

Data Challenge 2026 – Règlement intérieur

Préambule

Le Rennes Data Challenge (ci-après dénommé « Challenge ») est organisé par la Faculté des Sciences Economiques de l'Université de Rennes, l'ISTIC de l'Université de Rennes, les associations AERIEF, AMSR et ASER (respectivement enregistrées dans le RNA sous les numéros W353010979, W353008304 et W353000061), TAC ECONOMICS et Gwenlake, (ci-après désignés par l'« Organisateur ») ; en partenariat avec la Fondation Université de Rennes, Arkea Asset Management, le CHU de Rennes, Groupama Loire Bretagne et ATEME (ci-après désignés par les « Partenaires »).

Où et Quand ? Le Challenge aura lieu les vendredi 16 et samedi 17 janvier à la Faculté des Sciences Economiques de Rennes, située 7 place Hoche à Rennes (35)

Qui ? Le Challenge est réservé aux étudiants : pensez à venir avec votre carte d'étudiant.

Quoi ? Le Challenge s'inspire d'autres concours notamment celui organisé par l'association IA Pau. 2 projets seront proposés, 1 par le CHU de Rennes et 1 par Arkea Asset Management. Chaque équipe choisira un projet parmi ces deux projets.

Un projet correspond à une problématique et un jeu de données.

Comment ? Vous obtiendrez le jeu de données correspondant au projet choisi, dès vendredi matin et aurez jusqu'à samedi pour répondre à la problématique posée. Des Mentors seront présents pour vous orienter dans votre travail, de manière à présenter le samedi une restitution claire et précise. Ces interactions seront organisées de manière autonome par les Participants de chaque équipe. Un Mentor est un(e) professionnel(le) dont le rôle se limite à du conseil aux équipes.

Chaque équipe disposera d'une salle (plusieurs équipes pourront être installées dans une même salle) pour travailler, les PC ne sont pas fournis : il faudra donc venir avec son PC et les logiciels installés.

Règlement intérieur

L'objectif du Challenge est de faire naître des projets d'intelligence collective, entre étudiants et porteurs de projets. Pour cela, chaque équipe devra travailler sur un des 2 projets proposés et répondre à la problématique en proposant une solution orientée data.

1) Conditions de participation

Le Challenge est réservé aux étudiants régulièrement inscrits dans un établissement d'enseignement supérieur, qui devront se munir de leur carte d'étudiant.

Chaque étudiant participant (ci-après dénommé le « Participant ») ne peut s'inscrire qu'une fois et s'enregistrer sous une seule équipe. Une équipe est constituée de 5 Participants (ci-après dénommée « Equipe »).

Par son inscription au Challenge, le Participant accepte expressément l'intégralité des clauses du présent règlement.

Le Participant n'est pas autorisé à partager du code exclusivement avec une autre Equipe. Chaque code partagé doit être mis à la disposition de toutes les Equipes.

2) Modalités d'inscription et de participation

Les inscriptions au Challenge s'effectuent en remplissant le formulaire en ligne accessible sur le site internet du Challenge. Les inscriptions sont gratuites.

Les inscriptions sont limitées à 80 Participants. Au-delà, les demandes d'inscription seront placées sur liste d'attente. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le nombre maximal de Participants.

Les Participants reçoivent soit une confirmation d'inscription définitive par mail dans la limite des places disponibles, soit une confirmation d'inscription sur liste d'attente.

Lors de son inscription le Participant communique à l'Organisateur son nom, son prénom, son email et sa formation. Ces données sont conservées par l'Organisateur pendant un (1) an. Le Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification, de suppression et d'opposition relatif aux données personnelles le concernant, conformément à la législation en vigueur. Pour exercer l'un de ces droits, il lui appartient d'adresser un mail à rd-challenge@univ-rennes.fr en indiquant son nom et son prénom.

3) Principe et déroulement du Challenge

Le Challenge est organisé comme suit :

- 16 janvier 9h30 : accueil et finalisation de la constitution des équipes de 5 membres
- 16 janvier 10h : présentation des projets
- 16 et 17 janvier : construction de la solution
- 17 janvier à partir de 12h30 : présentation devant les jurys et sélection des projets gagnants (cf. art. 6 - Attribution des prix)
- 17 janvier 16h : Remise des prix suivie d'un cocktail

Le calendrier et le déroulement du Challenge sont donnés à titre indicatif et pourront faire l'objet de modifications décidées par l'Organisateur. Le programme détaillé sera communiqué aux Participants au moment du lancement du Challenge.

4) Jeux de données et Outils informatiques

Les « Données » se définissent comme les données mises à disposition par le partenaire dans le cadre du Challenge.

Le Partenaire qui met à disposition un jeu de Données dans le cadre de son Projet reste le propriétaire exclusif du Projet et de ces Données. Les Participants s'engagent à n'utiliser les Données que dans le cadre et pour la durée du Challenge, et uniquement pour le Projet dans le cadre duquel ils concourent : le partage des Données entre Participants et Partenaires de Projets différents est formellement interdit.

Le Participant s'engage à supprimer les données à la fin du Challenge, à ne faire aucune copie des données et à ne pas les distribuer à l'extérieur.

Les solutions devront être construites à partir des logiciels R et/ou Python. L'utilisation d'autres outils devra faire l'objet d'une demande au Jury pour validation.

L'Organisateur se réserve le droit d'examiner le code de chaque projet pour en valider la conformité avec le règlement du challenge. Afin de valider la solution, chaque Equipe devra fournir aux organisateurs un container docker permettant de la tester.

Il n'est pas possible d'entraîner des modèles sur des données externes au challenge. Des exceptions peuvent être autorisées sur demande auprès des organisateurs.

5) Jury et désignation des récipiendaires des prix

Composition du Jury du Challenge

Le jury est constitué par l'Organisateur (ci-après le « Jury »). Sa composition sera annoncée aux Participants lors du lancement du Challenge.

Souveraineté du Jury

Les Participants reconnaissent que le Jury est souverain et n'a pas à motiver ses décisions. Le Participant s'engage expressément à ne pas contester la composition, le mode de décision ou la décision du Jury.

Désignation des récipiendaires des prix accordés à l'issue du Challenge

Quatre prix seront accordés par le Jury à quatre Equipes différentes : le prix **ARKEA Asset Management**, le prix **Fondation Rennes**, le Prix **Groupama** et le prix **ATEME**. Le montant de chaque prix est de 2000€ pour l'équipe.

A titre indicatif et sans que cette liste soit exhaustive, les critères d'évaluation des productions demandées (ci-après les « Livrables ») seront donnés aux Participants lors du lancement du Challenge. Chaque prix sera réparti à parts égales entre les Participants de l'Equipe gagnante et remis à chacun dans un délai de 3 mois après la proclamation des résultats du Challenge. Les prix offerts ne peuvent donner lieu, de la part des Participants, à aucune contestation d'aucune sorte.

6) Attribution des prix

Elle comporte deux phases, une phase éliminatoire et une phase finale, dont la réussite est validée par l'examen de Livrables par le Jury. Par Livrables, sont entendus à minima les codes sources, la documentation et le support de présentation utilisé, comme précisé ci-après.

Phase éliminatoire : chaque équipe devra remettre le samedi 17 janvier en début d'après-midi (horaire annoncé aux Participants au lancement du Challenge) un document synthétique (par exemple un notebook) de 4 pages maximum expliquant leur démarche scientifique pour répondre au problème. Le code sera présenté dans ce document ou en annexe ou encore remis dans des fichiers à part. Ces documents seront à déposer sur la plateforme github, le lien sera donné aux étudiants lors du challenge. Chaque Equipe fera ensuite une présentation orale de 5 minutes devant un Jury qui pourra poser quelques questions. A l'issue de ces présentations, le Jury final sélectionnera, sur la base de l'oral et du document remis, 8 équipes maximum pour la phase finale.

Phase finale : les Equipes finalistes feront une présentation de 10 minutes devant le Jury qui pourra poser quelques questions et désignera les 4 équipes lauréates.

En complément pour les prix : il y a 1 prix pour chacun des meilleurs projets et 2 prix complémentaires, les critères d'attribution des prix seront précisés au début du challenge.

Les évaluations prendront notamment en considération les critères suivants :

- la difficulté du sujet
- la qualité de l'analyse des données
- l'adéquation des solutions IA envisagées avec la problématique
- l'évaluation quantitative des performances des algorithmes utilisés
- l'analyse de la complexité algorithmique des méthodes, la prise en considération du coût environnemental
- la qualité de la restitution des résultats, des Livrables et de la présentation orale
- l'ambition, la facilité de la mise en pratique et la vision métier de la proposition finale
- La mixité (groupe avec des membres de plusieurs formations) de l'équipe.

7) Droit à l'image et autorisations

Le Participant autorise l'Organisateur, à titre gratuit, à utiliser son nom et/ou prénom dans toute manifestation à des fins de publicité ou de promotion liée au Concours et notamment sur les sites Internet de l'Organisateur, dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures commerciales, par tous moyens et tous supports pour le monde entier.

Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du Concours sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour pour le monde entier.

Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors du Challenge (image et son ou image ou son séparément, par extraits et/ou en totalité), sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour pour le monde entier.

8) Droits de propriété intellectuelle

Droits de propriété intellectuelle sur le Challenge et ses éléments

Toutes les dénominations, marques ou autres signes distinctifs cités au présent règlement ou sur les pages du site internet du challenge demeurent la propriété exclusive de leurs titulaires. La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le Challenge sont strictement interdites.

Droits de propriété intellectuelle sur les Livrables et les Projets

Les Projets et les Données y afférentes sont et demeurent la propriété exclusive du Partenaire qui les propose. Le partage de Données entre Participants et Partenaires de Projets différents est strictement interdit pendant toute la durée du Challenge et au-delà.

Les Participants cèdent uniquement et exclusivement au Partenaire du Projet pour lequel ils ont concouru leurs droits d'exploitation et la propriété de leurs Livrables, à titre exclusif, de manière définitive et pour le monde entier, et notamment les droits suivants :

- le droit de reproduction par tous moyens et sur tous supports, connus ou inconnus au jour du Challenge ;
- le droit de représentation par tous procédés, connus et inconnus au jour du Challenge, y compris par voie hertzienne, câble, satellite, etc. ;
- le droit de modification, adaptation, traduction, évolution, adjonction, suppression de tout ou partie des Livrables et ce sur tous supports connus ou inconnus à ce jour ;
- le droit d'utilisation et d'exploitation commerciale, sous toutes formes, même non prévues ou non prévisibles à la date du Challenge ;
- le droit de céder tout ou partie des Livrables et notamment de consentir à tout tiers tous contrats de reproduction, de distribution, de diffusion, de commercialisation, de fabrication, sous quelle que forme, quel que support et quelque moyen que ce soit à titre onéreux ou gratuit ;

Tous les Livrables fournis par les Participants durant le Challenge doivent être des créations personnelles. Les Participants devront utiliser uniquement des sources et contenus libres de droits et les Données fournies par le Partenaire pour le Projet en cause. Cette utilisation s'effectuera sous leur seule responsabilité. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et tout autre détail concernant leur utilisation. En aucun cas, les Livrables produits ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image. Chaque Participant garantit à l'Organisateur et aux partenaires que ses Livrables n'affectent en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration. Le Participant reconnaît être informé qu'il sera tenu pour seul responsable en cas d'inexactitude de

cette déclaration et de violation de son obligation de garantie, l'Organisateur et aux partenaires étant garantis contre tous recours de tout tiers à cet égard.

Les participants au projet ARKEA Asset Management s'engagent à détruire toutes les copies des Projets, Données et Livrables qui auraient pu être réalisées pendant la durée du Challenge et qui seraient en leur possession.

Les participants au projet CHU de Rennes s'engagent à détruire toutes les copies des Projets, Données et Livrables qui auraient pu être réalisées pendant la durée du Challenge et qui seraient en leur possession. Ils ont la possibilité de conserver uniquement le fichier de leur présentation effectuée devant le jury.

Les données ne doivent pas être partagées avec une IAgen.

9) Engagements, responsabilités et garanties des Participants

Le Challenge est un événement pédagogique, convivial et éthique. Le Participant s'engage à respecter ces principes et reconnaît notamment que toute action visant à entraver l'avancement des autres Equipes n'est pas autorisée. L'Organisateur se réserve le droit de disqualifier, d'exclure de la participation au Challenge ou de ne pas attribuer de dotation à toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes. L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure et d'utiliser tout recours contre un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Challenge ou aurait tenté de le faire. L'Organisateur se réserve la faculté d'exclure tout Participant dont le comportement ou l'attitude est susceptible de porter atteinte au bon déroulement de la manifestation. Les Participants sont responsables des conséquences juridiques et financières des dommages causés par eux.

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 Challenge et déclare que ces derniers sont conformes à la législation en vigueur notamment quant aux droits de propriété intellectuelle de tiers.

En s'inscrivant, le Participant s'engage à participer au Challenge pendant toute sa durée, à rejoindre une Equipe et contribuer aux travaux menés par l'ensemble des Participants de l'Equipe, en vue de leur présentation au Jury. Sauf cas de force majeure et raison motivée, le non-respect de cette condition rendra inéligible le Participant à l'attribution d'un prix.

10) Engagements et garanties de l'organisateur et/ou partenaires

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, et notamment en cas de participations insuffisantes, le Challenge était modifié, écourté, allongé, reporté 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 et/ou technique du Challenge est perturbé par un virus, bug informatique, une anomalie, défaillance technique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Challenge.

L'Organisateur ne fournit aucune prestation, ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'article 5 du présent règlement.

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 pourra 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 des participants à ce réseau via le site Internet lors de l'inscription ou pendant le Challenge.

La participation des participants 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 et/ou logiciels stockés sur son équipement informatique contre toute atteinte. La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être engagée à cet égard. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système de l'équipement des Participants. L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, aux équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle.

11) Acceptation du règlement du concours

Le fait de s'inscrire et de participer au Challenge implique l'acceptation pleine et entière par les Participants, sans aucune réserve, du présent règlement et de ses éventuels avenants dans leur intégralité, lesquels ont valeur de contrat.

12) Dépôt

Le règlement du Challenge est disponible sur le site internet du Rennes Data Challenge. L'Organisateur se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant publié par annonce en ligne sur son site Internet. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues ne pourra participer au Challenge.

13) Validité du règlement

Si l'une ou plusieurs dispositions du présent règlement devaient être annulées ou déclarées sans effet, il n'en résulterait pas pour autant la nullité de l'ensemble du règlement ou de ses autres dispositions et cela n'affecterait pas l'exécution des engagements souscrits par les parties au titre des présentes.

14) Loi applicable et conflits

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tout litige né à l'occasion du Challenge entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux juridictions compétentes.