

REGLEMENT DU CONCOURS HACKATHON E-TOURISME

8 au 10 juillet 2016

Article 1. Nature du concours

Le HACKATHON E-Tourisme est un concours destiné à développer de nouveaux services pour des usagers toujours plus connectés. Pendant 48 heures, des codeurs, des graphistes s'associent à un porteur de projet pour développer un outil ou une application. Un hackathon c'est donc une grande pépinière de projets qui vont germer en un week-end.

La participation au concours est gratuite et sans obligation d'achat et implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement par les participants et son application par la Société Organisatrice. Ni achat, ni engagement d'achat ne sont nécessaires.

Article 2. Organismes

L'école numérique Wild Code School portée par la société Innov'Educ en partenariat avec Seine et Marne Tourisme, sis Quartier Henri IV, Place d'Armes à Fontainebleau organise ce concours. Ils sont ci-après dénommés les « organisateurs ».

Article 3. Dates du concours

Le hackathon sera organisé du vendredi 8 au dimanche 10 juillet 2016 à Fontainebleau, sur le site du château. L'ouverture du concours se fera le vendredi 8 juillet 2016 à 19h.

Article 4. Modalités de participation

Le concours est ouvert à toute personne physique âgée de plus de 18 ans, majeure, pénalement responsable, résidant légalement en France métropolitaine.

Chaque participant devra se présenter avec son propre matériel et ses logiciels. Les participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels. Une connexion internet wifi sera disponible durant tout le hackathon.

Article 5. Modalités d'inscription

Les candidats devront obligatoirement s'inscrire sur le site wildhackathon.fr. Ils seront alors amenés à compléter un formulaire « eventbrite » et pourront choisir l'une des catégories suivantes : porteur de projet, développeur-codeur, graphiste-designer, mouton à 5 pattes (je sais tout faire).

Ils devront renseigner leurs coordonnées et identités complètes.

Toute information révélée fausse ou non avenue exclurait le participant. Les personnes ayant fourni des informations inexacts ou mensongères pourront être disqualifiées.

Article 6. Calendrier

Mercredi 8 juin 2016 : mise en ligne du site internet wildhackathon.fr et ouverture des inscriptions

Vendredi 8 juillet 2016, 19h : ouverture du concours

Samedi 9 juillet 2016, 15h : présentation à mi-parcours des projets

Les participants seront amenés à présenter une première version de leur projet. A l'issue de cette première présentation, les projets qui ne répondraient pas aux critères détaillés dans l'article 9 pourront être éliminés.

Dimanche 10 juillet 2016, 15h : présentation finale des projets devant un jury d'experts.

Dimanche 10 juillet 2016, 16h30 : proclamation du vainqueur

Article 7. Frais de participation

Le droit d'accès au concours est gratuit. Les frais afférents à la présentation de candidature (frais de déplacement etc.) sont à la charge des candidats et lauréats. Aucun remboursement ne sera effectué.

Les organisateurs offrent les repas du vendredi soir au dimanche midi et proposeront une solution d'hébergement (salles de repos) aux participants officiellement inscrits.

Article 8. Livrable attendu

Les organisateurs souhaitent à travers ce hackathon e-Tourisme proposer des outils innovants et numériques qui permettront de développer des services pour les usagers. Les participants devront concrétiser leurs idées sous forme de prototype. La nature du prototype n'est pas imposée (application smartphone, site internet, sms, autres, etc.).

Article 9. Désignation des équipes gagnantes et remise des lots

A la fin du Hackathon, le dimanche 10 juillet 2016 à 15h00, 3 équipes gagnantes seront sélectionnées par le jury.

Le jury évaluera les applications, sites web... soumis en fonction de différents critères d'évaluation :

1. Intérêt qualitatif pour le monde du tourisme
2. Faisabilité technique de la proposition, son potentiel de développement et de pérennisation
3. Expérience utilisateur (proposer une expérience fluide, simple et agréable pour l'utilisateur)
4. Qualité de la présentation orale
5. Originalité de la création

Le jury sera composé de personnalités expertes et compétentes dans les domaines du tourisme et du numérique.

La décision du Jury ne pourra en aucun cas être contestée par les participants. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée suite à la désignation des gagnants. Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du hackathon. Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés. Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants. Aucune contrepartie ne pourra être demandée par les gagnants sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement.

Article 10. Dotation

L'équipe lauréate se verra attribuée 4 bourses d'une valeur de 6000 euros chacune pour étudier gratuitement le développement web à la Wild Code School, pour une valeur de 24 000€. Ces bourses sont nominatives et sont attribuées sous réserve que les gagnants suivent la procédure de recrutement sur le site wildcodeschool.fr.

Le Château de Fontainebleau offrira des entrées et des livres, la boutique S'CAPE de Fontainebleau des bons d'achats et d'autres lots seront remis selon leur nombre et leur valeur.

Ces prix seront remis aux porteurs de projets gagnants qui les distribueront, de manière équitable aux membres de leur équipe.

Les récompenses seront remises lors de la cérémonie officielle qui clôturera l'évènement hackathon le dimanche 10 juillet 2016 à 16h30.

En cas d'absence du lauréat, il pourra retirer son lot auprès de l'école numérique, Wild Code School (35 rue Saint Honoré, 77300 Fontainebleau) avant le vendredi 12 août 2015, 18h00. Passée cette date, le lot restera propriété de l'organisateur.

Les lots non attribués resteront la propriété de l'organisateur.

Article 11. Propriété intellectuelle

- Chaque livrable, dans laquelle interviennent plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration.
- Toutes les livrables produits par les équipes participantes seront placées sous Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* ». Les organisateurs reconnaissent que la Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* » ne concerne que le concept, la spécification ou scénario d'usage, les éléments (vidéo, screenshots, screencast, mock-up, ...)

illustrant le prototype développé, ainsi que la présentation de leur équipe.

- Les organisateurs sont donc libres de reproduire les Livrables, excepté le code des prototypes développés, de les distribuer, de les communiquer au public et de les modifier. En cas de modification ou transformation ou adaptation des livrables, les organisateurs ne pourront distribuer l'œuvre dérivée qui en résulterait que dans les termes de la Licence.
- Par exception à la licence citée ci-dessus, sont exclus du champ de la Licence « *Licence Creative Commons Attribution 3.0 France* », les codes produits par les participants dans le cadre du développement de leur application, ainsi que les logiciels ayant servi à la production de leur application.
- Chaque membre d'une équipe participante garantit qu'il est bien co-auteur et co-titulaire des droits de propriété intellectuelle du document de présentation de l'application proposée ainsi que de l'application soumise.
- Chaque membre d'une équipe participante garantit que son application est originale et inédite, qu'elle ne porte atteinte aux droits d'auteur d'aucun tiers et que l'ensemble des éléments qui la composent, ainsi que toutes les informations qu'il communique dans le cadre du document de présentation de l'application sont exactes, fiables et complètes.
- Toutes les données (notamment data, photographies et textes) mises à la disposition des participants au cours du Hackathon par les organisateurs, les partenaires et/ou les porteurs de projets (ci-après les « Données ») demeurent la propriété exclusive de ceux-ci.
- Les Participants s'engagent à utiliser les Données de telle façon à ce qu'elles restent divisibles du reste du Projet et ne soient pas régies par une ou des Licences Libres.
- De manière absolue, le droit moral de l'auteur ou des auteurs des Données est réservé et les participants ne pourront utiliser les Données que dans le strict respect de ce droit.
- L'autorisation, pour les participants, d'utiliser les Données telles que mises à disposition par les partenaires et/ou les porteurs de projets ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du Hackathon.
- Pour toute utilisation des Données en dehors du cadre du Hackathon, un nouveau contrat devra impérativement être conclu entre le participant et les organisateurs, les partenaires et/ou les porteurs de projets.

Article 12. Règlement

Le présent règlement sera consultable sur le site wildhackathon.fr pendant la durée et pendant les mois qui précéderont son organisation.

La participation au hackathon implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent règlement. Le non-respect dudit règlement entraîne l'annulation automatique de la participation et de l'attribution éventuelle de dotation.

L'inscription au hackathon vaut acceptation du présent règlement.

Article 13. Données personnelles et droit à l'image

- Le Participant autorise les organisateurs, à titre gratuit, à utiliser son nom et/ou prénom ainsi que la description de son projet dans toute manifestation à des fins de publicité ou de promotion liée au Hackathon et notamment sur leurs sites Internet, dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures commerciales, par tous moyens et tous supports, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.
- Le Participant autorise les organisateurs, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du Hackathon sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.
- Le Participant autorise les organisateurs, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors du Hackathon (image et son ou image ou son séparément, par extraits et/ou en totalité), sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.

Article 14. Dispositions particulières

Tout participant s'engage à détenir la propriété intellectuelle des tous ses apports personnels à la mise en place du projet auquel il participe au sein du hackathon.

Les organisateurs ne pourront être tenus pour responsable en cas de contestation par un tiers liée aux droits de propriété intellectuelle attachés au projet ou solution proposée.

Les organisateurs ne peuvent être tenus juridiquement responsables de la protection des idées, brevets, dossiers, modèles ou marques présentés par les candidats au cours de l'opération.

Article 15. Annulation

L'organisateur se réserve le droit de modifier, écourter, suspendre ou annuler le concours. Aucun dédommagement ne pourra être demandé par les participants.

Article 16. Litiges

Le présent règlement est soumis à la loi française.

Pour être prises en compte, les éventuelles contestations relatives au concours doivent être formulées sur demande écrite à l'adresse de Innov'éduc, 18 rue de la Gare 28240 La Loupe.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du présent règlement et à défaut d'accord amiable, tout litige sera soumis au tribunal compétent, auquel compétence exclusive est attribuée.

Fait à Fontainebleau, le

La Wild code school

Le participant