

# CHARTRE DU PARTICIPANT

## ARTICLE 1 - PRÉSENTATION

La Direction Générale des Finances Publiques (ci-après dénommée « DGFIP ») organise, les 24 et 25 novembre 2023, un hackathon visant à valoriser des données en source ouvertes, dans les conditions définies ci-après.

La présente Charte (ci-après la « **Charte** ») a pour objet de définir les droits et obligations de la DGFIP et des participants au hackathon (ci-après les « **Participants** »). Cette Charte complète le Règlement du hackathon (ci-après le « **Règlement** ») qui précise les objectifs, lots attribués aux gagnants et conditions de succès du concours.

## ARTICLE 2 – PÉRIODE

Ce jeu se déroulera du 24 novembre, 08h00 au 25 novembre 2023, 19h00 inclus.

Pour les besoins des présentes clauses et dans l'ensemble du Règlement, les dates et heures seront celles de Paris, France.

## ARTICLE 3 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

La participation au Hackathon implique la prise de connaissance, l'acceptation sans réserve et le respect des stipulations de la présente Charte et du Règlement par les Participants.

Les Participants à ce hackathon, gratuit, sont des étudiants de PSL, ayant suivi volontairement le processus d'inscription présenté dans le Règlement.

Sont exclues du hackathon les personnes ne répondant pas aux conditions ci-dessus ainsi que les membres du personnel de la DGFIP, et toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, à la réalisation ou à la gestion du hackathon ainsi que leur conjoint ou membres de leurs familles : ascendants et descendants directs ou autres parents vivant ou non sous leur toit.

La DGFIP se réserve le droit de procéder à toute vérification de ces règles.

## ARTICLE 4 – DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

La DGFIP peut décider, à tout moment, de prolonger la durée du hackathon, d'en reporter les dates ou d'en modifier les conditions sans que les participants ne puissent engager sa responsabilité de ce fait.

En cas d'événement indépendant de sa volonté, en cas de force majeure, de fraude ou tricherie, d'événement grave, imprévu ou impérieux, la DGFIP se réserve la possibilité d'écourter ou de supprimer tout ou partie de la présente opération sans que les participants ne puissent engager sa responsabilité de ce fait.

En cas de désistement et quelle qu'en soit la cause, la récompense ne pourra faire l'objet d'aucune contrepartie financière.

Les lots ne sont ni échangeables ni remboursables.

La DGFIP ne saurait être tenue pour responsable de l'utilisation ou de la non-utilisation, voire du négoce des lots par les gagnants.

## ARTICLE 5 – BON DÉROULEMENT DU HACKATHON

La participation au hackathon implique une attitude loyale de la part des participants ainsi que le respect d'une obligation générale de prudence dans la réalisation des défis proposés.

Toute manœuvre visant à contourner la présente Charte ou le Règlement, à augmenter ses chances au détriment des autres participants, et de manière plus générale tout comportement frauduleux, entraînerait immédiatement et irrévocablement la suppression de la participation du contrevenant. Le participant ne doit se livrer, en aucune circonstance, à l'une des activités suivantes :

- charger et/ou transmettre sciemment, des fichiers, programmes ou autres éléments contenant des virus, bogues, chevaux de Troie, bombes logiques, analyseurs de trame et/ou autres codes nuisibles ou des données altérées ;
- altérer les jeux de données retenus, le fonctionnement des outils ou les rapports réalisés d'une manière pouvant porter préjudice à un autre participant, à la DGFIP ou à un tiers et, notamment,
  - la vie privée d'une ou de plusieurs personnes,
  - la discrimination d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur sexe, de leur origine, ou de leur appartenance ou non-appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée,
  - l'atteinte aux droits d'autrui et à la sécurité des personnes et des biens ;
- sauf autorisation préalable, copier, même pour des raisons de sauvegardes, altérer ou détruire des informations, données, pour quelque raison que ce soit. **Les jeux de données fournis et utilisés dans le cadre du hackathon devront être détruits au plus tard, le lendemain du hackathon ;**
- divulguer, sans autorisation de la DGFIP, à des tiers les données fournies ou utilisées dans le cadre du hackathon ainsi que les éventuels résultats produits.

Il est rappelé à cet égard que certaines des activités énoncées ci-dessus peuvent constituer des infractions de nature pénale, engager la responsabilité de celui qui en est à l'origine et donner lieu à d'éventuelles poursuites judiciaires et actions en réparation.

Par ailleurs, le participant :

- est seul responsable de ses matériels et logiciels, dont il conserve la garde, et des éventuels dommages qui pourraient survenir dans le cadre du hackathon ;
- déclare et garantit à la DGFIP qu'il dispose de l'intégralité et de l'exclusivité des droits de propriété intellectuelle afférents aux créations constitutives du projet qu'il réalise dans le cadre du concours et à sa documentation afférente, ou qu'il est dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des autres titulaire(s) des droits sur ce projet et sur la

documentation afférente ;

- garantit la DGFIP contre tout recours de tiers à cet égard et reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas de violation de la présente obligation de garantie. Ces déclarations et garanties couvrent l'intégralité des éléments du livrable.

La DGFIP se réserve le droit d'exclure de la participation au hackathon toute personne troublant son déroulement. La DGFIP sera seule compétente pour trancher les litiges éventuels concernant ce hackathon.

## **ARTICLE 6 – RESPECT DE LA RÉGLEMENTATION RELATIVE A LA PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES**

La DGFIP et l'ensemble des participants se doivent de respecter les dispositions légales en matière de traitements de données personnelles, telles que figurant dans la réglementation applicable à la protection des données personnelles pour l'essentiel énoncée dans la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, et dans le Règlement 2016/679 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données personnelles et à la libre circulation de ces données.

Si, dans le cadre du hackathon, un participant est amené à réaliser un traitement de données personnelles (et, notamment, à collecter, stocker ou transférer de telles données), il s'engage à ne traiter ces données personnelles que pour les objectifs envisagés dans le Règlement.

En cas de doute, il appartient au participant de s'informer auprès des organisateurs du hackathon des règles applicables et de s'y conformer.

Dans l'hypothèse où le participant a connaissance ou pense être témoin d'une faille de sécurité (on entend notamment par le terme « faille » toute destruction, perte, altération, diffusion non autorisée ou accès non autorisé accidentel ou intentionnel à des données personnelles) réelle ou potentielle dans le cadre du présent hackathon, il doit immédiatement informer les organisateurs.

## **ARTICLE 7 – UTILISATION DES DONNÉES PERSONNELLES DES PARTICIPANTS**

Les informations des participants font l'objet d'un traitement informatique réalisé par la DGFIP, sise au 120 rue de Bercy (75 772 PARIS CEDEX 12), laquelle agit dans le cadre de l'exécution d'une mission relevant de l'exercice de l'autorité publique dont elle est investie. Ces informations sont enregistrées et utilisées par la DGFIP pour mémoriser leur participation au hackathon et permettre l'attribution des lots.

Le participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'effacement, de limitation du traitement de ses éventuelles données, d'un droit d'opposition au traitement des données, d'un droit à la portabilité des données. Il dispose également d'un droit de formuler des directives spécifiques et générales concernant la conservation, l'effacement et la communication de ses données post-mortem.

La communication de directives spécifiques post-mortem et l'exercice des droits s'exercent à l'attention de l'équipe Gouvernance de la DTNUM par voie électronique ([dtnum.donnees.gouvernance@dgfip.finances.gouv.fr](mailto:dtnum.donnees.gouvernance@dgfip.finances.gouv.fr)) ou par voie postale (120 rue de Bercy - 75 772 PARIS CEDEX 12).

Ce traitement a pour finalité l'organisation du hackathon sous forme de « jeu-concours », comprenant la gestion administrative des inscriptions, la réalisation de statistiques et l'envoi d'informations pratiques relatives aux inscriptions.

Les données sont conservées à compter de la date d'inscription pour une durée de 3 mois.

Elles sont destinées aux collaborateurs de la DGFIP participant à l'organisation du concours et/ou à la détermination des résultats.

Si vous estimez que le traitement de vos données à caractère personnel n'est pas conforme aux dispositions légales et réglementaires, vous disposez, en outre, du droit d'introduire une réclamation auprès de la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL).

## **ARTICLE 8 – DROITS A L'IMAGE**

Le participant autorise la DGFIP à réaliser des photos ainsi que des enregistrements sonores et/ou audiovisuels (ci-après désignés « les enregistrements ») de son image et des éventuelles interventions orales qu'il pourra réaliser durant le concours.

Il cède gracieusement à la DGFIP, au titre de son droit à l'image et de son droit d'auteur sur ses interventions, le droit de reproduire et de représenter son image et ses interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales et conformément à ce qui est défini ci-dessous :

- le droit de reproduire les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés connus et inconnus à ce jour (notamment par voie graphique, par enregistrement magnétique, optique, numérique ou électronique...) et sur tous supports (notamment sur papier ou tout support graphique, sur CD-Rom, DVD-Rom, disques durs, clés USB...), aux fins d'archivage et de communication au public dans les conditions ci-après ;
- le droit de représenter les photos et enregistrements, en intégralité ou par extraits, par tous procédés de communication au public connus et inconnus à ce jour (notamment via le réseau hertzien, le câble, le satellite, la télécommunication et/ou tout procédé de communication par voie numérique ou électronique) aux fins de diffusions gratuites telles que ci-après définies : diffusion dans les enceintes de la DGFIP sur tout type d'écrans, tant à destination du public que du personnel de la DGFIP ; diffusion en ligne sur les sites Internet de la DGFIP, et sur tous les portails donnant accès à ces sites, ainsi que sur toutes les plateformes et réseaux sociaux lui étant associés (tels que Flickr, Youtube, Facebook, Twitter, ...), avec possibilité de téléchargement par les internautes pour leur strict usage personnel, à des fins de communication sur les activités de la DGFIP.

L'autorisation concédée à la DGFIP par le participant au titre de son droit à l'image est cédée pour le monde entier et sans limitation de durée.

## **ARTICLE 9 – CONSULTATION DU RÈGLEMENT**

La nullité d'une ou plusieurs clauses de la présente Charte ou du Règlement n'affecte pas la validité des autres clauses. La Charte et le Règlement sont soumis à la Loi française, sans préjudice des éventuelles règles de conflit de lois pouvant exister.

La Charte et le Règlement peuvent être consultés suite à une demande par e-mail à l'adresse : [dtnum.communication@dgfip.finances.gouv.fr](mailto:dtnum.communication@dgfip.finances.gouv.fr)

## **ARTICLE 10 – PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE ET INTELLECTUELLE**

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le hackathon, la présente Charte ou le Règlement compris sont strictement interdites.

Toutes les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs sont la propriété exclusive de leurs titulaires et sont protégés à ce titre par les dispositions du Code de la propriété intellectuelle et ce pour le monde entier.

Leur reproduction non autorisée constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Dans le cadre du concours, les participants concèdent à la DGFIP les droits suivants :

1. Droits d'Utilisation du Logiciel (Neo4j, TigerGraph ou autre), à savoir : a) la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme. b) le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support. c) la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément du Logiciel ; et ceci, lorsque la DGFIP effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu de la licence libre.
2. Droit d'apporter des contributions (traduire, adapter, arranger ou apporter toute autre modification)
3. Droits de distribution (droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen) La DGFIP s'engage à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur la visualisation (respect du droit à la paternité de l'œuvre) ; ni à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Néanmoins la DGFIP, dans un souci de contribution collective à l'esprit d'ouverture des données publiques, invite les participants à adopter une licence libre parmi les suivantes pour développer leur projet : \_CeCILL 2.1 \_Etalab 2.0

## **ARTICLE 11 – RESPONSABILITÉ**

La responsabilité de la DGFIP ne saurait être engagée en cas de force majeure ou de cas fortuit indépendant de sa volonté.

Elle ne saurait être tenue pour responsable :

- des retards, pertes, vols, avaries des courriers, manque de lisibilité des cachets du fait des services postaux ;
- en cas de survenance d'événements présentant les caractères de force majeure (grèves, intempéries...) privant partiellement ou totalement les participants de la possibilité de participer au hackathon et/ou les gagnants du bénéfice de leurs gains ;
- de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des participants et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants au réseau Internet ;
- d'éventuels dysfonctionnements liés au réseau Internet lui-même ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion du hackathon ;

- pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de toute donnée de ce fait.

Tout coût additionnel nécessaire à la prise en possession des dotations est à l'entière charge des gagnants sans que ceux-ci ne puissent demander une quelconque compensation à la DGFIP.

Fait à Noisy-Le-Grand

Le 09 octobre 2023

Signature