

## Règlement du *Hacking Health Normandie*

### 6<sup>e</sup> édition

– À lire avant toute inscription : l'inscription vaut acceptation de ce règlement –

## Préambule

*Hacking Health* est un marathon entrepreneurial ouvert à tous se déroulant sur trois jours en ligne visant à briser les barrières de l'innovation dans le domaine de la santé. Il comprend notamment un concours dit *Hackathon santé* et une série d'ateliers associés à ce concours.

Cet événement est porté par *HackSoul* Association loi 1901 enregistrée sous le N° W762006976 à la Sous-Préfecture du Havre (SIRET : 83 271 877 900 016 –APE: 9499Z) dont le siège social est situé au 19 place Clemenceau, 76310 Sainte-Adresse, France, détenteur de la licence d'utilisation du nom « *Hacking Health Normandie* » pour le chapitre normand. Cette licence est attribuée pour l'ensemble de la Normandie par *HACKING HEALTH FOUNDATION*, 1514 Docteur-penfield Avenue, Suite A, Montréal (Québec), H3G 1B9, Canada.

Le *Hacking Health Normandie* s'adresse à toutes les personnes intéressées par l'innovation en santé, inspirant les professionnels de santé et les professionnels du numérique sur leurs opportunités communes. Toutes les informations relatives à l'événement sont disponibles sur notre site, à l'adresse suivante : <https://hacking-health.org/fr/normandie>

## Définitions

**Porteur de défi** : c'est une personne physique ou morale (entreprise) c'est-à-dire un professionnel de santé, patient, salariés, personne en situation de handicap ou un citoyen qui souhaite entreprendre avec une idée qui répond aux besoins de notre système de santé. Qu'il détienne une expertise d'usage ; qu'il soit un inventeur de génie, un patient ou encore un passionné, le porteur de défi pourra présenter son idée aux participants du *Hackathon santé* afin de constituer une équipe de cinq personnes minimum qui travailleront tout le week-end à l'élaboration d'un prototype fonctionnel. Ce prototype sera présenté à un jury d'experts.

**Experts** : personne physique qui détient une expertise.

**Coachs** : personne physique qui permettra aux équipes de définir un objectif, d'identifier les freins du projet, d'aider l'équipe à contourner ces freins et d'élaborer un plan d'action.

**Membre du jury** : une personne physique, un professionnel ou une personne qualifiée de la société civile, qui sont chargés d'évaluer les meilleurs projets pour leur remettre une distinction. Les membres du jury sont choisis parmi les partenaires et les sponsors de l'événement. Nous réunissons chaque année entre 15 et 25 personnes pour évaluer les projets présentés.

**Pitch Fire** : temps fort du *Hackathon santé*, c'est le moment où chaque porteur de défi devra convaincre les participants de rejoindre son équipe en 1 minute maximum. Pour ce faire, vous ne disposerez que de votre voix. Concentrez-vous donc sur l'essentiel, car les secondes sont comptées. Mais pas de panique ! Voici quelques conseils pour réussir votre entrée :

- Présentez-vous (5 à 10 secondes).
- Expliquez le besoin que vous avez identifié (10 à 20 secondes).
- Démontrer comment votre solution répondra à ce besoin (10 à 20 secondes).
- Enfin, faites part des profils recherchés pour travailler sur votre idée (5 à 10 secondes).

Nommer votre projet pour accrocher les participants et leur donner envie de rejoindre votre équipe.

**Hackathon santé :** c'est une compétition d'innovation ouverte qui a pour vocation de faciliter la collaboration interdisciplinaire pour aider à concevoir des solutions créatives qui répondent aux défis de notre système de santé de demain. Un week-end pour innover dans la santé et générer un impact sociétal durable. C'est aussi une occasion de vivre une aventure qui bouleverse les codes établis pour lever les barrières à l'innovation. Ainsi, nous favorisons l'interdépendance pour apporter des solutions à des problématiques concrètes de santé. Enfin, c'est une expérience inoubliable ! Immergez-vous dans un environnement stimulant qui s'appuie sur l'intelligence collective et qui rassemble des compétences diversifiées pour modéliser des solutions innovantes de santé.

**Sparkboard :** plateforme pour voir les projets et pour rejoindre une équipe lors du Hacking Health Normandie.

Le *Hacking Health Normandie* est un Hackathon santé qui se déroulera du 11 au 13 mars 2022 à l'UFR de santé de Rouen, ci-après « l'événement ».

HackSoul tient mandat de représentation pour l'ensemble des questions ayant trait au présent événement. Le *Hacking Health Normandie* sera coorganisé cette année avec le GHT Rouen cœur de seine, l'UFR de santé et l'université de Rouen, ci-après « l'organisateur », ci-après « l'organisateur ».

Le *Hackathon santé* est la partie concours de l'événement *Hacking Health Normandie*, ci-après « le concours ».

Toute personne morale ou personne physique ayant conclu un accord avec l'organisateur en vue de soutenir l'événement, y compris les *coachs & experts* et les membres du jury, ci-après « le partenaire ».

Toute personne inscrite à l'événement, en tout ou partie, dans les conditions définies par les présentes, qu'il le soit à titre personnel ou en représentation de son employeur ou d'un tiers, ci-après « le participant ».

## Article 1. Objet du règlement

Le présent règlement a pour objet la définition des conditions et des règles de participation à l'événement, dont le concours.

Le concours n'entre pas dans le champ des articles L. 121-1 du Code de la Consommation et les suivants relatifs aux loteries et aux jeux de hasard, considérant que les critères qui permettront au jury de distinguer les participants sont clairs et définis. Ils sont accessibles sur notre site, à l'adresse suivante : <https://hacking-health.org/fr/normandie>

## Article 2. Conditions de participation

Le participant, et le partenaire acceptent les termes du présent règlement, lequel a valeur de contrat.

L'événement est ouvert à toute personne intéressée par la santé numérique et le prototypage de dispositifs liés à la santé ou l'autonomie, aux personnels du partenaire. L'organisateur ne rémunère aucun participant. La participation à l'événement est réservée à toute personne physique ou personne morale majeure au moment de son inscription.

Le participant au concours s'inscrit individuellement selon les conditions du présent règlement, mais pour que sa participation soit effective, il devra intégrer une équipe dont la taille sera comprise entre (5) cinq et (10) dix personnes. Les participants pourront rejoindre l'équipe de leur choix en s'inscrivant sur le sparkboard disponible à l'adresse suivante : <https://hnormandie2022.sparkboard.com>. L'inscription pourra se faire dès l'ouverture du sparkboard et ceux jusqu'à une (1) heure après le pitch fire, le vendredi soir. Une fois le nombre de places atteint, plus aucun participant ne pourra rejoindre l'équipe, le participant devra choisir une autre équipe. Les équipes qui n'ont pas le nombre suffisant de participants devront trouver un consensus pour fusionner ou alors convaincre les participants de ces équipes de les rejoindre afin d'atteindre le nombre de participants suffisant pour permettre à l'équipe de participer.

En cas de non-rattachement d'un participant à une équipe à la fin de la première journée du concours et que le nombre de participants restant ne disqualifie aucune équipe, l'organisateur se réserve la possibilité d'ouvrir des places supplémentaires dans les équipes choisies par le participant afin de l'y intégrer.

Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'organisateur, dénommé le « Référent ».

La présence physique d'au moins un participant par équipe en permanence sur le lieu du concours est recommandée.

### Article 3. Modalités d'inscription

Conformément à l'article L121-15-2 du Code de la Consommation, il est précisé que les conditions auxquelles est soumise la possibilité de participer à l'événement par voie électronique sont les suivantes :

- Le participant doit prendre connaissance de toute information utile et en particulier du présent règlement sur notre site web, à l'adresse <https://hacking-health.org/fr/normandie>
- Pour s'inscrire, le participant doit se connecter notre site, accessible en ligne à l'adresse suivante : <https://hacking-health.org/fr/normandie>
- Le tarif pour l'inscription à l'événement est le suivant :
  - Événement complet (3 jours) est de 15 € pour les particuliers. Les tarifs pour les représentants d'une personne morale type microentreprise (comme défini par l'article 51 de la loi n°2008-776 du 4 août 2008 de modernisation de l'économie (LME) qui introduit un classement des entreprises et qui définit une microentreprise comme une entreprise dont l'effectif est inférieur à 10 personnes et dont le chiffre d'affaires ou le total du bilan annuel n'excède pas 2 millions d'euros) est de 100 €. Le tarif pour les représentants d'une personne morale autre que microentreprise est de 200 €. Pour les porteurs de défi qui représentent une personne morale de type microentreprise, le prix est de 1 500 € et pour les porteurs de défi qui représentent une personne morale autre qu'une microentreprise le prix est de 3 000 €. Ce tarif comprend le droit de participer à l'événement considéré.
- Le participant doit s'inscrire dans l'une des catégories suivantes :
  - Tech (web développeurs, informaticiens, experts en technologie de l'information et de la communication, etc.)
  - Designers (expert de l'innovation par les usages, ergonomes, designers de produit, designers de service, créatif, communicants, makers, etc.)
  - Les usagers de santé (médecins, paramédicaux, infirmières, kinésithérapeutes, assistantes sociales, psychologues, usagers de la santé, aidants, associations de patients, etc.)
  - Business (gestions, experts finance, juristes, chefs de projets, industriels, innovateurs, chargés de mission innovation, etc.)
- Chaque catégorie est limitée et l'événement accueillera 200 participants maximum. La répartition par catégorie est la suivante : 100 techs maximum, 60 usagers de la maximum, 20 designers maximum et 10 business maximum. Nous acceptons 20 projets maximum. L'organisateur se réserve le droit de modifier le nombre de participants autorisés par catégorie pour permettre le brassage de profils et de compétences.

### Article 4. Remboursement des frais engagés

Le participant est informé que les frais afférents à sa participation au concours (et notamment déplacements et hébergement éventuel autre que celui proposé lors des événements en présentiel) ne sont pas pris en charge par l'organisateur. Lors des événements en présentiel, un dortoir sans couchage sera mis à disposition. Il est donc demandé au participant de prendre de quoi dormir (un matelas gonflable et un sac de couchage). L'organisation décline toute responsabilité à ce titre.

### Article 5. Déroulement du concours

Chaque porteur de défi disposera de 1 minute pour exposer son défi qui est le "Pitch fire". Une fois tous les "pitches fire" passés, les participants choisiront un défi. Pour constituer une équipe, il faut que le porteur

de défi ait convaincu quatre participants à le rejoindre. Les défis qui n'auront pas le nombre suffisant pour transformer le défi en projet devront rejoindre une autre équipe.

À préciser : le projet qui n'aura pas convaincu 4 participants est disqualifié. Cf observations précédentes.

Chaque équipe disposera d'un espace de travail au sein des locaux mis à disposition par l'organisateur et de coachs sélectionnés par l'organisateur pour leurs compétences.

Il est fortement recommandé aux participants de prendre connaissance de leurs compétences avant le concours et de faire appel à eux lors du passage en revue des projets le samedi après-midi de 14h à 16h et le dimanche matin de 10h à 12h.

Chaque équipe présentera son projet devant un jury composé de professionnels du secteur de la santé et du numérique, ainsi que des sponsors du concours. Les critères d'évaluation sont accessibles sur notre site, à l'adresse suivante : <https://hacking-health.org/fr/normandie>

## Article 6. Désignation des gagnants

L'équipe gagnante sera désignée par un vote du jury, celui-ci se réservant la possibilité de n'en désigner aucune s'il estime qu'aucune équipe ne remplit les critères de sélection définis ci-dessous.

Le vote sera acquis à la majorité des membres du jury qui reposera son vote à partir de critères d'évaluation permettant à celui-ci de juger les projets.

Ces critères d'évaluation sont :

- L'impact sur 20 points) : les membres du jury évalueront l'importance du besoin identifié, le bénéfique pour l'utilisateur et les apports de la solution.
- L'innovation sur 20 points : les membres du jury évalueront le caractère novateur et l'originalité de l'idée.
- La promesse sur 20 points : les membres du jury évalueront la capacité de passer d'un concept à un produit, si la promesse répond à un besoin et si elle est compréhensible
- La qualité sur 20 points : les membres du jury évalueront l'interface utilisateur ou ergonomie, la facilité d'utilisation et la qualité de conception
- Le réalisme sur 10 points : les membres du jury évalueront la pertinence de la solution, si le prototype est fonctionnel et si la solution est complète ou partielle.
- La présentation du Projet sur 10 points : les membres du jury évalueront si la présentation est claire, inspirante et visuelle.

Le participant reconnaît que le jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions. Le participant s'engage à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du jury.

Le jury pourra 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.

Les gagnants seront désignés immédiatement après la délibération du jury.

## Article 7. Prix et dotation du concours

L'organisateur pourra, proposer aux équipes, gagnantes ou non, de participer au développement de leur projet, selon des conditions à définir dans le cadre d'un accord ultérieur dans le respect des présentes.

Les gagnants, désignés par le jury selon les modalités prévues à l'Article 6 du présent règlement, se verront attribuer diverses dotations. Ces dotations peuvent évoluer dans le temps au plus tard jusqu'au jour de l'annonce des lauréats. L'organisateur décide à sa discrétion des conditions de remise des dotations.

Les dotations seront acceptées telles qu'annoncé. Les prix offerts ne peuvent donner lieu, de la part du participant, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leurs contre-valeurs en argent, ni à leurs remplacements ou échanges pour quelques causes que ce soit.

Les gagnants autorisent toute vérification concernant leur identité et la conformité des informations

communiquées lors de leur inscription. Les prix et dotations sont disponibles sur notre site à l'adresse suivante : <https://hacking-health.org/fr/normandie>

## **Article 8. Modification du règlement**

La responsabilité de l'organisateur et/ou du partenaire ne saurait en aucun cas être engagée si le présent règlement devait être modifié pour quelques raisons que ce soit et même sans préavis.

Les modifications seront portées à la connaissance de tous les participants sur notre site web, pour permettre au participant de procéder à la modification de son projet suivant les exigences du nouveau règlement.

L'organisateur du concours se réserve le droit d'interrompre ou de modifier l'événement, d'en décaler la période à tout moment et sans préavis si une telle mesure se révélait nécessaire pour des motifs indépendants à leur volonté.

## **Article 9. Engagements et garanties des participants**

Le participant au concours s'engage à faire preuve de loyauté et de courtoisie à l'égard de l'équipe mise en place par l'organisateur, mais aussi des autres participants de manière à préserver l'esprit qui préside à l'événement. Dans le cas contraire, l'organisateur se réserve le droit d'exclure un participant dont il estime que le comportement nuit de quelque manière que ce soit à l'événement.

Le participant s'engage à prendre soin du matériel et des lieux mis à sa disposition lorsque l'événement est en présentiel. Il accepte que sa propre responsabilité soit mise en cause en cas de dommage dont il serait l'origine. L'organisateur se réserve la faculté d'utiliser tout recours contre un participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du concours ou aurait tenté de le faire.

Le participant peut bénéficier d'une communication des projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation initiées par l'organisateur et/ou le partenaire.

Le participant s'engage, pendant le mois consécutif à la date de remise des prix telle que définie à l'Article 7 du présent règlement, à accepter de répondre aux sollicitations de l'organisateur ou du partenaire dans le but de promouvoir le projet du participant. Dans le mois qui suit la remise des prix du concours, comme prévu à l'Article 7 du présent contrat, les équipes gagnantes et l'organisateur ou le partenaire se rapprocheront pour envisager le développement et l'exploitation du projet. Dans le mois qui suit la remise des prix du concours, comme prévu à l'Article 7 du présent contrat, le participant est tenu de proposer en priorité à l'organisateur ou au partenaire toute collaboration qu'il pourrait souhaiter mener avec des tiers en lien avec le projet. Dans le cas où l'organisateur ou le partenaire signifient de façon expresse et par courriel au participant ne pas être intéressés par la collaboration proposée, le participant redevient libre de débiter des discussions avec des tiers pour débiter une collaboration sur le projet.

Le participant déclare disposer sans restriction ni réserve des droits objets des présentes et de la capacité de s'engager.

Le participant est seul responsable du contenu des éléments développés et transmis dans le cadre du concours et déclare que ces derniers sont conformes à la législation en vigueur notamment quant aux droits de propriété intellectuelle de tiers.

## **Article 10. Exclusions de responsabilités de l'organisateur et/ou du partenaire**

La responsabilité de l'organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure, le concours était modifié, écourté, allongé ou annulé. Il se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation et de reporter toute date annoncée. Dans tous les cas, si le bon déroulement administratif ou technique du concours est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le

concours.

L'organisateur ne fournit aucune prestation ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'Article 7 du présent règlement. En tant que de besoin, il est précisé que l'organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un participant sur le lieu du concours comme prévu à l'Article 2.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable en cas de mauvaise réception ou de non-réception des inscriptions par voie électronique, quelle qu'en soit la raison. L'organisateur ne pourrait dès lors être tenu responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

L'organisateur rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau internet et décline toute responsabilité quant à l'ensemble des conséquences pouvant survenir à l'occasion de la connexion du participant à ce réseau via le site lors de l'inscription lors d'un événement en présentiel ou distanciel. L'organisateur ne saurait pas plus être tenu responsable dans le cas où un participant ne pourrait parvenir à se connecter au site.

L'organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident lié à l'accès à internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs de la plateforme d'inscription, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique et de l'envoi des formulaires d'inscription à une adresse erronée ou incomplète. La participation du participant au concours se fait sous leur entière responsabilité. Lors du concours, il appartient à tout participant de prendre toutes les mesures appropriées de façon à protéger ses propres données ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La responsabilité de l'organisateur ou du partenaire ne saurait être engagée à cet égard.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal du participant.

L'organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé au participant, à son équipement informatique et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

Le participant reste seul responsable du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du concours. La responsabilité de l'organisateur ou du partenaire ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel ou des effets personnels de l'utilisateur.

## **Article 11. Confidentialité**

Constituent des « informations confidentielles » au sens du présent règlement, l'ensemble des informations matérielles ou immatérielles de quelque nature que ce soit, notamment administrative, commerciale, scientifique, technique, financière, fiscale, juridiques ou économiques, qui ont été, sont ou seront communiquées par l'organisateur, le partenaire ou un participant à un autre participant, directement ou indirectement, et de manière non exhaustive par oral, par écrit quel qu'en soit le support, par remise de documents papiers ou électroniques.

Ne constituent pas des informations confidentielles :

- Les informations actuellement accessibles ou devenant accessibles au public sans manquement aux termes du règlement de la part du participant.
- Les informations légalement détenues par le participant avant leur divulgation par l'organisateur ou le partenaire.
- Les informations ne résultant ni directement ni indirectement de l'utilisation de tout ou partie des informations confidentielles.
- Les informations valablement obtenues auprès d'un tiers autorisé à transférer ou à divulguer lesdites informations.

Le participant comme le partenaire s'engagent pendant la durée du concours et pendant une période de (3) trois ans après la fin du concours à : (i) ne pas utiliser les informations confidentielles à des fins autres



que la participation au concours dans les conditions du règlement; (ii) prendre toute précaution nécessaire, utile et raisonnable pour protéger les informations confidentielles; (iii) ne divulguer les informations confidentielles à quiconque, par quelque moyen que ce soit, sauf aux autres membres de son équipe strictement pour mener à bien leur projet pendant le concours.

À l'issue du concours, le participant, comme le partenaire, supprimera toutes les informations confidentielles, quel que soit leur support, obtenues dans le cadre du concours, sauf accord express, préalable et écrit de la personne physique ou morale que les informations concernent.

## **Article 12. Propriété intellectuelle et utilisation de données de santé**

Le participant, comme le partenaire, se rend attentif au fait que l'organisateur entend promouvoir un événement dont les solutions sont libres de droits. En aucun cas, l'organisateur ne pourra voir sa responsabilité engagée par un participant ou tout autre tiers concernant une question relative à la propriété intellectuelle de solutions issues du concours. Les risques relatifs à la propriété intellectuelle et assimilée sont assumés exclusivement par chaque participant et au sein de son équipe.

S'agissant d'un événement collaboratif ayant pour but l'apport de solutions à des problématiques identifiées et apportées comme projet par un participant, le participant ayant soumis un projet est propriétaire des droits de propriété industrielle relatifs à ce projet et à leurs exploitations et il est le seul autorisé à procéder à des dépôts de brevets, modèles ou marques. Les œuvres artistiques conçues dans le cadre de ce projet sont des œuvres collectives dont le participant ayant soumis ce projet est investi des droits d'auteurs correspondants.

L'organisateur attire l'attention sur l'importance pour chaque participant d'établir un accord avec son équipe sur les droits de propriété intellectuelle relatifs au projet. À défaut d'autre contrat signé par tous les participants à un projet, le participant ayant soumis le projet est seul propriétaire des droits d'exploitation de propriété industrielle de ce projet, de même qu'il est investi des droits d'auteur sur les œuvres collectives créées dans le cadre de ce projet.

L'organisateur n'a aucun droit de préférence sur une éventuelle collaboration ou exploitation commerciale ou non commerciale des projets. Chaque participant fait son affaire de l'exploitation future de son projet, en accord avec toute autre personne, participant ou tierce, ayant des droits sur le projet.

L'organisateur et le partenaire (sauf accord particulier éventuel entre un partenaire et son salarié participant), ne peuvent revendiquer la propriété intellectuelle des projets présentés, de quelque façon que ce soit ou à quelque titre que ce soit. Sauf accord particulier avec des participants, l'organisateur et le partenaire, ne peuvent revendiquer la propriété intellectuelle exclusive des projets présentés, de quelque façon que ce soit ou à quelque titre que ce soit.

### **Article 12.1. Respect des droits antérieurs.**

Toutes les créations originales, bases de données, dénominations, marques ou autres signes distinctifs ne peuvent être utilisés, reproduits et représentés par un participant que :

- S'il détient les droits sur ces éléments ;
- Si ces éléments sont libres de droits ;
- S'il y est autorisé par celui qui détient les droits sur ces éléments.

Toutes les créations originales, bases de données, dénominations, marques ou autres signes distinctifs présents sur les pages du site dédié à l'événement demeurent la propriété exclusive de leur auteur ou de leur déposant. Cependant, la reproduction et la représentation de tout ou partie de ces éléments sont autorisées au participant à titre gracieux dans le strict cadre de sa participation au concours (utilisation du logo du concours sur le support de présentation des projets par exemple).

Le participant accepte de la même manière la reproduction et la représentation à titre gracieux de tout ou partie de ses créations, dénominations, marques ou autres signes distinctifs, par l'organisateur dans le cadre strict du concours. Le participant garantit l'organisateur contre toute revendication de tiers sur ces éléments.

## Article 12.2. Respect des données de santé traitées

Le participant s'engage à ne pas exploiter/utiliser et respecter la confidentialité des données personnelles des personnes concernées par les données éventuellement traitées dans le cadre du concours. En particulier, aucune donnée relative à la santé de personnes (informations médicales, dossier patient...), identifiées ou identifiables (directement ou par référence à un numéro), ne sera utilisée, et, à tout le moins, sans le consentement exprès, libre et éclairé des personnes concernées. En cas d'anonymisation de données, les méthodes utilisées devront être conformes aux recommandations de la CNIL pour parvenir à une irréversibilité.

## Article 13. Protection des données personnelles

Conformément au règlement général sur la protection des données (RGPD), le participant, le partenaire, bénéficie d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition aux informations qui le concernent, qu'il est possible d'exercer auprès de l'organisateur. Lors de la transmission des informations nécessaires à l'inscription du participant à l'organisateur, le participant communique à l'organisateur ses : nom, prénom, la catégorie comme défini à l'Article 3 et son adresse électronique.

Le participant doit obligatoirement communiquer les données à caractère personnel visées à l'alinéa précédent, ce qu'il accepte expressément. À défaut, sa participation au concours ne sera pas prise en compte. Ces données à caractère personnel sont collectées et traitées par l'organisateur aux fins de gestion et d'organisation du Hackathon. Aucune donnée d'identification technique n'est récoltée. Cette opération de traitement de données n'a pas été signalée au délégué à la protection des données (DPD), conformément au considérant numéro 8 du règlement (CE) numéro 45/2001. Les données recueillies seront conservées trois ans maximums.

Nous n'enregistrons aucune donnée directement sur notre site. Les inscriptions sont redirigées vers une plateforme EventBrite.

Le responsable du traitement des données collectées est notre sous-traitant EventBrite. L'accès aux données est limité à l'organisateur dans le cadre du présent concours, ainsi qu'aux personnes intervenant dans l'organisation du Hackathon, tel que l'organisateur.

La législation sur la protection des données vous donne des droits concernant les données personnelles que nous détenons à votre sujet, y compris le droit de demander une copie des données personnelles, de nous demander de rectifier, restreindre ou supprimer vos données personnelles, de vous opposer à un profilage et de vous désabonner des communications marketing.

Pour exercer l'un de ces droits, il appartient au participant de consulter la démarche à suivre en se référant à la politique de confidentialité d'EventBrite disponible sur leur site à l'adresse suivante : <https://eventbrit.fr>

## Article 14. Droit à l'image

### Article 14.1. Objet

Le présent article a pour objet de déterminer les conditions dans lesquelles le participant accorde à l'organisateur le droit d'utiliser à titre gratuit son image et sa voix, dans une finalité de promotion de l'événement et des activités de l'organisateur. Si le participant estime qu'une captation d'image relative à son projet ou à lui-même peut lui causer un trouble anormal, il lui appartient de le signaler de manière visible sur son espace de travail. Ainsi par l'effet des présentes et en vertu de l'article 9 du Code civil, le participant autorise l'organisateur et son partenaire à fixer son image et à la reproduire ou représenter à des fins de communication.



## Article 14.2. Droits cédés

Ainsi par l'effet des présentes, les droits sont cédés pour la durée et le territoire visés à l'Article 14.3 ci-dessous, le participant autorise :

- La fixation de son image dans le cadre des photographies prises au cours du reportage précité et la reproduction de son image ainsi fixée par tout procédé technique connu ou inconnu à ce jour (graphique, photographique, numérique, etc.), sur tous supports (et notamment le site de l'organisateur, tout support que l'organisateur serait amené à utiliser ou créer dans le but de sa promotion, etc.) sur tous les formats, pour un nombre illimité d'utilisations, en intégralité ou en partie, ensemble ou séparément, aux fins de communication.
- La communication au public de son image ainsi fixée et reproduite, en tout ou en partie, au travers de tout moyen de diffusion, connu ou inconnu à ce jour, et notamment communication par voie électronique (site internet, extranet, Intranet, etc., quel qu'en soit le format [html, etc.] quel qu'en soit le vecteur et l'appareil de réception, ainsi que par mise à la disposition du public quel que soit le procédé analogique ou numérique [et notamment downloading, uploading, etc.] ou le mode de transmission audiovisuelle ou téléphonique mobile ou fixe utilisé.

## Article 14.3. Territorialité et durée de la cession de droits

La présente cession de droits est consentie :

- Pour une exploitation dans le monde entier
- Pour une durée illimitée à compter de la date d'inscription à l'événement.

Les éventuels légendes et commentaires accompagnant le cas échéant la reproduction ou la représentation de l'image totale ou partielle du participant dans les conditions visées ci-dessus ne porteront pas atteinte à la réputation ou à la vie privée du participant.

Rémunération

La participation du participant à la séance photo et la cession de ses droits comme prévu aux Article 14.2 et Article 14.3 ci-dessus sont accordées à titre gracieux.

## Article 14.4. Garanties

Le participant ne fait aucune réserve ni restriction sur la (les) photographie(s) visée(s) à Article 14.1 ni sur les droits d'utilisation mentionnés aux Article 14.2 et Article 14.3 du présent règlement.

## Article 15. Responsabilité & Règlement des différends

La seule langue de référence pour le présent règlement est le français. Le présent règlement est soumis au droit français. Les parties s'efforceront de régler à l'amiable tout litige qui pourrait survenir dans le cadre du présent règlement. En cas de désaccord persistant, l'organisateur et le participant s'engagent à soumettre leur conflit à une conciliation amiable avant toute procédure judiciaire. Le cas échéant, les tribunaux du Rouen seront seuls compétents pour connaître de toute difficulté relative à l'interprétation ou l'exécution du règlement.