenue 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.

BBIRD ne saurait être déclarée responsable pour **toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait**.

BBIRD ne pourra pas être tenu responsable si **les données relatives à l'inscription** d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter.

BBIRD se réserve le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne troublant son déroulement.

ARTICLE 11 – RÉGIME JURIDIQUE DES PROJETS DES PARTICIPANTS

Dans le cadre du Hackathon, chaque participant s'engage à **délivrer ses créations**, comprenant son **projet** et sa **documentation afférente**, sous la **licence Creative Commons « CC-BY »** autrement appelée « **Paternité 2.0** ».

Les conditions de cette licence sont précisées sur le lien suivant :

<https://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/legalcode>

Cette licence reconnaît aux créateurs le droit de paternité sur leurs œuvres et programmes. BBIRD s'engage donc à ce que **les participants soient reconnus et cités comme les auteurs de leurs créations**.

Les participants renoncent toutefois de manière définitive, à faire valoir les droits suivants et ce, quelque soient les supports, médias, procédés techniques et formats en question :

- S'opposer à toute reproduction de l'œuvre, à toute incorporation de l'œuvre dans une œuvre collective ;
- S'opposer à toute **création et reproduction d'œuvres dérivées** à partir de l'œuvre qu'ils ont réalisée ;
- S'opposer à toute **distribution d'exemplaires** ou d'enregistrements de l'œuvre ;
- S'opposer à toute **présentation, représentation ou communication** de l'œuvre sous n'importe quelle forme que ce soit ;
- Si l'œuvre est une base de données, s'opposer à **toute extraction ou réutilisation** de parties

substantielles de l'œuvre ;

- S'opposer à toute **modification** en vue d'une **réutilisation** ;
- S'opposer à toute **commercialisation** de son œuvre.

BBIRD s'engage à se conformer à cette même licence pour les réutilisations qu'elle pourra faire des différents projets des participants.

ARTICLE 12 - AUTORISATION DE RÉUTILISATION NON COMMERCIALE DE L'IMAGE ET DES INTERVENTIONS DES PARTICIPANTS

Le participant au Hackathon **autorise** BBIRD 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 gracieusement** à BBIRD, 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 enceintes de BBIRD et des sponsors sur tout type d'écrans, sur leurs réseaux sociaux externes
- utilisation dans le cadre de la communication interne et externe de BBIRD, de la promotion de l'établissement et de ses activités (notamment par l'envoi à la presse ou à des tiers, sur support matériel ou de façon dématérialisée, de Newsletters, ou de publications diverses), ou de la présentation de ses collections à l'extérieur de ses emprises (dans le cadre d'expositions, de salons, manifestations, colloques etc.).
- L'autorisation concédée à BBIRD 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 à BBIRD par le participant au titre de son droit à l'image est cédée pour le **monde entier et sans limitation de durée**.

ARTICLE 13 – DONNÉES À CARACTÈRE PERSONNEL DES PARTICIPANTS

Les participants au Hackathon dont le projet aura été sélectionné comme le meilleur par le jury **autorisent BBIRD, à titre gratuit, à utiliser** et à diffuser leurs **nom et prénom** sur le site internet du Hackathon, pour **une durée de un an à compter de la publication des résultats.**

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription au Hackathon font l'objet d'un traitement informatique réalisé par BBIRD qui est destiné à ses services. Ce traitement a pour finalité 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 ou plus généralement à l'organisation du Hackathon.

Conformément à la loi "informatique et libertés" du 6 janvier 1978 modifiée, le participant dispose d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui le concernent. Il dispose également **d'un droit d'opposition, pour des motifs légitimes, au traitement des données le concernant.**

ARTICLE 14 – ACCESSIBILITÉ DU RÈGLEMENT AU HACKATHON

Le présent règlement peut être consulté sur le site www.handihack.fr

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

ARTICLE 15 – 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 ROUEN, le 12/04/2019