

# Règlement Hackathon #SAVEFOOD

## CAP 2017 - NEWREST

30 Juin 2017 au 1 Juillet 2017

### Article 1 : Société organisatrice

NEWREST

61 Boulevard Lazare Carnot,  
31000 Toulouse

Organise un concours gratuit intitulé

#SAVEFOOD

Le Hackathon se déroulera à

La cantine des quais  
39 allées Jules Guesde  
31000 Toulouse

Le 30 JUIN 2017 à partir de 18h jusqu'au 1 juillet 2017 18h pour la remise des prix.

### Principe du Hackathon :

Le Hackathon donne l'occasion de réunir des compétences permettant de déboucher sur des usages répondant à des besoins émis par des porteurs de projets:

- ingénieurs, conseillers, techniciens, formateurs, chercheurs.

Plusieurs équipes de codeurs associés à des professionnels en lien avec le gaspillage alimentaire auront 24h pour créer un prototype convaincant.

Ils seront guidés par des mentors experts dans les secteurs de l'alimentaire, de la restauration collective, de l'industrie, l'informatique etc.

Les Pitches finaux seront présentés devant un jury à Toulouse.

8 équipes maximum (de 6 à 8 personnes dont 2 à 4 codeurs), entourés d'experts, qui devront proposer une solution à un problème industriel réel.

La formation d'équipes sera faite librement en fonction de la compétence des participants (codeurs, ingénieurs, graphistes...).

Le Hackathon se déroule en plusieurs étapes :

1/ La présentation d'un besoin (ou cas d'usage) par un porteur de projet à l'ensemble des participants (Foire aux Pitches).

2/ Chaque équipier se fédère sur le projet du porteur qui l'aura convaincu (constitution des équipes).

3/ Les équipes librement constituées travaillent pendant 24 heures et présentent leur résultat devant un jury à l'issue des 24 heures.

Le Hackathon prévoit de récompenser les équipes lauréates. Les lauréats se verront attribuer les lots tels que détaillés à l'article 6 «Récompenses et remises des prix » du présent règlement.

## **Article 2** : Conditions de participation

Le Hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale résidant en France.

Les personnes physiques souhaitant participer doivent justifier de leur majorité à la date de début du Hackathon ou peuvent être mineurs avec une autorisation parentale.

Toute personne mineure participant au Hackathon est réputée pour participer sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou du(es) titulaire(s) de l'autorité parentale, ou à défaut de son/ses tuteur(s) légaux.

La Société Organisatrice avec ses partenaires se réserve le droit de demander la preuve de cette autorisation à tout moment du déroulement du Hackathon, notamment lors de l'envoi des dotations et pourra annuler la participation d'un participant mineur dont le représentant légal ne validerait pas la participation.

En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, le déroulé, et des modes de récompenses proposés par la Société Organisatrice.

Pour participer au Hackathon, les participants doivent obligatoirement s'inscrire auprès de la Société Organisatrice avant la date de démarrage du Hackathon, soit jusqu'au mardi 27 juin 2017 à minuit.

Chaque participant devra résider légalement en France métropolitaine et s'être préalablement inscrit sur le site :

<https://fr.surveymonkey.com/r/hackathon-savefood>

Les participants peuvent être étudiants, salariés, freelance, entrepreneurs, professions indépendantes, chercheurs ou en recherche d'emploi, notamment dans le domaine de l'informatique, du design, de l'agriculture, des usages numériques...

Les personnes retraitées sont également bienvenues.

Sont exclus de toute participation au Hackathon, les membres du personnel du comité de pilotage du Hackathon.

Le jury évaluera les réalisations/applications présentées par les équipes pour le Hackathon en fonction de différents critères d'évaluation tels que détaillés dans l'article 5 « Détermination des gagnants » du présent règlement.

Les critères, à pondération égale (sur 10), sont les suivants:

- Originalité (proposer un concept peu ou pas encore exploité) ;
- Expérience utilisateur (proposer une expérience fluide, simple et agréable pour l'utilisateur) ;
- Intérêt qualitatif pour la profession;
- Finition et qualité du projet (faire la démonstration d'un prototype ou service fonctionnel).

La décision du Jury souveraine pourra en aucun cas être contestée par les participants.

De ce fait, aucune réclamation ne pourra être présentée suite à la désignation des gagnants.

Les prix seront remis aux participants composant les équipes gagnantes à l'issue du Hackathon.

Les prix seront acceptés tels qu'ils sont annoncés dans le présent règlement.

Aucun changement pour quelque raison que ce soit ne pourra être demandé par les gagnants.

Aucune contrepartie ne pourra être demandée par les gagnants sous quelque forme que ce soit, totalement ou partiellement.

Le gagnant autorise toutes vérifications concernant son identité et son domicile (adresse postale, adresse internet et/ou numéro de téléphone).

Toutes les informations relatives à l'identité ou l'adresse qui seraient fausses entraîneraient la nullité de la participation et l'annulation de la dotation attribuée à l'équipe.

### **Article 3** : Modalités de participation

Chaque participant devra se présenter au Hackathon avec son propre matériel (micro-ordinateur...) et ses logiciels.

Les participants restent seuls responsables de leurs matériels et logiciels.

Une connexion internet Wifi gratuite sera disponible pendant la durée du Hackathon.

Chaque participant est libre d'utiliser les techniques de son choix pour concourir.

Un prototype qui fonctionne devra être présenté lors de la restitution.

Chaque équipe sera tenue de remettre l'intégralité du code source du prototype qu'il présente à la Société Organisatrice.

Cette remise se fera sous la forme d'une contribution à un dépôt mis à disposition des participants par la Société organisatrice.

Il est précisé que la Société organisatrice et ses partenaires ne fourniront aucune prestation, ni garantie autre que la dotation consistant uniquement en la remise des prix prévus au présent règlement, et les pauses (eau, café, thé, boissons sans alcool), les frais de restaurations (petit déjeuner, déjeuner, collation et boissons offerts ), hors régime alimentaire spécifique.

### **Article 4** : Déroulement du Hackathon

Le Hackathon aura lieu à :

La cantine des quais

39 allées Jules Guesde

31000 Toulouse

30 juin 2017 18h au 1 juillet 18h

Remise des prix le 01/07/2017 à 19h00

18h00 - 19h00 Ice Breaking coffee et Foire aux Pitches

19h00 - 19H30 Constitution des équipes

19h30 - 20h30 Repas

20h30 - 00h00 Séance de travail

00h00 - 00h30 Coffee/jeux

00h30 - 2h30 Séance de travail

2h30 - 3h00 Coffee/jeux

3H00-5H00 Séance de travail

5h00 - 5h30 Coffee/jeux

5H30 - 7H30 Séance de travail

7H30 – 8H00 Coffee

8H00 - 8H30 DÉTOX

8H30 - 10H30 Coffee/jeux

10H30 - 11H30 PRÉPARATION PITCHE

chaque thématique du recueil est présentée en 3 minutes par 1 porteur de projet

12H00 - 13H00 REPAS

13h00 - 15 h00 Séance de travail

15H00 – 15H30 Coffee/jeux

15H30 – 16H30 Préparation du pitch final

16H30 - 17H30 Pitches finaux

17h30 - 18h00 Délibération du jury lunch

18h00 - 18h30 Remise des prix

Foire aux pitches:

Chaque thématique du recueil est présentée en 3 minutes par 1 porteur de projet

Constitution des équipes :

Les participants choisissent le projet sur lequel ils vont travailler.

Installation des équipes sur le lieu de travail.

24h de travail encadrées par des mentors qui circulent parmi les groupes.

Point intermédiaire à mi-parcours.

Pitches finaux devant jury : démonstration de prototype

Seront proposés aux équipes durant le Hackathon le 30 juin, en accord avec les partenaires:

- L'accompagnement technique pour les participants;
- L'accompagnement par des mentors experts métiers (agroalimentaire, etc.);

Les équipes s'engagent à développer les prototypes ou services (logique du faire, des applications) et présenteront leur travail:

- démarche,
- objectif final et plan d'action,

Au jury qui se réunira le 1<sup>er</sup> juillet à partir de 18h pour écouter les pitches des équipes et procédera ensuite aux délibérations pour choisir les équipes lauréates.

#### **Article 5 : Détermination des gagnants**

Les participants présenteront leur prototype et aboutissement de leurs travaux le 1<sup>er</sup> juillet vers 18h00.

Ils seront questionnés par un jury d'experts.

Le jury délibérera à l'issue des présentations et les résultats seront proclamés après les délibérations.

Le jury sera composé de 5 personnes issues de la société civile, universitaires, du monde de l'entreprise, reconnues pour leur professionnalisme et leur expérience.

La délibération se fera à bulletins secrets avec la règle de la majorité (égalité + 1 voix).

Le jury n'aura pas à motiver ses choix.

#### **Article 6 : Récompenses et remise des prix**

Le Hackathon aura lieu à :

La Cantine du Quai

39 allées Jules Guesde

31000 Toulouse

---

La dotation sera répartie entre les participants des équipes gagnantes de la manière suivante:

- 1er prix : l'équipe classée première recevra un prix composé d'un chèque d'une valeur de deux mille (2 000) euros
- 2ème prix : l'équipe classée deuxième recevra un prix composé d'un chèque d'une valeur de mille (1 000) euros
- 3ème prix: l'équipe lauréate du prix « Surprise des organisateurs » recevra un prix composé d'un chèque d'une valeur de cinq cents (500) euros

Les lots ne peuvent pas être échangés contre d'autres lots de valeur identique. Ils seront remis à l'équipe quel que soit le nombre de participants par équipe (6 à 8 participants par équipe).

Toute personne mineure ayant remporté une dotation sera réputée pour en bénéficier sous le contrôle et avec le consentement de ses parents ou des titulaires de l'autorité parentale, ou à défaut de ses tuteurs légaux.

#### **Article 7** : Traitement des données personnelles

Les données personnelles des participants sont traitées par L'association cap 2017 (promotion CPA 2017 de Toulouse Business School - Bâtiment Entiere - 2 Avenue Mercure, 31130 Quint-Fonsegrives, France)

Conformément aux dispositions de la loi n°78-17 du 6 Janvier 1978, relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, les participants bénéficient d'un droit d'accès, de rectification et d'opposition, relatif aux données personnelles les concernant.

#### **Article 9** : Autorisation de reproduction de l'image

De par sa participation au Hackathon et son acceptation du présent règlement, le participant donne l'autorisation à la Société Organisatrice pour la diffusion et la reproduction de son image et, le cas échéant, de sa voix, enregistrés à l'occasion de sa participation au Hackathon dans un but de communication interne et/ou externe, à l'exception de toute publicité.

Conformément aux dispositions relatives au droit à l'image, le participant autorise la Société Organisatrice à reproduire et communiquer son image et/ou sa voix au public.

La présente autorisation est accordée gracieusement pour le monde entier pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'acceptation du présent règlement.

Le bénéficiaire de l'autorisation s'interdit expressément de procéder à une exploitation susceptible de porter atteinte à la vie privée ou à la réputation, d'utiliser les images ou les voix, dans tout support à caractère pornographique, raciste, xénophobe ou toute autre exploitation préjudiciable.

Dans le cas où le participant ne souhaiterait qu'aucune captation de son image ou de sa voix ne soit réalisée durant le Hackathon, il en avisera l'équipe chargée de la captation vidéo et photos dès le début du Hackathon.

## **Article 10 : Propriété intellectuelle**

Les participants ne cèdent en aucune autre manière et à aucune autre partie leurs droits d'exploitation et la propriété de leurs projets réalisés dans le cadre du jeu concours. Toutefois, les Participants peuvent proposer à l'ORGANISATEUR d'en acquérir les droits aux fins d'exploitation commerciale. Les parties devront formaliser cette cession dans le cadre d'un écrit.

Les participants déclarent disposer de l'intégralité des droits de propriété intellectuelle sur le prototype qu'ils auront développés lors du Hackathon et qui sera présenté au jury.

Lors du Hackathon, les participants sont invités à utiliser des sources libres de droits. Tous éléments de tiers, y compris les logiciels libres, programmes, algorithmes, éléments assurant l'interopérabilité à l'intérieur des dispositifs soumis à l'appréciation du jury, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicable et tout autre détail concernant leur utilisation. Le participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l'évaluation pour la détermination de l'équipe gagnante.

En aucun cas, les créations ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l'image.

Chaque participant garantit à la Société Organisatrice et à ses partenaires que la création qu'il soumet au jury n'affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par des tiers, et qu'il a obtenu le cas échéant l'autorisation des dits tiers. Sans préjudice des dispositions précédentes, le participant autorise expressément la Société Organisatrice et ses partenaires, à titre gratuit, à publier, communiquer, exposer graphiquement ou par écrit les projets présentés dans le cadre de ce Hackathon (notamment les images de l'application conçue, diapositives Powerpoint réalisées pour le Hackathon, visuels...).

Chaque participant autorise la Société Organisatrice et ses partenaires, à titre gratuit, à présenter l'ensemble des projets réalisés dans le cadre du Hackathon, sur tous les supports de communication attachés au présent Hackathon.

NEWREST mentionnera obligatoirement le nom et prénom de chaque participant au projet quand celui-ci sera exploité à des fins de communication.

## **Article 11** : Acceptation du règlement

La participation à ce Hackathon implique une acceptation entière et sans réserve du présent règlement et de ses éventuels avenants.

En cas de force majeure ou événements similaires, la Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler ce Hackathon sans que sa responsabilité puisse être engagée de ce fait.

Les candidats s'interdisent toute réclamation ou demande de dédommagement à ce sujet.

## **Article 12** : Dépôt

Le règlement du Hackathon est déposé sur le site <http://www.newrest.eu/newrest-fait-son-hackathon-du-30-juin-au-1er-juillet-2017-savefood/> .

La Société Organisatrice se réserve le droit de modifier le présent règlement à tout moment sous la forme d'un avenant, celui-ci sera mis à disposition dans les mêmes conditions que le règlement.

## **Article 13** : Responsabilité et litige

La Société Organisatrice rappelle aux participants les caractéristiques et les limites du réseau Internet et décline toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des participants à ce réseau.

La participation au Hackathon se fait sous l'entière responsabilité des participants. La société Organisatrice ne pourra être tenue responsable si les données relatives à l'inscription d'un participant ne lui parvenaient pas pour une quelconque raison ou lui arriveraient illisibles ou impossibles à traiter. 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 volonté de fraude avérée ou la tentative de tricherie démontrée d'un participant pourra être sanctionnée par l'interdiction formelle et définitive de participer au Hackathon.

La Société Organisatrice se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes.

La Société Organisatrice ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes éventuellement commises.

La Société Organisatrice se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des participants.

Toute fausse déclaration entraîne automatiquement l'élimination du participant à ce Hackathon.

La Société Organisatrice se réserve également le droit d'exclure de la participation au présent Hackathon toute personne en troublant le déroulement.

De même, en aucun cas la Société Organisatrice ne pourra être tenue responsable en cas d'accidents ou de litiges dans les lieux d'accueil des équipes.

La Société Organisatrice se réserve le droit de reporter, d'écourter, de proroger, de modifier ou d'annuler le Hackathon si les circonstances l'exigent et sa responsabilité ne saurait être engagée de ce fait.

Le présent règlement est soumis à la loi française.

En cas de contestation, les parties s'efforceront de régler leur litige à l'amiable.

Toute contestation relative au Hackathon ou au règlement devra obligatoirement parvenir par écrit à la Société Organisatrice au plus tard dans un délai d'un mois à compter de la fin du Hackathon.

Tout litige né à l'occasion du présent Hackathon et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis au Tribunal de Grande Instance de Toulouse.

La responsabilité de la Société Organisatrice ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Hackathon devait être modifié, écourté ou annulé.

La Société Organisatrice se réserve dans tous les cas la possibilité de prolonger la période de participation, et de reporter toute date annoncée dans le présent règlement.

Tout participant sera réputé pour avoir accepté cette modification du simple fait de sa participation au Hackathon, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification.

Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Hackathon.

Le Hackathon est gratuit et ouvert à toute personne physique ou morale résidant en France.

Les personnes physiques souhaitant participer doivent justifier de leur majorité à la date de début du Hackathon ou peuvent être mineurs avec une autorisation parentale.

En participant au Hackathon, le participant accepte expressément l'intégralité du règlement, le déroulé, et des modes de récompenses proposés par la Société Organisatrice.