

**REGLEMENT DU CONCOURS  
HACKATHON GARDE NATIONALE – 3/4/5 FEVRIER 2017 – PARIS**

**1. DEFINITION**

Pour les besoins des présentes, les termes en majuscules suivants auront les définitions ci-dessous :

« **Solution(s)** » : désigne les idées, concepts, objets, prototypes et applications développés par les équipes dans le cadre de l'événement.

« **Evénement** » : désigne le concours dénommé « Hackathon garde nationale » organisé par le secrétariat général de la garde nationale, 42 et Capgemini Consulting, lequel met en compétition les Participants afin qu'ils réalisent une Solution.

« **Contribution(s)** » : désigne l'ensemble des éléments objet de droit(s) de propriété intellectuelle et/ou autre(s), de quelque nature et forme que ce soit appartenant à chaque Participant et qu'il soit ou non intégré dans la Solution (y compris la création d'une éventuelle identité visuelle Garde Nationale), dans le cadre du Concours.

« **Données à Caractère Personnel** » : désigne toute information relative à une personne physique identifiée ou qui peut être identifiée, directement ou indirectement, par référence notamment à un numéro d'identification ou à un ou plusieurs éléments qui lui sont propres, notamment identifiant, e-mail, profil, adresse, photos communiquées ou traitées dans le cadre du Concours.

« **Ecole(s)** » : désigne les établissements auprès desquels les Etudiants susceptibles de participer au Concours sont inscrits.

« **Participant(s)** » : désigne toute personne inscrite à l'Evénement, à titre personnel, qu'elle assiste ou non à celui-ci, représentant ou non une personne morale.

« **Equipe(s)** » : désigne un groupe de Participants de 4 à 8 personnes, pouvant comprendre des étudiants, des militaires, des réservistes, ou des personnes inscrites à l'événement à titre personnel.

« **Etudiant(s)** » : désigne les étudiants inscrits au hackathon garde nationale.

« **Jury** » : désigne les personnes qui sélectionnent les dix équipes ayant proposé et défini les meilleures Solutions, et qui participeront à la restitution finale. La composition du jury sera transmise aux participants dans le courant du hackathon.

« **Grand jury** » : désigne les personnes qui sélectionnent les vainqueurs parmi les 10 meilleures équipes, lors de la restitution finale. La composition du Grand jury sera remise aux participants dans le courant du hackathon.

« **Matériel** » : désigne l'ensemble du matériel mis à disposition des Participants par l'Organisateur, sous sa responsabilité, dans le cadre du Concours. Il s'agit notamment de l'équipement informatique de 42, iMac 27 pouces.

« **Membre référent** » : désigne, pour chaque Equipe, le Participant chargé des relations avec l'Organisateur et le Jury.

« **Organisateur** » : désigne le secrétariat général de la garde nationale, 42, association à but non lucratif (loi 1901) dont l'immatriculation est W751218379 et le numéro de SIRET est 791 199 193 00016, dont le siège social est au 96, boulevard Bessières, 75017 Paris et Capgemini Consulting, société par actions simplifiée dont le numéro de SIRET est 47976680000037 et le siège se situe au 20 avenue André Prothin, 92400 Courbevoie.

« **Partenaire** » : toute personne morale ou personne physique non Participant au concours, ayant conclu un accord avec l'Organisateur en vue de soutenir l'événement, y compris les *experts* et membres du jury.

Le présent règlement définit les droits et obligations des Participants au Concours organisé par l'Organisateur (ci-après le « Règlement »).

## 2. OBJET

L'Organisateur organise un Concours gratuit et sans obligation d'achat ou de paiement quelconque. En revanche, les frais éventuellement occasionnés par les Participants pour les transports vers le lieu de l'Événement ne seront pas remboursés.

Le Concours se déroulera sur 3 jours, **les 3, 4 et 5 février 2017**, dans les locaux de 42 au 96, boulevard Bessières à Paris dans le dix-septième arrondissement. Il consiste en un concours d'idéation et de développement d'une Solution ayant pour thème général « Développer l'interaction entre les citoyens, les réservistes, les entreprises publiques et privées et la garde nationale », lequel est suivi d'une délibération du Jury.

La qualité de gagnant est subordonnée à la validité de la participation du Participant.

La participation au Concours implique l'acceptation sans réserve du présent Règlement dans son intégralité ainsi que des lois et règlements et autres textes applicables en France, en matière de concours notamment gratuits. Le Règlement est opposable, à toute personne ayant signé le règlement, que la participation ait ou non été validée par l'Organisateur.

## 3. MODALITES DE PARTICIPATION

La participation au Concours est ouverte aux seules personnes physiques réunissant, à la date de début du Concours, les conditions suivantes :

- (i) Etre de nationalité française ;
- (ii) Etre majeur à la date de l'inscription au Concours ;
- (iii) Etre en règle au regard des obligations du service national pour les Participants de moins de 25 ans ;
- (iv) Etre une personne inscrite à l'événement à titre personnel ou en représentation de son employeur ou d'un tiers ;
- (v) Etre volontaire ;
- (vi) - Ne pas avoir été condamné soit à la perte de ses droits civiques ou à l'interdiction d'exercer un emploi public, soit à une peine criminelle, soit à la destitution ou à la perte du grade dans les conditions prévues par le code de la justice militaire ;

- (vii) Avoir lu, signé et accepté le présent Règlement.

La participation au Concours est limitée à une seule par Participant (même nom et prénom, même adresse électronique/postale, même numéro de téléphone, même matricule d'élève et/ou numéro d'étudiant) et ce pendant toute la durée du Concours. Toute participation additionnelle d'un même Participant sera considérée comme nulle.

#### 4. DEROULEMENT DU CONCOURS

Le thème du Concours est : «Développer l'interaction entre les citoyens, les réservistes, les entreprises publiques et privées et la Garde nationale ». Deux catégories thématiques distinctes sont créées :

- Développer une communauté et un réseau « garde nationale ».
- Optimiser l'emploi des volontaires de la garde nationale en tenant compte de leurs disponibilités, du besoin des armées, de la gendarmerie et de la police, ainsi que des contraintes des employeurs.

Les Participants seront réunis par Equipe d'un minimum de 4 participants et d'un maximum de 8 Participants et devront désigner « un membre référent » chargé des relations avec l'Organisateur et le jury.

Pour participer au Concours, chaque Equipe devra proposer une Solution répondant aux défis de la garde nationale dans toutes ses composantes.

Au terme des développements, chaque équipe pourra fournir une présentation au format libre :

- 1 scénario d'usage,
- 1 prototype (= première démonstration fonctionnelle), par démonstration de tâches ou enchaînement de tâches (interactions entre les systèmes identifiés ou imaginé, le ou les utilisateurs et en fonction de leur rôle) ;
- 1 identité visuelle.

Tout au long de l'évènement, des animateurs (choisis pour leur expertise dans des domaines variés) seront à disposition des équipes pour les accompagner sur leurs projets.

Les Participants devront développer leurs projets en respectant le planning ci-dessous :

##### **Vendredi 3 février / Jour 1**

18h – Lancement du Hackathon Garde nationale  
20h – Tables de réflexion par sous-thématique  
22h30 – début des travaux de groupe  
00h42 – heure limite de dépôt des projets et des équipes

##### **Samedi 4 février / Jour 2**

18h – restitutions facultatives devant des animateurs

##### **Dimanche 5 février / Jour 3**

12h – heure limite de dépôt des présentations finales des équipes

Une fois la Solution réalisée, chaque Equipe devra, le 5 février 2017 à partir de 12h, présenter sa Solution aux Jurys.

Toute participation au Concours ne sera considérée comme valide qu'à partir de l'instant où l'Organisateur a valablement reçu la Solution dans les conditions susvisées.

La clôture de l'Événement Concours aura lieu le 5 février 2017 à 12h heures. Toute participation enregistrée par l'Organisateur après ce délai, ne sera pas prise en compte.

L'Organisateur se réserve le droit d'annuler, de reporter, de prolonger, d'écourter ou de modifier partiellement ou en totalité les dates et horaires du Concours.

## 5. DESIGNATION DES GAGNANTS

A l'issue du Concours, chaque membre référent disposera de 3 à 5 minutes pour présenter la solution de son équipe au Jury, qui sélectionnera les dix meilleures Equipes (cinq par défi) en fonction des critères suivants (chacun noté sur 5):

- l'utilité et le potentiel de la Solution ;
- la faisabilité technique de la Solution (informatique et mécanique institutionnelle) ;
- l'originalité et le caractère innovant de la Solution ;
- une appréciation libre du jury.

Les dix Equipes sélectionnées seront départagées par un Grand Jury, qui désignera une Equipe gagnante par défi. Une troisième Equipe dite « coup de cœur » pourra être sélectionnée sur les mêmes critères, dans l'une ou l'autre catégorie.

Les Equipes dont la Solution aura été retenue par le Jury seront désignées gagnantes du Concours, et se verront attribuer un lot tel que défini à l'article « Les Lots » du présent règlement.

La qualité de gagnant est subordonnée à :

- La validité de la participation du Participant telle que définie à l'article 3 ;
- La réception de la solution par le Jury telle que définie à l'article 4;
- A l'acceptation du présent règlement et notamment des conditions énoncées à l'article 7 ;

Du seul fait de l'acceptation de leur lot, les Participants des Equipes gagnantes et l'Equipe « coup de cœur » autorisent expressément l'Organisateur et/ou le Donneur d'Ordre à utiliser leurs nom, prénom, image, ainsi que l'indication de leur ville (OK mais pas d'adresse exacte) et de leur département de résidence, dans le cadre de tout message/manifestation publicitaire ou promotionnel, sur tout support, et notamment à l'occasion de la promotion du Concours, ainsi que sur les sites Internet ou Intranet, en France et à l'étranger, pendant une durée de 18 mois, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que les lots gagnés.

## 6. LES LOTS

### 6.1. Description des lots

Le Concours est doté de 3 prix (détaillés ci-dessous) attribués aux Equipes gagnantes ainsi qu'à l'Equipe « coup de cœur » du jury. Les lots seront dévoilés dans le courant du concours.

### 6.2. Remise des lots

Dans l'après-midi du 5 février 2017, le Jury désignera l'Equipe vainqueur de chaque défi, et l'Equipe « coup de cœur ».

Les lots sont attribués nominativement ou par équipe et ne peuvent être cédés à des tiers.

Avant la remise de son lot, chaque Participant de l'Equipe gagnante devra remplir les conditions définies dans le Règlement et justifier de son identité.

Chaque lot offert ne comprend que ce qui est indiqué, à l'exclusion de tout autre chose. Il ne peut donner lieu, de la part des Equipes Gagnantes, à aucune contestation d'aucune sorte, ni à la remise de leur contre-valeur en argent, ni à leur remplacement ou échange pour quelque cause que ce soit.

Les Participants des Equipes gagnantes s'engagent à ne pas rechercher la responsabilité de l'Organisateur en ce qui concerne notamment la qualité des lots par rapport à celle annoncée ou attendue par les Participants au Concours, ou des dommages éventuels de toute nature que pourraient subir les Participants du fait des lots, que ces dommages leur soient directement ou indirectement imputables.

L'Organisateur ne saura être tenu responsable pour tous incidents/accidents pouvant survenir à l'occasion de l'utilisation des lots.

En cas de force majeure, ou si les circonstances l'exigent, l'Organisateur se réserve le droit, pour l'ensemble des lots de les remplacer en tout ou partie, par d'autres lots de valeur au moins équivalente.

Toutes indications d'identité ou d'adresse falsifiées, frauduleuses, fausses, mensongères, incorrectes, inexactes entraînent l'élimination du Participant. De même que l'absence d'inscription valide à l'une des Ecoles, entraînera l'élimination du Participant.

## **7. PROPRIETE INTELLECTUELLE - GARANTIES**

### **7.1. Propriété des Contributions et des Solutions**

Dans le cadre de l'événement, l'ensemble des Participants s'engage à délivrer ses Solutions et Contributions sous la licence « Creative Commons » autrement appelée « Paternité 2.0 ».

La version complète de la licence peut être visualisée en suivant ce lien :

<http://creativecommons.org/licenses/by/2.0/fr/legalcode>

Cette licence reconnaît aux créateurs le droit de paternité sur leurs œuvres et programmes composant les Solutions et Contributions, produites dans le cadre du Concours. Les Organismes s'engagent donc à ce que les Participants soient reconnus et cités comme les auteurs originaux de leurs créations.

Les Organismes s'engagent par ailleurs à respecter et reconnaître la propriété intellectuelle des développements réalisés avant le Concours par les Participants.

En contrepartie, les Participants, les Equipes ou Ecoles renoncent, de manière définitive, à faire valoir les droits suivants et ce, peu importe les supports, médias, procédés techniques et formats produits durant le Concours :

- S'opposer à toute reproduction de la Solution et/ou Contribution ou à toute incorporation de celles-ci dans une œuvre collective ;
- S'opposer à toute création et reproduction d'œuvres dérivées ;
- S'opposer à toute distribution d'exemplaires ou d'enregistrements des Solutions et /ou Contributions ;
- S'opposer à toute présentation, représentation ou communication des Solutions et /ou Contributions sous n'importe quelle forme que ce soit ;
- Lorsque la Solution et/ou la Contribution est une base de données, s'opposer à toute extraction ou réutilisation de parties substantielles de celles-ci.

Les Participants, Ecoles et Organisateur s'interdisent de déposer, pendant ou après l'Evènement, sans accord des autres parties, directement ou par l'intermédiaire d'un tiers, une marque sur les Solutions ou Contributions réalisées et ce dans quelque pays que ce soit.

Chaque participant garantit à l'Organisateur et au Donneur d'Ordre que sa Solution et/ou Contribution n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu'il a obtenus le cas échéant l'autorisation de tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

## 7.2. Garanties

Chaque Equipe et chaque Participant au Concours s'engage à respecter les droits des tiers et garantit à l'Organisateur et au Donneur d'ordre que leurs Contributions et Solutions :

- (i) ne portent pas atteinte aux intérêts matériels et/ou moraux de l'Organisateur et/ou à la notoriété, réputation ou l'image de l'Organisateur ;
- (ii) ne sont pas associées à des allégations diffamatoires, injurieuses, ou pouvant heurter la sensibilité de certaines catégories de personnes ;
- (iii) ne sont pas associées à des propos ou éléments illicites, contraires au principe de loyauté, à la décence ou la dignité humaine ;
- (iv) ne portent pas atteinte à l'image des personnes ;
- (v) ne sont pas constitutives : (a) d'une violation des droits de propriété intellectuelle de tiers (droit d'auteur et droit des marques notamment) (b) d'une atteinte aux personnes (notamment diffamation, insultes, injures, etc.) (c) d'une atteinte au respect de la vie privée, ou d'une atteinte à l'ordre public et aux bonnes mœurs (notamment apologie des crimes contre l'humanité, incitation à la haine raciale et/ou au terrorisme, pornographie enfantine, etc.) ;
- (vi) plus généralement sont conformes et respectent les lois, règlements et règles déontologiques applicables notamment en France.

**La Solution développée** par l'ensemble des Participants de chaque Equipe **doit être une création nouvelle et originale**, au sens où il ne s'agit pas d'une solution déjà commercialisée. Ce qui exclut toute diffusion, imitation, compilation, reproduction ou représentation, intégrale, d'une application mobile déjà existante.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure du Concours, toutes les Solutions (et notamment Contributions) qui ne respecteraient pas les limitations susvisées ou qui constitueraient des atteintes ou une fraude aux droits de tiers et ce, de quelque nature que ce soit, sans que les Participants et les Equipes concernés ne puissent revendiquer quoi que ce soit.

## 8. MATERIEL MIS A DISPOSITION

Pour tout Matériel mis à la disposition des Participants et/ou rendu accessible aux Participants dans le cadre du Concours, les Participants s'engagent, à leurs frais exclusifs et sous leurs seules responsabilités, pendant toute la période durant laquelle ledit Matériel est mis à leurs disposition : (i) à n'utiliser ce Matériel qu'aux fins de participer au Concours (et exclusivement sur le lieu du Concours) ; (ii) à prendre tout le soin nécessaire afin de rendre le Matériel dans l'état dans lequel il leur a été transmis ; (iii) à ne pas porter atteinte au système d'information notamment en y introduisant un logiciel malveillant (virus, cheval de Troie, logiciel espion etc.) afin d'y déclencher une opération non autorisée ou d'en perturber le fonctionnement ; (iv) à restituer à l'Organisateur (et/ou

ses partenaires) et/ou à cesser d'utiliser sur simple demande de l'Organisateur et/ou au plus tard à la fin du Concours, le Matériel resté en leur possession.

Les Participants s'engagent à respecter les droits et notamment les droits de propriété intellectuelle, de l'Organisateur ou de tout tiers (et notamment de 42) relativement au Matériel.

## **9. RESPONSABILITE**

### **9.1. De l'Organisateur**

Chaque Participant reconnaît que la responsabilité de l'Organisateur ne saurait être retenue, de quelque manière que ce soit, et à quelque titre que ce soit, pour tous dommages indirects, relatifs d'une part aux Contributions et aux Solutions et d'autre part à l'utilisation qu'il fait du Matériel.

L'Organisateur se réserve le droit de mener toute action nécessaire pour garantir le parfait respect de ses obligations par chaque Participant.

L'Organisateur ne sera en aucun cas responsable, si le bon déroulement administratif et/ou technique du Concours est perturbé (notamment par un problème de Matériel, une intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur). L'Organisateur se réserve le droit d'interrompre le Concours, sans dédommagement d'aucune sorte pour les Participants.

### **9.2. Des Participants**

Chaque Participant est responsable de l'utilisation qu'il fait du Matériel mis à sa disposition par l'Organisateur dans le cadre du Concours.

La participation des Participants au Concours se fait sous leur entière responsabilité.

Il appartient à tout Participant de prendre toutes les mesures nécessaires de façon à protéger ses propres données et/ou logiciels stockés sur l'équipement informatique (mis à sa disposition) contre toute atteinte.

## **10. ASSURANCES**

L'Organisateur déclare disposer d'un contrat d'assurance auprès d'une compagnie d'assurance notoirement solvable et établie en France, pour toutes les conséquences pécuniaires de sa responsabilité civile professionnelle délictuelle et/ou contractuelle, du fait de dommages corporels, matériels et immatériels causés à tout tiers, dans le cadre de la gestion de l'Evènement.

## **11. EXCLUSION DU CONCOURS**

La participation au Concours implique l'acceptation sans réserve du Règlement dans son intégralité.

L'Organisateur peut, à tout moment, sans préavis ni indemnité exclure tout Participant qui n'aurait pas respecté le présent Règlement.

L'Organisateur se réserve le droit de poursuivre en justice quiconque aura fraudé le Concours ou tenté de le faire. L'Organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des Participants du fait des fraudes éventuellement commises.

Sera notamment considérée comme fraude, le fait pour un Participant de s'inscrire puis de participer au Concours sous un ou des prête-noms fictifs ou empruntés à une ou plusieurs tierces personnes,

chaque Participant devant s'inscrire et participer au Concours sous sa propre et unique identité. Toute fraude (et notamment usurpation d'identité) ou contrefaçon entraîne l'élimination du Participant et/ou d'une Equipe.

En cas de contestation ou de réclamation, pour quelque raison que ce soit, les demandes devront être transmises à l'Organisateur à l'adresse ci-dessous, dans un délai de 2 mois après la clôture du Concours (cachet de la poste faisant foi) : GARDE NATIONALE – Concours « Hackathon garde nationale » - 14 rue Saint Dominique 75700 PARIS SP 07.

## **12. FORCE MAJEURE**

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure (tels que ceux notamment habituellement retenus par la jurisprudence française) ou indépendant de sa volonté, le Concours devait être modifié, écourté ou annulé. L'Organisateur se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation des Participants, et de reporter toute date et/ou heure annoncée.

## **13. DONNEES**

### **13.1 Données personnelles**

Les Données à Caractère Personnel recueillies dans le cadre du Concours sont traitées conformément à la loi "Informatique et Libertés" du 6 janvier 1978, telle que modifiée par la loi du 6 août 2004. L'Organisateur est responsable de traitement au sens de la loi « Informatique et Libertés » et déclare avoir procédé aux formalités nécessaires dans le cadre de l'Evènement.

En application de la loi « informatique et libertés » n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, les Participants disposent de droits d'accès, de rectification et de suppression aux données les concernant, en envoyant la copie d'un justificatif d'identité valide, en précisant leurs nom, prénom, courriel et adresse ainsi que lisiblement, l'objet de leur demande, auprès de l'Organisateur, par courrier postal à l'adresse suivante :

**GARDE NATIONALE**  
Concours « HACKATHON Garde Nationale »  
14 rue Saint Dominique  
75700 PARIS SP 07

Les informations collectées sur les Participants peuvent également être utilisées par l'Organisateur, afin de mieux les servir et de les informer de leurs nouveaux produits et offres de stage susceptibles de les intéresser, étant entendu que les Participants peuvent à tout moment s'opposer à un tel traitement de leurs données en cliquant sur le lien de désabonnement figurant en bas de chaque communication reçue ou en envoyant un courrier postal aux coordonnées indiquées ci-dessus.

### **13.2 Données utilisables dans le cadre du hackathon**

L'Organisateur se réserve la possibilité de mettre à disposition des Participants des données utiles dans le cadre du Concours.

## **14. MODIFICATION DU REGLEMENT**

L'Organisateur informera, par tous moyens, les Participants de toute modification du Règlement. Tout Participant sera réputé l'avoir acceptée du simple fait de sa participation au Concours, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout Participant qui refuse d'appliquer la



ou les modifications intervenues perdra immédiatement la qualité de Participant, et ne pourra plus participer au Concours.

#### **15. DROIT A L'IMAGE**

A des fins de promotion, l'Événement et son public pourront être filmés et photographiés. Ainsi, les Participants, les Ecoles et les Partenaires, accordent à l'Organisateur le droit d'utiliser et d'exploiter à titre gratuit leur image et leur voix, dans une finalité de promotion de l'Événement et des activités de l'Organisateur ou du Donneur d'Ordre.

Cette autorisation est valable pour tout support (vidéo, photo, audio,...), pour le monde entier et pour toute la durée d'exploitation des supports.

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.

#### **16. LOI APPLICABLE ET ATTRIBUTION DE COMPETENCE**

Le présent Règlement est soumis à la loi française.

Toute question relative à l'exécution et/ou l'interprétation du Règlement, sera tranchée souverainement par l'Organisateur. A défaut de résolution amiable, tout litige relatif à l'interprétation et/ou à l'exécution du présent Règlement et notamment du Concours, sera soumis, à la compétence exclusive des Tribunaux de Paris.

Signature des Participants