



RÈGLEMENT DU CONCOURS HACKATHON E-AGRICULTURE

12 au 14 juin 2015 – La Loupe (Eure-et-Loir)

ARTICLE 1. NATURE DU CONCOURS

Le HACKATHON E-Agriculture est un concours destiné à réinventer l'agriculture. 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. ORGANISATEURS

L'association *les Mécènes du Numérique*, sise au 18 rue de la Gare à la Loupe organise ce concours en partenariat avec l'école numérique Wild Code School portée par la société Innov'Educ. Ils sont ci-après dénommés les « organisateurs ».

ARTICLE 3. DATES DU CONCOURS

Le hackathon sera organisé du vendredi 12 au dimanche 14 juin 2015 à la Loupe, sur le site du château. L'ouverture du concours se fera le vendredi 12 juin 2015 à 19h à la salle des fêtes de la Loupe.

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 inexactes ou mensongères pourront être disqualifiées.



ARTICLE 6. CALENDRIER

Vendredi 20 mars 2015 : mise en ligne du site internet wildhackathon.fr et ouverture des inscriptions

Vendredi 12 juin 2015, 19h : ouverture du concours

Samedi 13 juin 2015, 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 14 juin 2015, 15h : présentation finale des projets devant un jury d'experts.

Dimanche 14 juin 2015, 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 constitution du dossier, 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 (lits de camps) aux participants officiellement inscrits.

ARTICLE 8. LIVRABLE ATTENDU

Les organisateurs souhaitent à travers ce hackathon e-agriculture proposer des outils innovants et numériques qui permettront de faciliter l'agriculture : mise en relation producteurs/consommateurs, gestion des animaux, suivi sanitaire des troupeaux, outil de suivi de culture... .

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 14 juin 2015 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 agricole
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 de l'agriculture 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 la somme de 3 000 € (trois mille euros).

La société Orange récompensera la seconde équipe lauréate par un Ipad Mini Air 2 4 G neuf sans abonnement 64GO d'une valeur environ de 500 €.

Les écuries de St-Victor, centre équestre à Saint-Victor-de-Buthon offrent une balade en calèche pour 4 personnes dans les collines du Perche.

Selon le nombre de lots et leur valeur, une ou plusieurs autres équipes pourront également être récompensées.

Les récompenses seront remises lors de la cérémonie officielle qui clôturera l'évènement hackathon le dimanche 14 juin 2015 à 16h30.

En cas d'absence du lauréat, il pourra retirer son lot auprès de l'école numérique, Wild Code School (18 rue de la Gare à la Loupe) avant le vendredi 3 juillet 2015, 18h00. Passée cette date, le lot restera propriété de l'organisateur.

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

ARTICLE 11. 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 12. DONNÉES PERSONNELLES ET DROIT À L'IMAGE

Les participants autorisent les organisateurs à publier leur nom ainsi que la description de leur projet dans le cadre de toute action de communication liée au concours, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.

Chaque participant autorise, à titre gratuit, les organisateurs, directement ou indirectement, à enregistrer et à exploiter son image ainsi que ses présentations du projet sur tous supports (photos, films, audios...), dans le monde entier, et plus généralement par tous les modes et procédés techniques connus ou à venir.



ARTICLE 13. 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 14. 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 15. 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 l'association organisatrice (les Mécènes du Numérique, 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.

