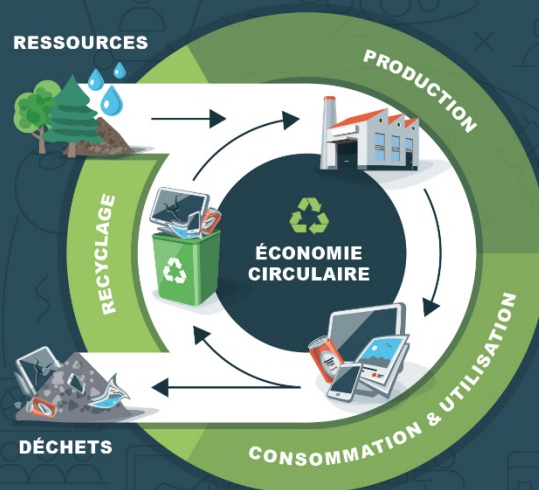


CAUX SEINE AGGLO HACKATHON ÉCONOMIE CIRCULAIRE

Vendredi 1^{er} et samedi 2 décembre 2017

De 18h à 18h

A l'Abbaye du Valasse (Gruchet-le-Valasse)



CAISSE D'ÉPARGNE
NORMANDIE

Inscription avant le 16 novembre sur www.hackathon.cauxseine.fr
Plus d'infos au 02.32.84.40.42 ou hackathon2017@cauxseine.fr

#SILICONVALASSE

Dans le cadre de la semaine du numérique sur Caux Seine agglo

REGLEMENT DU HACKATHON

Préambule

Le Hackathon Caux Seine agglo sur l'économie circulaire est un concours gratuit sans obligation d'achat organisé par la Communauté d'agglomération Caux vallée de Seine.

Il est mis en œuvre par Caux Seine agglo, Caux Seine développement et NWX, et ont pour partenaires :

- La région Normandie,
- NFactory,
- Orange,
- Caisse d'épargne Normandie,
- ADEME.

Cette manifestation est soutenue par la Normandie FrenchTech.

La langue officielle du Hackathon « économie circulaire » est le français.

Article 1. Présentation du concours

1.1. Thème

Ce Hackathon s'inscrit dans le thème de l'économie circulaire. Il s'agit d'exploiter/détourner le numérique pour proposer des produits, prototypes, développements et concepts autour de l'économie circulaire.

1.2. Durée

Le Hackathon « économie circulaire » se déroule du 01 décembre 2017 à partir de 18h jusqu'au 02 décembre 2017 à 18h00.

1.3 Lieux

Le Hackathon « économie circulaire » se déroule en présentiel au sein de l'abbaye du Valasse à Gruchet-le-Valasse en Seine-Maritime.

1.4. Participants

Le Hackathon « économie circulaire » est ouvert à tous.

Les inscriptions se font en ligne à partir du 05/10/2017 et se clôtureront le 16/11/2017.

La constitution des équipes se fera le soir du 01 décembre 2017.

Le nombre de personnes que l'abbaye peut accueillir est d'environ 100 personnes.

Article 2. Modalités de participation au Hackathon « économie circulaire »

2.1. Prérequis

Être inscrit au Hackathon via le site <https://www.weezevent.com/hackathon-caux-vallee-de-seine>.

Venir le jour du Hackathon « économie circulaire » équipé si possible d'un appareil connectable à Internet (ordinateur portable, tablette, smartphone...).

2.2. Constitution des équipes

Les équipes seront constituées le soir du 01/12.

Les équipes sont constituées de 8 à 10 personnes maximum, de statuts, professions et âges différents.

L'hétérogénéité des équipes est un principe du Hackathon. Chaque équipe est constituée au moins de :

- un porteur de projet,
- plusieurs participants de profils différents sélectionnés par le porteur de projet.

2.3. Déroulement du Hackathon «économie circulaire»

Le Hackathon « économie circulaire » se déroule comme suit :

- Accueil des participants à partir de 16h30,
- Présentation du Hackathon par les organisateurs, temps de rencontre et lancement du Hackathon entre 16h45 et 17h15,
- Moment convivial entre 17h15 et 18h,
- Rencontre entre participants, prise de contact entre 18h00 et 18h45,
- Présentation des défis entre 18h45 et 19h30,
- Sélection des défis entre 19h30 et 20h,

- Présentation des défis retenus et constitution des équipes entre 20h et 20h15,
- Rencontres des équipes dans leur salle de 20h15 à 20h30,
- Repas de 20h30 à 21h30,
- Travail des équipes sur les projets pour relever les défis de 21h30 (V) à 16h30 (S),
- Préparation par les équipes des éléments pour publication des projets de 16h30 à 17h00 (les formats des productions doivent être ouverts et interopérables. Des consignes seront fournies par les organisateurs),
- Présentation devant le jury à partir de 17h00,
- Remise des prix et apéritif de clôture à 18h.

Le ravitaillement, restauration et boissons, sera disponible dans la salle de réception. Un service de maintenance informatique sera opérationnel sur les 24h.

Du matériel de réunion (paperboard, post it...) sera mis à disposition de toutes les équipes tant dans les phases de réflexion que de production.

Les mentors seront présents à toutes les phases et répondront à toutes les demandes de soutien.

Article 3. Droit d'auteur et licences

Chaque livrable, dans lequel intervient plusieurs participants constitue une œuvre de collaboration.

Tous les livrables produits par les équipes participantes seront placés 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 ou produit 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, 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 d'application, ainsi que les logiciels ayant servi à la production de leur produit.

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 du produit proposé ainsi que du produit soumis.

Chaque membre d'une équipe participante garantit que son produit est original et inédit, 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 du produit 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 demeurent la propriété exclusive de ceux-ci.

Les participants s'engagent à utiliser les données de façon à ce qu'elles restent divisibles du reste 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 4. Droit à l'image

Du seul fait de l'acceptation de ce règlement, les participants autorisent l'organisateur à utiliser leurs noms, prénoms.

Les participants autorisent également l'organisateur à les filmer, photographier et interviewer.

L'organisateur pourra reproduire, représenter et exploiter ces captations et interviews à des fins de valorisation des activités des partenaires de l'évènement.

Article 5. Désignation des lauréats

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

- Intérêt qualitatif pour le monde de l'économie circulaire,
- Faisabilité technique de la proposition, son potentiel de développement et de pérennisation,
- Expérience utilisateur (proposer une expérience fluide, simple et agréable pour l'utilisateur),
- Qualité de la présentation orale,
- Originalité de la création.

Le jury sera présidé par M. le Président de Caux Seine agglo ou son représentant. Le jury sera composé de personnalités expertes et compétentes dans les domaines de l'économie circulaire, du numérique et des politiques publiques.

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 6. Dotations

Les lauréats du Hackathon « économie circulaire » se verront attribuer des récompenses. La liste de ces récompenses sera présentée sur le site internet de l'évènement.

Caux Seine agglo et ses partenaires offriront aux lauréats, des propositions d'accompagnement du projet, des bons d'achats et d'autres lots 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 le hackathon le samedi 02 décembre à 18h00.

En cas d'absence du lauréat, il pourra retirer son lot auprès de Caux Seine agglo avant le 31 décembre 2017, Maison de l'intercommunalité, allée du Catillon, 76170, Lillebonne. Passée cette date, le lot restera propriété de l'organisateur.

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

Article 7. Modification et annulation du jeu Hackathon «économie circulaire»

L'organisateur se réserve le droit d'annuler, d'écourter, de proroger, de modifier ou de reporter le Hackathon « économie circulaire » à tout moment si les circonstances l'exigent, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée. Dans la mesure du possible, ces modifications ou changements feront l'objet d'une information préalable par tous moyens appropriés.

Sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Article 8. Acceptation du règlement

La participation à ce Hackathon « économie circulaire » entraîne l'acceptation pure et simple par les participants du présent règlement et des règles de déontologie sur Internet, sans possibilité de réclamation quant aux résultats.

Le présent règlement peut être consulté et imprimé à tout moment sur le site de l'évènement.

Article 9. Litiges, attribution de compétence

Les participants sont soumis à la réglementation française applicable aux jeux et concours.

Toute contestation relative à son interprétation ou à son application sera tranchée souverainement par l'organisateur.

Tout litige qui ne pourrait être réglé à l'amiable serait soumis au tribunal administratif de Rouen.

Article 10. Données personnelles

Conformément à la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée dite « Informatique et Libertés », les participants disposent d'un droit d'accès et de rectification des données les concernant en écrivant à l'adresse suivante hackathon2017@cauxseine.fr.

Les données nominatives collectées seront détruites à l'issue de l'attribution des lots aux lauréats.