

Règlement du Hackathon GEN Metz

1. ORGANISATEUR DU CONCOURS

2. OBJET DU CONCOURS

2.1 Description générale du concours

2.2 Thématiques du concours

3. ÉLIGIBILITÉ À LA PARTICIPATION AU CONCOURS

3.1 Éligibilité des candidats

3.2 Éligibilité des projets

4. MODALITÉS D'INSCRIPTION

5. CALENDRIER

6. MODALITÉS DE REMISE DES PROJETS CANDIDATS

6.1 Equipes

6.2 Éléments requis pour la remise des projets

7. MODALITÉS ET CONDITIONS D'ÉVALUATION DES PROJETS CANDIDATS

7.1 Conditions d'évaluation

7.2 Critères d'évaluation

7.3 Jurys

7.4 Choix des Lauréats

8. PRÉSENTATION PUBLIQUE DES LAURÉATS DU CONCOURS

9. DOTATIONS

10. AUTRES DISPOSITIONS

1. ORGANISATEUR DU CONCOURS

Le concours est organisé par l'association "Grand Est Numérique", 57 rue Lothaire 57000 Metz, ci-après désignée « l'Organisateur ».

2. OBJET DU CONCOURS

2.1 Description générale du concours

Grand Est Numérique organise un concours, ci-après désigné le « concours », la « compétition » ou le « Hackathon GEN Metz ». Ce concours est une compétition autour de

projets à caractère numérique respectant un certain nombre de critères imposés et décrits plus bas dans le présent document.

La durée du concours est d'environ 48 heures. Le concours débute après le discours des commerçants le vendredi 24 avril 2015, et se termine après la présentation aux jurys des projets réalisés, le dimanche 26 avril 2015.

Le concours 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 après la délibération le dimanche 26 avril 2015.

2.2 Thématiques du concours

Le concours a pour objectif d'accompagner et de mettre en valeur des projets d'applications, de services, de visualisation de données interactives qui répondront aux questions suivantes :

- En quoi le numérique peut se mettre au service du commerce traditionnel d'une ville dans un contexte de transformation des modes d'achats et de consommation ?
- Quelles opportunités le numérique peut-il apporter aux commerçants qui doivent changer leur façon de travailler pour s'adapter au mieux?

3. ÉLIGIBILITÉ À LA PARTICIPATION AU CONCOURS

3.1 Éligibilité des candidats

Sont admis à participer au Concours les candidats éligibles (ci-après désignés les « Candidats Éligibles ») ; c'est à dire majeurs, ayant enregistré leur inscription auprès de l'Organisateur, porteur d'un Projet Éligible selon les dispositions de l'article 3.2 ci-après, à l'exclusion des personnes morales.

Les candidats peuvent participer seuls ou en équipe de maximum 5 participants, que ces équipes soient constituées au préalable ou en cours de compétition. Ils devront désigner un nom pour leur équipe, et un membre de l'équipe en charge des **relations** avec l'Organisateur

(ci-après désigné le « Membre Référent »). Il est recommandé de mêler des compétences techniques et créatives.

Chaque participant se présente avec son propre matériel et ses logiciels. Une connexion **internet wifi** sera disponible durant toute la compétition.

La présence physique d'au moins un participant par équipe sur le lieu du Hackathon est obligatoire la journée entre 10h & 2h, sauf pour les candidats réalisant seuls la compétition. L'équipe complète pourra donc s'absenter d'2h à 10h.

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.

3.2 Éligibilité des projets

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

- projet d'application, de service ou de visualisation de données,
- projet porté par un ou plusieurs candidats éligibles,
- projet réutilisant obligatoirement au moins un jeu de données publiques territoriales mis à disposition par l'une des collectivités territoriales basée en Région Lorraine,
- projet créant une valeur ajoutée culturelle, écologique, technologique, sociale, citoyenne et/ou économique démontrable notamment par comparaison aux développements homologues existants sur le marché ou dans le domaine public (ci-après désignée la « Valeur Ajoutée »),
- projet dont la publication et/ou l'utilisation ne soient pas contraires à la Législation ou la Réglementation en vigueur et/ou à l'Ordre Public.

On entend ici par « Données Publiques » toutes informations structurées, produites ou reçues par une autorité administrative dans le cadre de sa mission de service public, hors les exclusions prévues aux articles 10 et suivants de la loi n° 78-753 du 17 juillet 1978, et

- réutilisables librement et **gratuitement** dans des conditions de licences de type « Licence Ouverte »

- qui seront mises à disposition des candidats éligibles par l'Organisateur et ses Partenaires.

Les projets éligibles pourront, par ailleurs, recourir à toute autre source d'informations et de données accessible en ligne, qu'elle soit publique ou privée, notamment pour enrichir leurs fonctionnalités, dès lors que les propriétaires de ces données les ont laissées en libre accès sur l'internet.

Les participants seront néanmoins autorisés à démontrer aux jurys l'intérêt ou la nécessité de l'ouverture d'autres types ou jeu de données qui, une fois utilisés dans leur application, permettrait d'améliorer la valeur ajoutée, la pertinence, l'utilité, la viabilité économique ou tout autre critère que les participants jugeront essentiels.

4. MODALITÉS D'INSCRIPTION

Pour s'inscrire au Concours, les Candidats Eligibles devront obligatoirement remplir le formulaire d'inscription accessible sur le site internet de l'Organisateur à l'adresse web suivante : www.grandestnumerique.org/hackgenmetz1

Un droit d'inscription remboursable d'une valeur de 50€ pour les actifs et 25€ pour les étudiants et sans emploi (voir conditions de remboursement ci-dessous) est demandé aux participants, à raison d'un droit individuel versé par personne participante, y compris si celle-ci fait partie d'une équipe.

L'Organisateur accusera réception des inscriptions au Concours par courrier électronique à l'adresse renseignée par les Candidats Eligibles lors de leur demande d'inscription.

L'objectif de la perception du droit d'inscription est uniquement de s'assurer de la présence des participants lors de la compétition. Le nombre de participants étant limité à 25, l'organisateur souhaite s'assurer que les inscriptions soient ainsi honorées par les participants, en figurant leur engagement à participer.

Le droit d'inscription sera remboursé aux participants qui auront effectivement validé leur présence pour la compétition, à savoir à la fois : être présent lors du lancement de la compétition jusqu'au moment de l'ouverture de l'accès aux données, être présent au moins une fois le samedi 25 avril 2015, et être présent pour présenter leur projet aux jurys le dimanche 26 avril 2015.

Le remboursement sera réalisé par l'organisateur en cours de compétition, avant la remise des projets. Ce remboursement pourra se faire par chèque au nom du participant, ou par versement via le système Paypal aux participants disposant d'un compte Paypal qui en feront la demande.

Les participants ayant versé un droit d'inscription, mais n'ayant pas honoré la compétition de leur présence, ne seront pas remboursés, à l'exception faite d'un cas de force majeure.

5. CALENDRIER

Le calendrier du Concours est décliné comme suit :

- Jeudi 26 mars 2015 : publication du règlement du Concours et ouverture des inscriptions
- Jeudi 16 avril 2015 avant midi : Publication de la liste nominative des membres du Jury
- Dimanche 19 avril 2015 à 23h59 : Fermeture des inscriptions sauf si le nombre de participant est atteint avant ou sur décision de l'organisateur (heure et date limite de dépôt des dossiers de candidature)
- Vendredi **24 avril 2015** de 17h à 20h : accueil des participants sur le lieu du concours, appel à compétences, création et identification des équipes, mise en place du matériel et des accès à internet
- Vendredi 24 avril 2015 à 20h30 : début officiel de la compétition.
- non-stop du vendredi 24 avril 2015 à 21h01, au dimanche 26 avril 2015 à 16h44: compétition
- Dimanche 26 avril 2015 à 16h45 : fin de la compétition (développements), horaire identique pour toutes les équipes et participants, aucune dérogation.
- Dimanche 26 avril 2015 à partir de 17h00 : présentation des projets aux jurys, équipe par équipe, par ordre alphabétique des noms d'équipe. Cette présentation se déroule en présence des autres équipes ayant participé au concours.
- Dimanche 26 avril 2015 à la fin des présentations : fin officielle du concours pour les participants. Début de la délibération des jurys.
- Dimanche 26 avril 2015 à la fin des délibérations des jurys : remise des noms des lauréats à l'Organisateur et remise des prix.

NB : L'Organisateur se réserve le droit de modifier une ou plusieurs des échéances ci-dessus listées ou un des articles du présent règlement sous réserve d'une notification publique sur son site internet : www.grandestnumerique.org.

6. MODALITÉS DE REMISE DES PROJETS CANDIDATS

6.1 Equipes

Les équipes pourront changer pendant la durée du concours. Cependant, elle resteront fixes et définitives à compter des pitches de présentation le dimanche soir.

6.2 Eléments requis pour la remise des projets

En plus de la réalisation technique pure d'une application, un certain **formalisme** devra être préservé par les participants pour la remise et la présentation de leur projet aux jurys.

Ainsi, les participants devront pouvoir **démontrer le fonctionnement** et l'interactivité (même partiels), de leur application au jury lors de la présentation.

Un **document simplifié de présentation**, transmis par l'Organisateur lors du lancement de la compétition, devra être rempli et remis à ce dernier. Il comprendra notamment les noms et prénoms des membres de l'équipe, et devra exprimer l'idée de fonctionnement et l'objectif de l'application, et précisera à quelles données l'application fait appel.

Un ou plusieurs **fichiers image** représentant leur projet, devront être remis par chaque équipe à l'organisateur. Il pourra s'agir d'impressions d'écran, d'un logo, de schémas ou de toute autre expression visuelle permettant de représenter le projet.

7. MODALITÉS ET CONDITIONS D'ÉVALUATION DES PROJETS CANDIDATS

7.1 Conditions d'évaluation

Chaque projet sera autorisé à être évalué par les Jurys si et seulement si :

- Il émane d'un Candidat Eligible (voir conditions plus haut)
- Le projet présenté est un Projet Eligible (voir conditions plus haut)

- Le projet présenté est une création originale
- Le projet a été réalisé par les seuls membres de l'équipe participante durant le Hackathon GEN Metz
- L'équipe a remis à l'Organisateur, le document de présentation simplifié du projet
- Le projet est remis avant le dimanche 26 avril 16h30.

7.2 Critères d'évaluation

Les Projets seront évalués par le Jury selon les critères suivants :

- originalité de la contribution
- qualité des prototypes et de la présentation
- faisabilité technique des projets
- réponse à la problématique du développement du commerce de centre ville de façon directe ou indirecte

Le Jury sera également particulièrement attentif au potentiel de développement et de pérennisation des Projets Candidats tel qu'il ressortira de l'intérêt intrinsèque des dits projets.

Le Jury pourra par ailleurs évaluer les Projets à l'aune de leurs autres qualités intrinsèques, parmi lesquelles notamment : valeur d'usage, créativité, ergonomie, caractère innovant, valeur pédagogique, qualités graphiques, accessibilité, etc.

7.3 Jurys

Les projets seront présentés devant un jury. Le jury est souverain pour sa propre décision, et dispose de sa ou de ses dotations à distribuer.

Les Jurys seront composés de représentants d'acteurs de l'innovation, de personnalités qualifiées de l'économie numérique et du commerce. Leur composition détaillée sera publiée dans les délais indiqués à l'article "Calendrier" du présent règlement.

7.4 Choix des Lauréats

Chaque équipe de Candidats disposera de 10 minutes maximum pour présenter son Projet au Jury, de la manière qu'il jugera la plus pertinente, et a minima dans le cadre fixé par le point 6 du présent document (modalités de présentation).

Une fois les présentations des projets terminées, le jury se retire pour délibérer et désigner le ou les lauréats qu'ils souhaitent honorer.

Au total, 3 lauréats (au maximum) pourront être désignés pour être récipiendaires d'un prix d'un jury.

Le Jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée suite à la désignation des Lauréats.

Un même lauréat pourra donc cumuler plusieurs prix.

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. Ces mentions ne font pas l'objet d'une remise de prix, mais peuvent impliquer l'invitation des porteurs du projet ainsi honoré, à présenter leur projet en public lors d'un autre événement organisé par l'association Grand Est Numérique.

L'Organisateur se réserve le droit d'inviter à cette présentation toute autre équipe qu'il jugera pertinente ou dont il souhaitera mettre en avant le projet, et ce même si celle-ci ne se voit pas affecter de prix.

8. DOTATIONS

Les dotations officielles du Concours seront attribuées par le jury. La remise des dotations se fait de façon symbolique lors de la présentation officielle.

L'Organisateur ou ses partenaires disposent ensuite d'une durée de 60 jours pour effectuer le règlement des sommes désignées par les prix. Ce délai débute à compter du jour de

transmission du relevé d'identité bancaire (RIB) par l'ensemble des membres de chaque équipe lauréate.

Le paiement des dotations peut se faire par virement bancaire ou par chèque, à la discrétion de l'Organisateur.

La valeur du prix est divisée par le nombre exact de membres de l'équipe, aucune modulation ne sera acceptée.

9. AUTRES DISPOSITIONS

Propriété intellectuelle

Le Candidat déclare disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaire(s) des droits du Projet.

Le Candidat reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de la présente déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'Organisateur et les partenaires des Concours étant garanti contre tous recours de tiers à cet égard.

Ni l'Organisateur, ni les acteurs partenaires (ci-après désignés par « Les Partenaires ») n'acquièrent aucun droit de propriété sur les contenus publiés par les Candidats sur tous les supports en ligne ou hors ligne. Cela inclut notamment leurs contributions écrites, illustratives, leurs vidéos, leurs documents, leurs développements, leurs données personnelles et plus généralement toutes informations publiées par leurs soins sur tous les supports (ci-après collectivement désignés par le « Contenu Utilisateur »).

L'Organisateur et les partenaires peuvent utiliser ou mentionner le ou les projets dans leur propre communication afin de mettre en avant leur propre participation à l'émergence de ces derniers.

Obligations des Candidats Lauréats

Les Lauréats autorisent, pour les années 2015 et 2016, l'Organisateur et les partenaires à publier leur nom ainsi que la description de leur projet dans le cadre de toutes actions de

communication liées au Concours, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.

En acceptant d'être désigné Candidat Lauréat, celui-ci s'engage à tenir l'Organisateur régulièrement informé de l'état d'avancement du Projet et ce pendant a minima les 12 mois consécutifs à sa désignation en tant que Lauréat, par le truchement de points d'information trimestriels.

Les Lauréats peuvent éventuellement bénéficier d'une communication des Projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation et d'animation initiées par l'Organisateur et/ou les Partenaires. Pour ce faire, les Lauréats s'engagent, pendant a minima les 12 mois consécutifs à leur désignation en tant que Lauréats à :

- à accepter de répondre à toutes sollicitations de l'Organisateur ou des partenaires des Concours, et plus largement de la presse ;
- à promouvoir le Concours, notamment en soulignant chaque fois qu'il sera ainsi sollicité qu'il est « Lauréat du Hackathon GEN Metz ».

Les Lauréats veilleront à ce que la mention « Lauréat du Hackathon GEN Metz » figure sur le Projet pour lequel il aura été distingué, ainsi que sur les publications qui en assureront la promotion.

Les Lauréats acceptent expressément que :

ledit Projet puisse être présenté, dans une forme suffisamment démonstrative et préalablement convenue avec eux, sur tout site Internet édité par l'Organisateur ou ses partenaires dans le cadre de la communication du Concours et/ou sur les sites des partenaires du Concours.

plus largement, les Lauréats acceptent que le Projet Lauréat dont ils sont porteurs puisse être présenté, dans une forme suffisamment démonstrative et préalablement convenue avec eux, sur tous medias (télévisions, radios, Internet, etc.) dans le cadre de la promotion du Concours.

Frais de représentation

Les Candidats sont informés que les frais afférents à leur participation au Concours ne seront pas pris en charge par l'Organisateur.

Acceptation du présent règlement

Le présent règlement et le dossier de candidature, sont disponibles sur le site internet de l'Organisateur pendant la période du Concours. Il est adressé, à titre gratuit, par courrier électronique sur simple demande par courrier électronique auprès de l'Organisateur.

La participation d'un Candidat au Concours vaut acceptation du présent règlement.

Renseignements et données personnelles

En application de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les Candidats inscrits au concours disposent des droits d'opposition (art. 26), d'accès (art. 34 à 38), de rectification et de suppression (art. 36) des données personnelles les concernant en écrivant à l'Organisateur à l'adresse mentionnée en tête du présent règlement.