

REGLEMENT HACKATHON MATCHDAY EXPERIENCE

- **Société organisatrice** (Ci-après dénommée « L'Organisateur ») :

STADE MALHERBE CAEN-CALVADOS-BASSE NORMANDIE,
Société anonyme sportive professionnelle au capital de 4 731 670 €, immatriculée au registre du Commerce et des Sociétés de Caen sous le numéro 383 789 294, dont le siège social est situé au 23 Boulevard Georges Pompidou CS 85216, 14 052 Caen Cedex 4 représentée par Monsieur Xavier GRAVELAINE, en qualité de Directeur Général.

- **Acceptation du règlement** :

Préalablement à toute participation, chaque « Participant » (ci-après dénommé au singulier comme au pluriel) doit prendre connaissance et accepter sans aucune réserve le présent règlement et le principe du Hackathon Matchday Experience.

ARTICLE 1 – Objet

Dans l'objectif de faire participer des passionnés de sport et de nouvelles technologies à la conception de projets innovants en vue de l'évolution du Stade Michel d'Ornano et des services qui y sont proposés, la société Stade Malherbe Caen Calvados Basse-Normandie organise, les 31 mars & 1^{er} Avril 2018, un Hackathon intitulé « Hackathon MatchDay Experience 2018 » (ci-après dénommé le « Hackathon »).

Le Hackathon est une manifestation destinée à stimuler la création de produits et services innovants (sites web, objets connectés et applications notamment). Pour cela, se réunissent des personnes à compétences variées désirant travailler ensemble, en petits groupes, sur une thématique donnée.

Ce moment créatif a vocation à réunir des personnes physiques, notamment des étudiants et professionnels (développeurs informatiques, designers, graphistes...) pour la réalisation de services et d'applications numériques dans une période de temps limitée, déterminée par l'Organisateur (ci-après dénommés le(s) « Participant(s) »).

ARTICLE 2 – Organisation du Hackathon

Le Hackathon a pour thématique principale l'expérience des supporters lorsqu'ils assistent à une rencontre au Stade Michel d'Ornano. Les Participants seront amenés à penser de nouvelles façons de consommer le sport lorsqu'ils se trouvent dans une enceinte sportive comme peut l'être le Stade Michel d'Ornano. En fonction des places disponibles et pour la catégorie qu'ils auront préalablement choisie parmi les trois ci-après proposées (ci-après les « Catégories »), différents types de produits et services pourront être développés tels que (sans que cette liste soit exhaustive) :

- des programmes informatiques (jeux, programmes de productivité, services Internet, etc.) ;
- des créations graphiques (documentations, dépliants, affiches, etc.) ;

- des applications mobiles etc.

Les Catégories pourront notamment être les suivantes :

1. Accompagner le fan dans son émotion : avant / pendant / après le match
2. Améliorer la qualité du servicing
3. Développer l'expérience connectée (Salon Connecté By Alticap)

Il est précisé que les descriptions correspondant à chaque Catégorie données ci-dessus le sont à titre purement indicatif. L'Organisateur reste libre de modifier les Catégories et les Participants demeurent libres d'interpréter les Catégories comme ils le souhaitent.

Le présent règlement définit les règles applicables au Hackathon.

Le Hackathon sera annoncé notamment sur le site Internet accessible à l'adresse <http://www.smcaen.fr/hackathon> (ci-après dénommé le « Site ») et sur tout autre support au choix de l'Organisateur.

ARTICLE 3 – Modalités d'inscription et de participation

3.1. Les inscriptions sont gratuites et ouvertes du 16/02/2018 jusqu'au 16/03/2018. L'inscription s'effectue via le Site. L'Organisateur se réserve le droit de modifier ces dates. Les Participants seront informés des éventuelles modifications sur le Site. Les inscriptions seront comptabilisées dans la limite des places disponibles. De plus, l'Organisateur se réserve le droit de choisir les candidats au regard des compétences de ceux-ci.

3.2. Sont admises à participer au Hackathon uniquement les personnes physiques majeures.

Pour participer, les Participants doivent s'inscrire en remplissant le formulaire en ligne disponible sur le Site.

A la suite de cette inscription, les Participants reçoivent une confirmation d'inscription par mail dans la limite des places disponibles et des compétences proposées.

Pour les personnes ne disposant pas d'une des compétences proposées, leur inscription sera validée ou non après études de leurs motivations suivant une demande complémentaire d'information qui sera faite par mail par l'Organisateur.

3.3. Les inscriptions sont limitées à cinquante (50) Participants. Au-delà de cinquante (50) inscriptions validées par l'Organisateur, les demandes d'inscription pourront ne plus être prises en compte.

3.4. Les Participants s'engagent à fournir des informations complètes et exactes. Tout Participant ayant donné des indications incomplètes et/ou inexactes verra sa participation au Hackathon invalidée, sans possibilité de contestation.

Toute information d'identité ou d'adresse fausse, ou document non conforme peut entraîner la nullité de l'ensemble de la participation du Participant et l'annulation de tous ses gains éventuels.

L'Organisateur se réserve le droit de refuser toute demande d'inscription incomplète et/ou ne correspondant pas à ses attentes.

Aucune inscription enregistrée postérieurement au 16/03/2017 à minuit (inclus) ne sera prise en compte, sauf accord express de l'Organisateur. L'Organisateur ne peut en aucun cas être tenu responsable des participations non reçues ou enregistrées trop tardivement.

Il est précisé qu'une seule participation par Participant sera acceptée pendant la durée du Hackathon.

L'inscription est définitivement validée sous réserve de la conclusion d'un accord complémentaire tel que précisé à l'article 9.2.

En validant son inscription, le Participant atteste qu'il a la capacité de conclure le présent contrat, que rien ne s'oppose financièrement, réglementairement ou conventionnellement à ce qu'il conclue le présent contrat et qu'il peut l'exécuter en respectant toutes les stipulations.

ARTICLE 4 – Principes et déroulement du Hackathon

4.1. Calendrier et lieux (sous réserve de l'horaire du match défini par la LFP. Le Planning ci-dessous a été établi pour un match le dimanche à 17h)

4.1.1. Accueil, visite des locaux, présentation du brief, et intervention de Startups normandes

Le 31 Mars 2018 à 13h30

Lieu : Stade Michel d'Ornano – 14 000 Caen

Durée : 2 heures

4.1.2. : Coup d'envoi, finalisation des équipes et workshop

Le 31 Mars 2018 à 14h

Lieu : Stade Michel d'Ornano – 14 000 Caen

Durée : 24 heures

4.1.3. Présentation des projets devant le Jury

Le 1er Avril 2018 à 14h30

Lieu : Stade Michel d'Ornano – 14 000 Caen

Durée : 2h

4.1.4. Début du match SM Caen / Montpellier HSC

Le 1er Avril 2018 à 17h

Lieu : Stade Michel d'Ornano

Durée : 1h45

4.1.5. Délibérations du jury & Remise des prix

Le 1^{er} Avril 2018 à 17h45

Lieu : Stade Michel d'Ornano – 14 000 Caen

Durée : 15mn

Les Participants auront accès à des boissons et à un espace de restauration.

Le calendrier et le déroulement du Hackathon sont donnés à titre indicatif et pourront faire l'objet de modifications décidées par l'Organisateur.

Par l'acceptation des présentes, les Participants déclarent se soumettre sans réserve aux « Règlements Intérieurs » du SM Caen relatifs au Stade Michel d'Ornano. Le texte de ces règlements est affiché aux entrées du Stade et des salons de réception. Les Participants sont responsables des conséquences juridiques et financières des dommages causés par eux.

4.2. Outils informatiques

Une connexion Internet wifi sera disponible durant toute la durée du Hackathon.

Chaque Participant se présente avec son propre matériel (ordinateurs & logiciels).

Les Participants restent seuls responsables de leur matériel pendant toute la durée du Hackathon.

4.3. Remboursement des frais engagés

Les Participants sont informés que les frais afférents à leur participation au Hackathon (et notamment repas, déplacements et hébergement éventuel) ne sont pas pris en charge par l'Organisateur.

4.4. Constitution des équipes

Les Participants se présentent de manière individuelle. Au lancement du Hackathon, les Participants sont invités à former sur place des équipes.

Les équipes seront formées de 4 à 6 personnes. Si les Participants souhaitent constituer une équipe comptant plus ou moins de 4 ou 6 personnes, ils en feront la demande à l'Organisateur qui aura l'entière liberté de l'accepter ou de le refuser.

Chaque Participant est libre de rejoindre ou non une équipe, la responsabilité de l'Organisateur ne pouvant être engagée à cet égard.

Chaque équipe doit désigner un membre en charge des relations avec l'Organisateur, dénommé le « Référént ».

La présence physique d'au moins un Participant par équipe en permanence sur le lieu du Hackathon est obligatoire.

4.5. Projets des Participants

Chaque équipe devra fournir, lors de la présentation devant le jury, telle que définie dans le calendrier, une présentation comprenant :

- une spécification/ un scénario d'usage ;
- une première démonstration fonctionnelle ou le cas échéant une maquette.

La présentation sera impérativement rédigée en langue française.

Le 1/04/2018, chaque équipe présentera son Projet au Jury.

4.6. Remise des Projets

Chaque équipe remettra à l'Organisateur, au plus tard lors de la présentation des Projets devant le Jury, tous les éléments constitutifs du Projet présenté (y compris les codes sources et les données utilisées) ainsi que, le cas échéant, la documentation associée.

Parallèlement, les Participants s'engagent à rendre accessibles tous les éléments permettant d'exploiter et de faire évoluer le Projet, notamment par l'Organisateur ou tout partenaire de son choix. Cela inclut notamment :

- Les codes-sources des développements réalisés ;
- Les codes-exécutables correspondants ;
- Si présente, la documentation technique, utilisateur et fonctionnelle associée.

Tous les fichiers utilisés par le Projet, doivent être remis dans des formats non protégés.

ARTICLE 5 - Composition du Jury - Sélection des gagnants

5.1. Composition du Jury

Le jury est constitué par l'Organisateur et ses partenaires (ci-après le « Jury »). Il rassemble notamment des personnalités choisies par l'Organisateur et ses partenaires.

Les membres du jury qui ont déjà validé leur présence sont :

- Frédéric FOURRIER (*Directeur Marketing et Commercial – Stade Malherbe Caen*)
- Eric LE GOFF (*Directeur Général – Alticap*)
- Pierre-André MARTIN (*Directeur – Frenchtech Normandie*)
- Larissa LEMAIRE (*Chef de projet digital – Caen Normandie développement*)
- Boris HELLEU (*Maître de Conférence Management du sport – Université de Caen*)
- Clarisse BATHO (*Chargée de projet – Pôle de compétitivité Transactions Electroniques Sécurisées*)
- Pierre BERGHOF (*CEA – Hobbynote*)

5.2. Désignation des gagnants

L'équipe gagnante sera désignée par un vote du Jury, celui-ci se réservant la possibilité de n'en désigner aucune s'il estime qu'aucune équipe ne remplit les critères de sélection qu'il aura discrétionnairement définis et qui sont listés de manière non exhaustive, ci-dessous.

Le vote sera acquis à la majorité des membres du Jury qui reposera son vote à partir de critères d'évaluation permettant à celui-ci de juger les Projets.

A titre indicatif et sans que cette liste soit exhaustive, les critères seront : la créativité, l'ergonomie, le caractère innovant, les qualités graphiques, l'accessibilité, la faisabilité technique, la prise en compte des dimensions économiques, le potentiel de développement et de pérennisation du Projet.

Les Participant 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.

Le Jury pourra de manière discrétionnaire créer des mentions spéciales afin de permettre la distinction de projets, en raison, par exemple, de l'originalité de la démarche proposée. Le Jury se réserve également le droit de décerner plusieurs premiers prix.

Les gagnants seront désignés immédiatement après la délibération du Jury.

ARTICLE 6 – Dotations

L'Organisateur pourra, sans que ce soit une obligation de leur part, proposer aux équipes, gagnantes ou non, de participer au financement et au développement de leur Projet, selon des conditions à définir dans le cadre d'un accord ultérieur dans le respect des présentes.

Les gagnants, désignés par le Jury selon les modalités prévues à l'article 5 du présent règlement, se verront attribuer les prix suivants :

- **Pour le 1^{er} groupe vainqueur : trophée Alticap**
 - Dotation financière d'un montant de 4000 € (quatre mille euros) remise par Alticap. Cette dotation sera destinée uniquement à la mise en place du Projet. Elle ne pourra pas être partagée entre les membres du groupe ;
 - Places VIP Premium Affaire pour le matche SM Caen-AS Monaco pour tout le groupe ;
 - 30 journées de co-working à Caen Normandie Développement ;
 - Journée d'accompagnement au Pôle (écosystème d'innovation et financement) ;
 - Goodies French Tech
- **Pour le 2nd groupe récompensé :**
 - Places VIP Premium Affaire pour le matche SM Caen-AS Monaco pour tout le groupe ;
 - 20 journées de co-working à Caen Normandie Développement ;
 - Goodies French Tech
- **Pour le 3^{ème} groupe récompensé :**
 - Places VIP Premium Affaire pour le matche SM Caen-AS Monaco pour tout le groupe ;
 - 10 journées de co-working à Caen Normandie Développement
- **Pour tous les participants :**
 - Match SM Caen-MHSC au salon Connecté by Alticap
 - Goodies SM Caen

La dotation de 4000 € destinée au groupe vainqueur est transmise par Alticap à l'Organisateur afin que ce dernier les remette à ces deux groupes. Cette dotation étant destinée uniquement à la mise en place du Projet, l'Organisateur surveillera l'utilisation de cette dotation et pourra solliciter de la part des groupes concernés les devis et justificatifs démontrant une utilisation de leurs dotations exclusivement réservée à leurs projets.

L'Organisateur décide discrétionnairement des conditions de remise des dotations.

Les dotations seront acceptées telles qu'annoncées. Les prix offerts ne peuvent donner lieu, de la part des Participants, 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 gagnants autorisent toutes vérifications concernant leur identité et leur domicile, et la conformité des informations communiquées lors de leur inscription.

ARTICLE 7 – Données à caractère personnel

Lors de la transmission des informations nécessaires à l'inscription du Participant à l'Organisateur, le Participant communique à l'Organisateur ses: nom, prénom, adresse postale, numéro de téléphone (portable ou fixe), adresse électronique.

Ce traitement de données à caractère personnel a fait l'objet d'une déclaration auprès de la commission nationale informatique et libertés. Le Participant doit obligatoirement communiquer les données à caractère personnel visées à l'alinéa précédent, ce qu'il accepte expressément. A défaut, sa participation au Hackathon ne sera pas prise en compte.

Ces données à caractère personnel sont collectées et traitées par l'Organisateur aux fins de gestion et d'organisation du Hackathon.

Le responsable du traitement des données personnelles collectées dans le cadre du Hackathon est la SASP STADE MALHERBE CAEN-CALVADOS-BASSE NORMANDIE, dont le siège social est situé au 23, Bd Georges-Pompidou - CS 85216 14052 CAEN Cedex 04.

L'accès aux données est limité à l'Organisateur dans le cadre du présent Hackathon, ainsi qu'aux personnes intervenant dans l'organisation du Hackathon, tels que les Partenaires.

Conformément à la Loi n°78-17, dite Loi Informatiques et Libertés, en date du 6 janvier 1978, le Participant dispose d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données le concernant.

Pour exercer l'un de ces droits, il lui appartient d'adresser une lettre au SM Caen à l'adresse électronique suivante : afinel@smcaen.fr ou à l'adresse postale suivante : 23, Bd Georges-Pompidou - CS 85216 14052 CAEN Cedex 04, en indiquant ses nom et prénom.

Le Participant dispose également d'un droit d'opposition qui peut s'exercer en envoyant une lettre au SM Caen à l'adresse électronique suivante : afinel@smcaen.fr ou à l'adresse postale suivante : 23, Bd Georges-Pompidou - CS 85216 14052 CAEN Cedex 04, en indiquant ses nom et prénom.

ARTICLE 8 – Droit à l'image et Autorisations

8.1. Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à utiliser son nom et/ou prénom et commune de résidence, ainsi que la description de son Projet dans toute manifestation à des fins de publicité ou de promotion liées au Hackathon et notamment sur le Site et les sites Internet de l'Organisateur et des Partenaires, dans tous communiqués et articles de presse, documents publicitaires ou brochures commerciales, par tous moyens et tous supports, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.

8.2. Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à publier toutes les photographies, images et vidéos prises lors du Hackathon sur tous supports, en tous formats ainsi que par tous modes et procédés connus ou inconnus à ce jour, pour une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.

8.3. Le Participant autorise l'Organisateur et les Partenaires, à titre gratuit, à exploiter toute captation audiovisuelle et/ou sonore prise lors du Hackathon (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 une durée de cinq (5) ans à compter de l'inscription au Hackathon, pour le monde entier.

ARTICLE 9 – Droits de propriété intellectuelle

9.1. Droits de propriété intellectuelle sur le Hackathon et ses éléments

9.1.1. Toutes les dénominations, marques ou autres signes distinctifs cités au présent règlement ou sur les pages du Site demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur.

La reproduction et la représentation de tout ou partie des éléments composant le Hackathon sont strictement interdites.

9.1.2. Toutes les données (notamment photographies et textes) mises à la disposition des Participants au cours du Hackathon par l'Organisateur et/ou les Partenaires (ci-après les « Données ») demeurent la propriété exclusive de l'Organisateur et/ou du Partenaire.

Les Participants s'engagent à utiliser les Données de telle façon à ce qu'elles restent divisibles du Projet et ne soient pas régies par une ou des licences libres.

De manière absolue, le droit des auteurs des Données est réservé et les Participants ne pourront utiliser les Données que dans le strict respect de ce droit.

L'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les Données telles que mises à disposition par l'Organisateur et/ou les Partenaires ou sous une forme dérivée est limitée à la durée du Hackathon telle que précisée à l'article 3 du présent règlement.

Pour toute utilisation des Données en dehors du cadre du Hackathon, un nouveau contrat devra impérativement être conclu entre le Participant et l'Organisateur et/ou les Partenaires.

9.2. Droits de propriété intellectuelle sur les Projets

L'objet du Hackathon est de permettre une large diffusion des Projets, et les Participants conviennent en conséquence que l'exploitation des Projets sera régie par une licence libre.

Les Participants acceptent d'ores et déjà le principe d'une licence libre à l'égard de leur contribution, cette condition étant essentielle à leur participation à l'Hackathon.

Au début du Hackathon, lors de la phase 4.1.2. tel que définie à l'article 4, les Participants se verront proposer un contrat qui leur sera communiqué par l'Organisateur, définissant notamment la licence libre qui sera associée à leur Projet ainsi que les conditions d'exploitation et de gestion des droits sur les Projets produits au cours du Hackathon.

9.2.1. Tous les Projets fournis par les Participants durant le Hackathon doivent être des créations personnelles n'ayant jamais fait l'objet d'une cession à un tiers, d'une diffusion ou d'une publication sous toute forme et support. Il est précisé que les Participants peuvent, dans le cadre de leur Projet, utiliser des contenus sous licences libres telles que précisées dans le contrat. Cette utilisation s'effectuera sous leur seule responsabilité.

Le Participant déclare disposer de l'intégralité des droits sur le Projet ou être dûment autorisé à agir au nom et pour le compte du ou des titulaires des droits sur le Projet.

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 les Partenaires du Hackathon étant garantis contre tout recours de tout tiers à cet égard.

La licence libre ne concernera que les contributions originales des Participants, éligibles à la protection du droit d'auteur ou de tout autre droit de propriété intellectuelle.

En conséquence, tout élément non protégé par des titres de droits de propriété intellectuelle et les idées (de libre parcours) pourront être librement utilisés par les Participants, l'Organisateur ou ses Partenaires à titre gratuit ou sans restriction.

Tout contenu tiers utilisé par les Participants devra nécessairement être soumis à la même licence libre que le Projet lui-même ou à toute autre licence libre compatible.

Pour rappel, les Données sont exclues du périmètre de la licence libre, conformément à l'article 9.1 ci-dessus.

Cet engagement de licence libre est nécessaire pour assurer la capacité aux autres membres de l'équipe de pouvoir réutiliser leur Projet dans les termes qu'ils auront définis.

9.2.2. La participation au Hackathon n'emporte aucune cession des droits des Participants sur leurs droits de propriété intellectuelle.

Sous réserve des stipulations ci-après, rien n'interdit aux Participants titulaires de droits de propriété intellectuelle d'utiliser de quelque manière leurs droits pour eux-mêmes ou avec tout tiers de leurs choix.

Pour la durée du Hackathon, les Participants concèdent sans contrepartie financière un droit d'utilisation de leurs droits de propriété intellectuelle aux autres Participants lorsqu'elles leur sont nécessaires pour exécuter les Projets et pour les seuls besoins de cette exécution.

Après l'Hackathon, les Participants s'engagent à concéder aux autres Participants, à l'Organisateur et aux Partenaires, une licence sur leurs droits de propriété intellectuelle lorsqu'ils sont nécessaires à l'exploitation des Projets.

Les Participants s'engagent par conséquent à concéder lesdites licences à titre gratuit, non exclusif, cessible et comprenant un droit de sous licence sauf accord préalable.

Lesdites licences sont consenties pour le mode entier et pour la durée de protection des droits de propriété intellectuelle en cause.

Cette licence comporte entre autre le droit pour l'Organisateur ou l'un de ses Participants de :

- développer, fabriquer, utiliser et commercialiser ; et plus généralement exploiter toute ou partie du Projet ;
- copier et distribuer des copies à l'identique de toute ou partie du Projet, sur n'importe quel support ;
- modifier le Projet ou n'importe quelle partie de celui-ci (comprenant notamment la possibilité de traduction, évolution, mise à jour, amélioration, adjonction, suppression, incorporation, maintenance), et copier et distribuer de telles modifications,

Le présent article s'applique pour l'ensemble des Projets réalisés lors du Hackathon, quelque soit la décision du Jury.

9.3. Droits de propriété intellectuelle relatifs aux startups

Les startups peuvent utiliser leurs droits avec tout tiers de leur choix. Toutefois, l'autorisation, pour les Participants, d'utiliser les droits de propriété intellectuelle (produit, service, savoir-faire protégés) des startups concernées est limitée à la durée du Hackathon telle que précisée à l'article 3 du présent règlement.

Pendant la durée du Hackathon, les startups concèdent ainsi sans contrepartie financière un droit d'utilisation de leurs droits de propriété intellectuelle aux autres Participants lorsqu'ils leur sont nécessaires pour exécuter les Projets et pour les seuls besoins de cette exécution.

Pour toute utilisation des ces droits en dehors du cadre du Hackathon, les Participants devront obtenir l'autorisation écrite, ou passer un contrat avec la startup concernée, afin d'éviter toute atteinte aux droits de celle-ci.

ARTICLE 10 – Engagements et garanties des Participants

10.1. Le Hackathon doit rester un événement convivial et éthique. Le Participant s'engage à respecter ces principes et reconnaît notamment que toute action visant à entraver l'avancement des autres équipes est interdite. L'Organisateur et les Partenaires se réservent le droit de disqualifier et d'exclure de la participation au Hackathon toute équipe ou tout Participant ne respectant pas ces principes.

L'Organisateur se réserve la faculté d'utiliser tout recours contre une équipe ou un Participant qui aurait triché, fraudé, truqué ou troublé le déroulement du Hackathon ou aurait tenté de le faire.

10.2. Les Participants peuvent bénéficier d'une communication des Projets dont ils sont porteurs par le biais d'actions de médiatisation initiées par l'Organisateur et/ou les Partenaires.

Les Participants s'engagent, pendant le mois consécutif à la date de remise des prix telle que définie à l'article 3 du présent règlement, à accepter de répondre aux sollicitations de l'Organisateur dans le but de promouvoir le Projet du Participant.

10.3. Dans le mois qui suit la remise des prix du Hackathon, tel que prévu à l'article 4 du présent contrat, les équipes gagnantes et l'Organisateur se rapprocheront pour envisager le développement et l'exploitation du Projet.

Dans le mois qui suit la remise des prix du Hackathon, tel que prévu à l'article 4 du présent contrat, les Participants sont tenus de proposer en priorité à l'Organisateur toutes collaborations qu'elles pourraient souhaiter mener avec des tiers en lien avec le Projet.

Dans le cas où l'Organisateur signifie de façon expresse et écrite aux Participants ne pas être intéressé par la collaboration proposée, les Participants redeviennent libre de débiter des discussions avec des tiers pour débiter une collaboration sur le Projet.

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

ARTICLE 11 – Engagements et garanties de l'Organisateur et/ou des Partenaires

La responsabilité de l'Organisateur ne saurait être encourue si, pour un cas de force majeure ou indépendant de sa volonté, le Hackathon était modifié, écourté, allongé 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 Hackathon est perturbé par un virus, bug informatique, intervention humaine non autorisée ou toute autre cause échappant à l'Organisateur, celui-ci se réserve le droit d'interrompre le Hackathon.

L'Organisateur ne fournit aucune prestation, ni garantie autre que la fourniture des dotations prévue à l'article 6 du présent règlement.

En tant que de besoin, il est précisé que l'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage survenu à l'occasion du déplacement ou du transport d'un Participant sur le lieu du Hackathon tel que prévu à l'article 4.

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 lors de l'inscription.

L'Organisateur ne saurait pas plus être tenu responsable dans le cas où l'un ou plusieurs des participants ne pourraient parvenir à se connecter au Site.

L'Organisateur décline toute responsabilité en cas de mauvaise utilisation ou d'incident liés à l'accès à Internet, de la maintenance ou du dysfonctionnement des serveurs du Hackathon, de la ligne téléphonique ou de toute autre connexion technique et de l'envoi des formulaires d'inscription à une adresse erronée ou incomplète.

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

Lors du Hackathon, 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 et/ou des Partenaires ne saurait être engagée à cet égard sauf faute prouvée de leur part.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système du terminal des Participants sauf faute prouvée de sa part.

L'Organisateur ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage causé aux Participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées, ainsi que des conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle ou professionnelle sauf faute prouvée de sa part.

Les Participants restent seuls responsables du matériel et des effets personnels qu'ils choisissent d'apporter sur le lieu du Hackathon.

La responsabilité de l'Organisateur et/ou du Partenaire ne saurait être engagée notamment en cas de vol, perte, dégradation, du matériel et/ou des effets personnels de l'Utilisateur.

ARTICLE 12 – Responsabilité du Participant

Toute personne tentant de tricher, ralentir, détériorer le Site et tout autre site Internet de l'Organisateur se verra exposée à des poursuites judiciaires.

L'Organisateur se réserve le droit de demander des justificatifs pour chacune des déclarations des Participants.

ARTICLE 13 – Acceptation du règlement du Hackathon – Dépôt

Le fait de s'inscrire et de participer au Hackathon implique l'acceptation pleine et entière, sans aucune réserve, du présent règlement dans son intégralité, lequel a valeur de contrat pour les Participants.

Le règlement complet, consultable sur le Site, à l'adresse suivante :
<http://www.smcaen.fr/hackathon>.

Le règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par l'Organisateur, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le Site. Le règlement entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et toute personne sera réputée l'avoir accepté au moment de la signature de celui-ci à l'occasion de sa participation au Hackathon. Toute personne refusant la ou les modifications intervenues avant sa participation au Hackathon ne pourra y participer.

ARTICLE 14 – 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.

ARTICLE 15 – Loi applicable et conflits

Le présent règlement est soumis exclusivement à la loi française. Tout litige né à l'occasion du Hackathon entre l'Organisateur et/ou les Partenaires et un Participant fera prioritairement l'objet d'une tentative de règlement amiable.