

CSLabs - Hackathon « Le Bien Vieillir » 2020 - Termes et conditions

1. CHAMP D'APPLICATION

1.1. Les présentes conditions générales (les "Conditions générales") sont applicables à l'événement ("Hackathon") nommé "Hackathon – Le Bien Vieillir" organisé les 23, 24 et 25 octobre 2020 par l'ASBL Computer Science Labs ("CSLabs" ou "Société"), société constituée conformément à la loi du 27 juin 1921 relative aux associations sans but lucratif modifiée par la loi du 2 mai 2002, dont le siège social est situé à la Faculté d'Informatique de l'Université de Namur, rue Grandgagnage 21, B-5000 Namur.

1.2. Cet événement vise à renforcer l'innovation et la créativité en Belgique afin de trouver des solutions peu orthodoxes à des problèmes qui ne peuvent être résolus par des moyens conventionnels, de réimaginer les entreprises et de contribuer à la construction d'une Belgique "meilleure".

1.3. Les présentes Conditions Générales sont applicables à tous les participants du Hackathon ("Participant" ou "Équipe") et remplacent, sans exception, toutes les conditions des Participants, même si elles stipulent le contraire. La participation au Hackathon entraîne automatiquement l'acceptation des Conditions Générales et la renonciation aux propres conditions générales du participant. Il y a quatre catégories de participants : les personnes qui détiennent des billets ("Participants individuels"), les organisations qui fournissent un soutien sous forme de fonds ("Partenaires") ou de type ("Soutiens") et les invités tels que les experts, les mentors, les exposants, les membres du jury, etc. ("Invités"), qui peuvent tous être des individus ou des organisations. Les "Personnes physiques" sont des personnes physiques, les "Organisations" sont tout type d'entité juridique qui n'est pas une personne physique, comme les sociétés, les associations à but non lucratif, etc.

2. INTERPRÉTATION

2.1. Aucune disposition des présentes conditions générales ne doit être interprétée défavorablement à l'encontre d'une partie uniquement parce que cette partie était responsable de la rédaction de cette disposition particulière.

2.2. Les mots au singulier comprennent le pluriel et vice versa. Les variantes grammaticales d'un terme défini ont la signification indiquée dans la définition pertinente, telle qu'ajustée pour refléter raisonnablement la variance et le contexte de l'utilisation de la variante. Les mots "inclure", "inclus" ou "y compris" sont utilisés pour indiquer que les matières énumérées ne sont pas une énumération complète de toutes les matières couvertes. Les références aux articles sont des références aux articles des présentes Conditions Générales, sauf indication contraire. Les rubriques des présentes conditions générales sont données à des fins de construction ainsi qu'à titre de référence.

2.3. Les présentes conditions générales sont rédigées en langue française. Si ces conditions générales sont traduites dans une autre langue, c'est le texte en français qui prévaut.

3. PAIEMENT

3.1. Les droits d'enregistrement prennent la forme d'une caution permettant de valider l'inscription. Celle-ci sera remboursée après l'événement si les conditions suivantes sont respectées :

- Le Participant a participé à l'événement conformément à son inscription ;

3.2. En cas de tricherie ou de violation des règles de participation ou de toute obligation contenue dans les présentes, la Société a le droit, à tout moment, d'annuler la participation du Participant. Dans ce cas, les droits d'enregistrement resteront définitivement acquis par la Société.

3.3. Si le Participant manque à son obligation de payer à temps, il ne sera pas autorisé à assister au Hackathon, sauf contre ordre des organisateurs avec preuve à l'appui.

4. MATÉRIEL ET OUTILS INFORMATIQUES

4.1. Une connexion Wi-Fi sera mise à la disposition du Participant pendant toute la durée du Hackathon.

4.2. Des connexions Ethernet (switch) seront mises à disposition du Participant pendant toute la durée du Hackathon.

4.3. Un dispositif d'allongement ou de réplcation d'alimentation (rallonge électrique, système multiprise) par équipe sera mise à disposition pendant toute la durée du Hackathon.

4.4. Le Participant doit apporter son propre matériel (ordinateur, rallonge, barres d'alimentation, câble Ethernet, etc.) et ses propres logiciels ("Matériel").

4.5. Le Participant est seul responsable de son matériel. La Société décline toute responsabilité et ne pourra jamais être tenue pour responsable en cas de vol, perte ou détérioration du Matériel.

4.6. La Société est susceptible de prêter de l'équipement ou des objets connexes ("Outils informatiques") au Participant pendant le Hackathon. Le Participant reconnaît par les présentes que les Outils informatiques susmentionnés demeurent la propriété exclusive de la Société.

4.7. Le Participant renonce à toute réclamation pour des produits / logiciels / fils défectueux, etc. liés aux Outils informatiques mis à sa disposition par la Société, d'autres Participants ou des tiers.

4.8. Des salles de repos ainsi que des lits de camp seront mis à disposition du Participant afin qu'il puisse s'y reposer. L'usage de ces salles est exclusivement réservé aux activités de repos. Le calme devra y régner. Le Participant qui n'y respecte pas ces règles s'expose à l'exclusion de ces salles.

5. DROITS DE PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

Le Hackathon est un événement ouvert et contributif. Pour s'assurer qu'il conserve ces qualités, les cinq principes suivants s'appliquent :

5.1. Chacun garde ce qu'il possède déjà.

Tous les participants ont ou peuvent avoir des droits de propriété intellectuelle préexistants. Il peut s'agir d'idées, de savoir-faire, de secrets commerciaux, de droits d'auteur sur le code, parfois même d'un brevet ou d'une application, de marques, de logos et d'autres éléments similaires. Ce principe se dénomme "Pre-Existing IP" ou "PI".

Toute PI préexistante reste la propriété de son propriétaire, et rien de ce qui se passe pendant le Hackathon ne peut être considéré comme un transfert ou une cession de cette PI préexistante.

De plus, le fait de montrer quoi qui peut être couvert par un droit de PI (par exemple, montrer un code couvert par le droit d'auteur de votre logiciel) n'implique pas que quiconque peut le copier ou l'utiliser librement sans l'approbation de son propriétaire.

5.2. Le Hackathon est un événement ouvert et public.

Sachez que le Hackathon est un événement public et ouvert. Toute information téléchargée dans une application, discutée en groupe ou même en réunion privée, ou autrement partagée, doit être considérée comme divulguée dans un espace public. Cela signifie que si vous êtes sous un devoir de confidentialité de certaines informations, vous ne devez pas divulguer cela pendant le Hackathon. Cela n'empêche personne de signer une entente de confidentialité spécifique pour des renseignements précis et identifiables qui ne sont autrement pas communiqués à un autre participant.

Cela dit, il est important de comprendre que les idées génériques ne sont presque jamais couvertes par la PI ou protégeables. Ce n'est que lorsque l'idée devient plus spécifique et commence à être convertie en application réelle que la protection de la propriété intellectuelle commencera à s'appliquer.

5.3. L'attribution est essentielle

Tout au long de l'événement, les équipes développeront des idées. Le contenu des idées peut changer et changera probablement tout au long de l'événement. La composition des équipes est susceptible de changer au début de l'événement.

Les idées peuvent être suivies et gérées tout au long de l'événement grâce aux fonctions de l'application du Hackathon (mobile ou web). Au plus tard à la fin de l'événement, l'idée et l'identité des personnes qui y ont contribué seront finalement identifiées dans la demande. Il est important que toutes les personnes qui contribuent à une idée reçoivent une mention juste. Aux fins de cette attribution, la part de chaque donateur est considérée comme égale.

L'attribution n'a PAS pour effet de permettre à un contributeur de bloquer l'utilisation d'une idée particulière à laquelle il a contribué, mais plutôt de permettre à tous les contributeurs à cette idée de l'utiliser et de la développer davantage.

5.4. Différentes catégories de participants

Ces règles s'appliquent à toutes les catégories de participants et à toutes les personnes qui participent en leur propre nom ou au nom d'une organisation.

Cependant, toute Organisation (Partenaire, Supporter ou Invité) qui participe au Hackathon s'engage à s'assurer que chaque individu qui a contribué à une idée particulière :

- obtienne une reconnaissance de nom appropriée ; et
- est invité à partager les avantages d'un tel développement commercial sur une base raisonnable ; cela peut inclure le fait d'être offert de travailler dessus contre paiement ou le partage d'une partie du produit sur une base raisonnable.

Si une Organisation ne se conforme pas à ces exigences, le Hackathon a le droit de faire des déclarations publiques sur le non-respect de ces exigences par cette Organisation, sans encourir aucune responsabilité envers cette Organisation.

5.5. Aucune vérification ou responsabilité pour la PI

Le Hackathon et le CSLabs ne contrôleront pas et ne vérifieront pas si les participants ont les droits appropriés pour participer à l'événement du point de vue de la propriété intellectuelle, et n'assumeront aucune responsabilité en cas de violation ou de prétendue violation d'un droit de propriété intellectuelle soit de la part d'un participant soit d'un tiers.

De même, le Hackathon et le CSLabs ne sont pas responsables de la propriété intellectuelle des idées mentionnées, générées ou attribuées tout au long de l'événement.

Aux fins des présentes conditions générales, on entend par droits de propriété intellectuelle (i) le droit d'auteur, les brevets, les droits de base de données et les droits sur les marques, les dessins et modèles, le savoir-faire et les secrets commerciaux (enregistrés ou non), (ii) les demandes d'enregistrement et le droit de demander l'enregistrement de ces droits et (iii) tous les autres droits de propriété intellectuelle et formes de protection équivalentes ou similaires existant partout dans le monde ("droits de propriété intellectuelle").

6. COÛTS ET DÉPENSES

Le Participant reconnaît que tous les divers coûts ou dépenses directement ou indirectement liés à la participation au Hackathon demeureront la seule responsabilité du Participant.

7. LIMITATION DE RESPONSABILITÉ

7.1. Sans préjudice des limitations définies ci-dessus, la Société ne peut être tenue responsable (i) de toute communication retardée, volée, perdue, mal acheminée, mal affranchie, incomplète, illisible, inexacte, brouillée ou inintelligible, quel que soit le mode de transmission, (ii) de dysfonctionnement de la connexion Wi-Fi, des système téléphonique, des téléphones, matériels et logiciels ou d'autres dysfonctionnements techniques ou informatiques, (iii) de corruption de données, vol, destruction, accès non autorisé ou altération de matériels, (iv) blessures, pertes ou dommages de toute nature causés par la participation au Hackathon et, (v) pour toute erreur d'impression, typographique, administrative ou technologique dans tout matériel associé au Hackathon.

7.2. La Société décline toute responsabilité pour les dommages causés à tout appareil résultant de la participation à ce Hackathon ou de l'accès, de l'upload ou du téléchargement d'informations en relation avec ce Hackathon.

7.3. La Société se réserve le droit, à sa seule discrétion, d'annuler, de modifier ou de suspendre le Hackathon si un virus, un bogue, un problème informatique ou téléphonique, une intervention non autorisée ou toute autre cause indépendante de la volonté de la Société, corrompt ou menace l'administration, la sécurité ou le bon déroulement du Hackathon.

7.4. La Société décline toute responsabilité en cas de modification, de raccourcissement ou d'annulation du Hackathon pour cause de force majeure ou d'événement indépendant de sa volonté. Dans ce cas, les droits d'enregistrement resteront définitivement acquis par la Société.

7.5. La Société se réserve le droit de prolonger ou de reprogrammer le Hackathon.

8. DONNÉES PERSONNELLES

8.1. Le Participant accepte l'enregistrement et le traitement par la Société des données personnelles concernant lui-même, son personnel, ses employés, agents et/ou représentants ("Données Personnelles"), à condition que cela ne concerne que les Données Personnelles obtenues dans le cadre du Hackathon, et que le traitement desdites Données Personnelles ne soit effectué que pour les moyens du Hackathon, la promotion et le développement des produits et services du Hackathon, la mise en place de campagnes d'information personnalisées et de marketing direct, y compris par courrier électronique.

8.2. Le Participant consent par les présentes à l'utilisation et à la communication des Données Personnelles par la Société et les entités qui lui sont liées à ces fins, ou à toute autre personne conformément à une obligation légale ou dans le cas d'un intérêt légitime. Cette approbation s'applique également si la communication aux personnes susmentionnées avait lieu à l'extérieur de l'Union européenne, qu'elles offrent ou non des garanties d'un niveau de protection adéquat.

8.3. L'accès aux Données Personnelles est limité aux personnes qui en ont besoin pour l'accomplissement de leurs tâches.

8.4. Le Participant, son personnel, ses employés, agents et/ou représentants ont un droit d'accès aux Données Personnelles les concernant, ainsi qu'un droit d'ajustement des Données Personnelles incorrectes. Ils ont également le droit de s'opposer au traitement des données personnelles les concernant, à leur demande et gratuitement, dans la mesure où le traitement a lieu à des fins de prospection commerciale ou de marketing direct. Le Participant doit informer son personnel, ses employés, ses agents et/ou ses représentants du contenu de la présente clause et doit établir un dossier pour leur approbation.

8.5. La Société est le responsable du traitement des données personnelles susmentionnées au sens de l'article 2, point d), de la directive 95/46/CE du Parlement européen et du Conseil du 24 octobre 1995 relative à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (Le droit d'accès aux données et le droit d'ajustement des données, ainsi que le droit de s'opposer dans cet article seront accordés sous les restrictions des lois de la Belgique).

8.6. Le participant consent par les présentes à ce que certaines de ses données personnelles soient communiquées aux partenaires du Hackathon. Les partenaires sont des entreprises liées au monde de l'informatique, et les données communiquées à ces partenaires sont les suivantes : nom, prénom, établissement d'enseignement supérieur, année d'étude et CV du participant.

9. DROITS D'UTILISATION ET D'IMAGE

9.1. Le Participant accorde à la Société, sans aucune compensation, le droit d'utiliser son image, son nom de famille, son prénom et de brèves descriptions du projet mené par le Participant ou son équipe à des fins commerciales ou de publications internes/externes dans le cadre du Hackathon ("Utilisation").

9.2. Cette utilisation comprend la collecte, le stockage, la conservation, les reproductions illimitées, les publications et la distribution dans les médias imprimés, électroniques et numériques, y compris, mais sans s'y limiter, la publicité et les brochures, les programmes de diffusion vidéo et audio, le site Web, les médias sociaux et les communications en ligne dans le monde entier et pour une durée de nonante-neuf (99) ans à compter de l'inscription au Hackathon.

9.3. Sauf accord écrit préalable du Participant, la Société ne peut divulguer (i) l'adresse professionnelle et (ii) l'intégralité du contenu des présentations faites pendant le Hackathon par le Participant.

9.4 Le Participant libère, renonce et décharge la Société, ses administrateurs, employés, représentants et/ou entrepreneurs indépendants de toutes demandes, réclamations, causes d'action, dommages et responsabilités découlant directement ou indirectement de l'utilisation conformément aux droits accordés ci-dessus.

10. DIVERS

10.1. Toute disposition des présentes conditions générales qui est nulle ou inapplicable n'a aucun effet sur la validité des autres dispositions. Dans un tel cas, chaque partie doit faire de son mieux pour négocier immédiatement et de bonne foi une disposition de remplacement valide ayant un effet économique similaire qui se rapproche le plus possible de celui de la disposition invalide, nulle ou inapplicable.

10.2. Toute renonciation de la Société à se prévaloir de tout ou partie des présentes Conditions Générales à un moment donné ne peut être interprétée comme une renonciation à l'invoquer ultérieurement.

10.3. Tous les avis devant être faits en vertu des présentes conditions générales doivent être donnés par écrit par courrier recommandé ou par courriel, confirmé par courrier recommandé ou par service de messagerie express.

11. JURIDICTION ET DROIT APPLICABLE

11.1. Les présentes conditions générales sont régies par les lois belges et doivent être interprétées conformément à celles-ci, à l'exclusion de toute stipulation de droit international privé qui aurait pour effet de rendre applicable le droit étranger.

11.2. Tout litige découlant de l'interprétation, de l'exécution et de l'annulation des présentes Conditions Générales sera soumis exclusivement à la juridiction des Tribunaux de Namur - Division Namur.

12. DISPOSITIONS COVID-19

12.1. Conformément aux articles 7.4. et 7.5., la Société se réserve le droit de modifier, raccourcir, annuler ou repoter le Hackathon en raison du COVID-19.

12.2. Le Participant et la Société s'engagent à respecter et à ne pas contester les mesures en vigueur émises par le Conseil de Sécurité National.

12.3. La Société s'engage à mettre en place des dispositions et mesures particulières au sein du Hackathon (respect les distanciations sociales, bulles sociales, masques faciaux, gels hydroalcooliques, désinfection régulière des locaux, sens de circulation, planning pour éviter le croisement d'équipes, etc.).

12.4. La Société s'engage à former l'équipe organisatrice du Hackathon au préalable de l'événement afin qu'elle soit en mesure d'appliquer et d'assurer l'application des mesures en vigueur.

12.5. Le Participant s'engage à respecter et à ne pas contester les mesures en vigueur émises par le CSLabs.

12.6. Le Participant s'engage à respecter et à ne pas contester les directives pratiques dictées par l'équipe organisatrice du Hackathon lors de l'événement.

12.7. Le Participant s'engage à apporter, en plus de celui proposé par la Société, son propre matériel de protection et de désinfection (masques faciaux, gel hydroalcoolique, etc.).

12.8. La Société décline toute responsabilité liée au non-respect d'un Participant des mesures en vigueur.

Dernière modification le 4 octobre 2020 à 15:50