

Règlement du hackAtech édition 2023 – Bordeaux

Article Préliminaire – Définitions

Dans le cadre du présent règlement, les termes ci-dessous définis, au pluriel ou au singulier, auront le sens suivant :

Organisateurs : Inria et l'Université de Bordeaux.

Projet : projet proposé par un Porteur de Projet participant au hackAtech basé soit sur une Technologie et/ou une Expertise appartenant à l'un des Organisateurs ou l'un des Partenaires soit sur une Technologie et/ou une Expertise appartenant au Porteur de Projet.

Référent(s) technologique(s) : membre d'une équipe-projet de recherche d'un des Organisateurs ou de leurs Partenaires, apportant son expertise scientifique et présentant sa Technologie pour un Projet.

Référent(s) business : personne pouvant apporter son expertise concernant l'aspect commercial du Projet (startup manager, chargé de projets d'innovation d'Inria...).

Partenaires : l'Institut Polytechnique de Bordeaux et le CNRS.

Participant(s) : toute personne physique inscrite à un Projet.

Porteur(s) de Projet : participant apportant son projet d'innovation.

Catégorie(s) : domaine d'activité ou grande thématique au sein desquels seront affectés les Projets.

Technologie(s) : logiciels propriété d'un ou des Organisateurs ou copropriété d'un ou des Organisateurs et d'un ou plusieurs de leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés.

Technologie(s) Open-Source : logiciel propriété d'un ou des Organisateurs ou copropriété d'un ou des Organisateurs et d'un ou plusieurs de leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés diffusés sous Licence Libre ou sous Licence Open-source et utilisable pendant le hackAtech uniquement sous sa licence en vigueur.

Technologie(s) Protégée : logiciel propriété d'un ou des Organisateurs ou copropriété d'un ou des Organisateurs et d'un ou plusieurs de leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés non disponible sous Licence Libre ou Licence Open-source et nécessitant pour son utilisation un contrat de licence écrit et séparé.

Licence Libre ou Licence Open-source : toute licence conforme aux critères définis par la *Free Software Foundation* sur le site web <http://www.fsf.org>, ou par l'*Open Source Initiative* sur le site web <http://www.opensource.org>.

Expertise(s) : compétences et connaissances scientifiques dans une thématique ou un domaine d'un des membres d'une équipe-projet de recherche d'un des Organisateurs et de leurs Partenaires tutelles de laboratoires de recherche concernés.

Article 1 – Organisation

L'Institut National de Recherche en Informatique et Automatique (Inria), établissement public scientifique et technique (EPST) régi par le décret n° 85-831 du 2 Août 1985, ayant son siège social Domaine de Voluceau-Rocquencourt BP 105, 78153 LE CHESNAY CEDEX, et plus spécifiquement, aux fins des présentes et par délégation, son centre Inria de l'université de Bordeaux, situé au 200 Avenue de la Vieille Tour, 33405 Talence, représenté par son Directeur, M. Nicolas Roussel,

Et,

L'Université de Bordeaux, Etablissement Public à caractère Scientifique, Culturel et Professionnel, dont le N° SIRET est 130 018 351 00010, située 35 place Pey Berland, 33000 BORDEAUX, représentée par son Président, Monsieur Dean LEWIS,

Organisent du 15 au 17 novembre 2023 un événement intitulé « hackAtech ».

Article 2 – Objet

Le projet HackAtech s'inscrit dans un contexte de renforcement partenarial entre l'université de Bordeaux et l'Inria. En effet, en juillet 2021, les deux établissements ont signé un accord-cadre de partenariat stratégique fixant un ensemble d'actions communes pour former un site de premier plan sur les sciences et technologies du numérique, au bénéfice de la recherche, de l'enseignement supérieur et de l'innovation.

L'évènement « hackAtech » fédère des Participants pour hacker des technologies numériques et construire de nouveaux projets d'innovation. Ces projets émergeront à la fois des Technologies et Expertises numériques développées par les Organismes et/ou leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés. L'objectif du l'hackAtech est d'impulser, faire émerger et accompagner de nouveaux projets d'innovation.

L'ensemble des informations se trouvent sur le site internet dédié à l'hackAtech de Bordeaux, à l'adresse suivante : <https://hackatechbordeaux.inria.fr/>

Article 3 – Conditions et modalités de l'évènement

Le hackAtech se déroulera du 15 au 17 novembre 2023 à la Faïencerie, 24 rue de la Faïencerie, 33300 Bordeaux. Un programme détaillé du hackAtech figure sur le site Inria dédié «<https://hackatechbordeaux.inria.fr/> ». Il sera également envoyé par email à chaque Participant une fois son inscription validée.

Le hackAtech est ouvert, dans la limite de 100 Participants, dans l'ordre d'inscription, à toute personne physique majeure. Chaque Participant doit se munir tout au long du hackAtech d'une pièce d'identité et les Organismes se réservent le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité des Participants.

Les Participants au hackAtech vont travailler par équipes et affiner et impulser un projet d'innovation autour des Technologies des Organismes et/ou de leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés avec l'apport et l'Expertise de Référents Technologiques.

Lors de l'inscription au hackAtech, certains Participants (ci-après Porteurs de Projet) disposant d'ores et déjà d'un Projet d'innovation pourront le soumettre pour évaluation et sélection par le comité de sélection du hackAtech. Si ce projet est retenu, une équipe sera constituée autour de ce projet parmi les Participants inscrits au hackAtech. La sélection et l'annonce des Projets retenus se fera au plus tard le 31/10/2023 selon les modalités décrites à l'article 6 ci-dessous.

Les Participants s'engagent à titre personnel et de manière loyale.

A cet effet, si certains Participants sont salariés d'un ou plusieurs employeurs, ils doivent s'assurer que leur participation au hackAtech se fait en dehors de leurs missions salariales et en dehors de tout lien de subordination avec leur employeur(s). Ils seront amenés à le justifier auprès des Organismes par tout moyen, en cas de demande. Ils garantissent que leur Projet est original et qu'il ne viole les droits, notamment de propriété intellectuelle, d'aucun tiers.

Lors de l'ouverture du hackAtech, le 15 novembre 2023, les Porteurs de Projets présenteront leur Projet sélectionné aux Participants afin de fédérer et constituer une équipe autour de ce dernier.

Les Participants se répartiront sur les Projets de leur choix.

Les équipes se composent de cinq Participants minimums à dix Participants maximums.

Le hackAtech se décompose en trois phases :

La phase d'amorçage des Projets, le sprint final de 54h et la phase d'accompagnement. Ces trois phases permettent d'accompagner les Participants, Porteurs de Projet à la recherche d'idées de Projets, à la structuration du Projet.

Phase d'amorçage des Projets

La phase d'amorçage des Projets débute le 15/05/2023 et se termine le 31/10/2023. Cette phase comprend :

- La présentation des Projets présélectionnés : pour préconstituer et/ou compléter des équipes ;
- La qualification des Projets présélectionnés : au niveau des besoins en jeux de données, matériel potentiel nécessaire, besoins en compétences à associer, etc. ;
- La sélection définitive des Projets d'innovation par le comité de sélection (cf article 6) qui vont concourir lors du Sprint hackAtech suite à la qualification

Sprint final

Le sprint final se déroule du 15 novembre à 17h, au 17 novembre 2023 à 21h, soit 54 Heures, afin de valider en équipes la faisabilité technique et la viabilité économique des Projets d'innovation construits autour des Technologies et Expertises.

Si, pour les besoins de ce sprint final (et si cela n'a pas été déjà fait lors de la phase d'amorçage), un accès à certaines Technologies Protégées, ou à leur documentation technique, était nécessaire pour des Participants, alors il sera demandé au préalable à chaque Participant ayant besoin d'y avoir accès de signer avec l'Organisateur concerné un contrat de licence encadrant les conditions d'utilisation de la Technologie concernée.

Aucun accès à une Technologie protégée, figurant dans la liste des Technologies disponibles, ne sera autorisé sans la signature d'un contrat de licence adéquat.

Déroulement du sprint final

Mercredi 15 novembre 2023 :

- A partir de 17h30 : Accueil des Participants
- 18h30 : Présentation des Projets et constitution des équipes
- 19h30 : Cocktail d'ouverture
- 20h30 : Début du « mode projet » pour les équipes de Participants, objectif : faire connaissance et s'organiser au sein du groupe

Jeudi 16 novembre 2023 :

- A partir de 8h30 : Accueil des participants
- 9h00 : Plénière avec les focus de la journée et atelier « business model »
- 9h45 : Mode projet pour les équipes de Participants

Objectifs de la matinée : structuration de la proposition de valeur, de l'avantage concurrentiel, et différenciateur technologique / mise au point de la méthode technique pour exploiter la Technologie/Expertise

- 12h : Déjeuner
- 13h : Mode projet pour les équipes de Participants

Objectifs de l'après-midi : profiter de la journée du vendredi pour contacter les entreprises/utilisateurs et valider le marché / premiers essais de la faisabilité technologique

- 17h30 : Atelier « make it real »
- 19h30 : Diner
- 20h30 : reprise du mode projet

Les Participants bénéficient toute la journée des conseils des Coachs Technologiques et des Coachs business

Vendredi 17 novembre 2023 :

- A partir de 8h30 : accueil des participants
- 9h00 : Plénière avec les focus de la matinée et atelier pitch
- 9h45 : Mode projet pour les équipes de Participants

Objectifs de la matinée : finaliser la structuration du Projet

- 12h00 : Déjeuner
- 13h00 : Mode projet + pitches blancs des équipes

Objectifs de l'après-midi : finaliser la présentation finale (sur le plan marché et technique)

- Ouverture de la cérémonie de clôture à partir de 17h
Présentation finale au jury des Projets d'innovation par les équipes participantes
- 20h : Délibérations du jury et remise des prix, cocktail de clôture

La phase d'accompagnement est décrite à l'article 8.

Article 4 – Mise à disposition de moyens par les Organismes

4.1 Matériel et équipements informatiques

Aucun matériel ni équipement informatique ne sera fourni par les Organismes aux Participants, à l'exception des Participants qui auront fait le choix d'utiliser pour les besoins de leur Projet des Technologies Protégées.

Dans le cas particulier de Participants désirant utiliser l'une des Technologies figurant sur le site du hackAtech, mais qui ne serait pas disponible sous Licence Libre ou sous Licence Open-source (Technologie Protégée), un poste de travail dédié leur sera fourni, à partir duquel ils ne seront autorisés qu'à télécharger la Technologie Protégée concernée et à l'utiliser depuis ce poste seulement, aux conditions strictement énoncées dans chaque contrat de licence qui sera signé par les Participants. Aucune autre utilisation ne sera autorisée depuis ce poste de travail dédié, et fourni par les Organismes, qui ne servira qu'à l'utilisation des Technologies Protégées, et éventuellement à la manipulation de données qui seraient assorties à cette utilisation.

En dehors du cas particulier prévu ci-dessus pour l'utilisation des Technologies Protégées, chaque Participant devra se présenter avec son propre matériel, en particulier informatique (ordinateur portable, raspberry, tablettes...). Seul un dispositif de projection pour la présentation, par les équipes participantes, de leur Projet au jury sera mis à disposition.

Les Organismes se réservent le droit de refuser l'usage de tout matériel qui ne serait pas conforme aux installations électriques ou aux normes en vigueur notamment en termes de risque incendie pour participer au hackAtech.

4.2 Apport de données par le Participant

Le cas échéant, en fonction du Projet auquel il participe, le Participant apportera également ses données nécessaires. S'il doit utiliser ses propres données sur l'un des postes de travail dédiés, fournis par les Organismes, alors il s'engage à le signaler avant le démarrage du sprint final, afin que les Organismes puissent prendre les mesures de protection adéquates en matière de confidentialité. Le Participant s'engage à ce que ses données ne contiennent aucune donnée à caractère personnel au sens du Règlement général sur la protection des données UE 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données (ci-après « le RGPD »).

4.3 Autres moyens mis à disposition

Les Organismes mettront à disposition des Participants par défaut (en dehors du cas particulier de l'utilisation des Technologies protégées) :

- Une connexion Wifi
- Des prises de courant électriques
- Un dispositif de projection
- Les repas le midi et le soir
- Café, bouteilles d'eau

Article 5 – Modalités d'inscription

Les modalités d'inscription pour les Participants qui ont un Projet d'innovation autour d'une Technologie ou d'une Expertise sont différentes de celles des Participants qui souhaitent participer afin de s'associer à un Projet d'innovation déposé par un Porteur de Projet et sélectionné pour le hackAtech.

Aucune inscription ne sera prise en compte au-delà du délai d'inscription tel que spécifié ci-dessous pour les Porteurs de Projets comme pour les autres Participants.

Les Organismes se gardent le droit de refuser toute inscription pour quelque raison que ce soit.

Chaque Participant certifie que les informations saisies lors de son inscription au hackAtech sont complètes et exactes. Les Organismes se réservent le droit d'annuler toute inscription en cas d'information fautive, erronée ou incomplète.

En s'inscrivant, les Participants acceptent que des photos et vidéos soient prises pendant le hackAtech et diffusées après le hackAtech, pour les finalités et aux conditions précisées dans le document d'autorisation de droit à l'image signé par les Participants au moment de leur inscription tel que prévu par l'article 15.1 du présent règlement.

Modalités d'inscription pour un Porteur de Projet

Dates d'inscription : du 15 mai 2023 (00h00) au 31 octobre 2023 (23h59)

Chaque personne souhaitant déposer un Projet d'innovation peut présenter sa demande d'inscription en ligne via le site dédié au hackAtech. Toute personne souhaitant s'inscrire renseigne les informations suivantes sur le formulaire d'inscription : nom, prénom, code postal, numéro de téléphone, email, et son profil dans le cadre de l'hackAtech (étudiant, salarié, nom de l'employeur ...). Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de son inscription. Cette inscription est gratuite mais obligatoire.

Si le Projet implique plusieurs personnes, le Porteur de Projet devra déposer son Projet. Les autres personnes devront s'inscrire en tant que Participant et mentionner lors de leur inscription le fait qu'ils sont associés à un Porteur de Projet et un Projet.

Un Porteur de Projet ne peut présenter qu'une seule inscription, avec un seul Projet d'innovation.

Lors de son inscription, le Porteur de Projet dépose son Projet sur l'espace dédié du site internet de l'hackAtech.

Dans le cas où, le Projet ne serait pas retenu par le comité de sélection des projets, sur demande préalable adressée à hackatech-bordeaux@inria.fr, le Porteur de Projet pourra tout de même être inscrit au hackAtech en tant que Participant.

Pendant la phase de candidature, les Porteurs de Projets auront accès à plusieurs supports pour concrétiser leur Projet autour des Technologies et/ou Expertises. Les fiches Technologie et Expertises sont disponibles sur le site internet du hackAtech (www.hackatechbordeaux.inria.fr).

Les fiches sont constituées de :

- Solution et avantages concurrentiels
- Fiche d'identité du logiciel
- Cas d'usages envisageables
- Les fonctionnalités génériques
- Les noms des experts de la Technologie ou Expertise

Après leur sélection dans le process hackAtech suite à la clôture de l'appel à projets, les Porteurs de Projet sont en contact régulier avec les Organismes pour qualifier les besoins liés à l'exécution du Projet sur la phase sprint final. Suite à cette qualification, le comité de sélection (cf article 6) valide ou invalide la participation du Projet au sprint final.

Suite à cette qualification, le comité de sélection pourra aussi être amené également à demander des documents complémentaires, nécessaires à la validation du Projet (comme une attestation justifiant l'absence de lien de subordination avec l'employeur), ou bien la signature d'un contrat de licence ad hoc pour pouvoir mettre à disposition du Porteur de Projet des Technologies Protégées, ou bien encore tout accord de confidentialité qu'il estimerait nécessaire aux vues de la description du Projet par le Porteur.

Suite à la pré-sélection des Projets, dans le cas où les Organismes et/ou le Porteur de Projet n'auraient pas trouvé les ressources nécessaires et indispensables (insuffisance ou absence de jeux de données par exemple) à l'exécution du Projet, le Projet ne pourra pas être validé par le comité de sélection pour une participation au sprint final hackAtech.

Modalités d'inscription pour les autres Participants

Dates d'inscription : du 1er juin 2023 (00h00) au 31 octobre 2023 (23h59)

Chaque personne souhaitant participer à un Projet d'innovation déposé par un Porteur de Projet et retenu par le comité de sélection des projets s'inscrit en ligne via le site Inria dédié. Toute personne souhaitant s'inscrire renseigne les informations suivantes sur le formulaire d'inscription : nom, prénom, code postal, numéro de téléphone, email et son profil dans le cadre de l'événement. Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de son inscription. L'inscription est gratuite mais obligatoire.

Article 6 – Évaluation et sélection des Projets des Porteurs de Projet pour le sprint final

Le comité de sélection des Projets est constitué de scientifiques et de chargés d'affaires des Organismes.

Les Projets d'innovation déposés par les Porteurs de Projets doivent être au stade d'idée et/ou en phase d'incubation. Tout dossier relatif à une start-up récemment créée et ayant d'ores et déjà une existence légale sera refusé.

Les critères d'évaluation des Projets d'innovation sont les suivants :

- Innovation portée par le projet
- Degré de prise en compte et de nécessité d'utilisation d'une Technologie/Expertise présentée dans le cadre du hackAtech.
- Niveau d'impact du Projet d'un point de vue sociétal, économique, écologique.
- Ambition du Projet
- Capacité du Porteur de Projet : expérience, motivation etc.
- Capacité de récupérer et prétraiter des jeux de données

Le comité de sélection des Projets est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation des Projets retenus.

En tout état de cause, aucune inscription ne pourra être validée sans la signature préalable de tous les documents contractuels fournis par les Organismes pour chaque Participant, à savoir :

- Le document d'autorisation de droit à l'image,
- S'il y a lieu, le contrat de licence d'utilisation de Technologies Protégées,
- Et s'il y a lieu toujours, l'accord de confidentialité protégeant l'accès à certaines données, certaines informations, ou certaines Expertises devant rester secrètes.

L'ensemble de ces documents sera fourni par e-mail à chaque Participant, qui devra les retourner signés à l'adresse suivante : hackatech-bordeaux@inria.fr, avant le début de sa participation à l'évènement, ou au plus tard le premier jour du sprint final.

Tout refus ou oubli de signer ces engagements contractuels par un Participant, entrainera automatiquement l'annulation de sa participation au hackAtech.

Article 7 – Jury et Processus de sélection des lauréats

Le jury sera composé de personnalités qualifiées et expérimentées dans les domaines de la recherche et de l'entrepreneuriat.

Les Projets sélectionnés seront présentés au jury par les équipes participantes, à l'oral, le 17 novembre 2023, le dernier jour du hackAtech lors de la soirée de clôture. Les équipes pourront utiliser tout support papier, matériel ou électronique pour la présentation de leur Projet d'innovation. Chaque équipe aura 20 minutes pour défendre son Projet devant le jury. Ces 20 minutes incluent les questions du jury.

La délibération pour la désignation des Projets lauréats aura lieu le 17 novembre 2023 lors de la soirée de clôture du hackAtech après la session de présentation au jury des Projets des équipes participantes. Le jury évaluera les Projets d'innovation soumis par les Participants en fonction des critères suivants :

- Preuve de faisabilité technique et scientifique du Projet / recherche de solutions scientifiques
- Capacité de l'équipe à présenter une roadmap technologique en fonction des résultats obtenus
- Preuve de marché (retour client par exemple)
- Niveau d'impact du Projet d'un point de vue sociétal, économique, écologique...
- Pertinence du business model dans le cas d'une start-up
- Pertinence de la présentation du Projet (degré de conviction de l'équipe, support de présentation etc.)

Le jury est souverain et ne motive pas ses décisions. De ce fait, aucune réclamation ne pourra être acceptée à la suite de la désignation des Projets gagnants.

Le jury récompensera trois équipes lauréates :

- Une équipe lauréate pour le « Grand prix du Jury » : ce prix récompensera un Projet jugé exceptionnel par sa qualité technique, scientifique et vision « business » ainsi que par la qualité de la présentation du Projet.
- Une équipe lauréate pour le « Prix deeptech » : ce prix récompensera un projet proposant une grande qualité technique et ayant fortement valorisé l'aspect scientifique du projet.
- Une équipe lauréate pour le « Prix Tech For good » : ce prix récompensera un projet ayant un impact important pour la société, le social, l'environnement...

Article 8 – Dotations aux équipes lauréates

A l'issue du hackAtech, les projets lauréats auront la possibilité de bénéficier d'un accompagnement dans l'une des structures suivantes :

- Inria via le programme Inria Startup Studio
- Chrysalink
- Ubee Lab

Ce choix sera fait à l'issue d'une discussion entre les lauréats et les structures. Les lauréats sont libres de leur choix, sous réserve d'un avis favorable de la structure d'accompagnement choisie.

Les équipes non lauréates souhaitant un accompagnement ou ayant attiré l'attention des Organisateurs pourront suivre la même procédure que mentionnée ci-dessus pour les lauréats.

Les équipes lauréates pourront disposer d'un accompagnement des Organisateurs pour développer leurs projets. L'accompagnement sera précisé aux équipes lauréates en fonction de la structure d'accompagnement choisie.

D'autres récompenses, non identifiées à ce stade, seront également décernées à tous les lauréats.

Les Organisateurs se réservent le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les récompenses prévues par d'autres récompenses d'une valeur équivalente sans que leur responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Un Participant doit être présent les 3 jours du sprint final et y participer avec son équipe pour pouvoir bénéficier des récompenses individuelles remise à chaque Participant de l'équipe lauréate. Pour les 3 jours du sprint final, une feuille de présence par demi-journée devra être émarginée par les Participants. En cas de constat avéré d'absence à une ou plusieurs demi-journées du sprint final, les Organisateur se réservent le droit de ne pas remettre de récompenses au Participant concerné dont l'équipe est lauréate.

Article 9 – Accès au public

Le public ne pourra pas être présent lors du hackAtech. Seuls les membres du comité de sélection des Projets, les membres du jury, les invités et les Participants inscrits sont autorisés sur les lieux.

Article 10 – Propriété Intellectuelle

10.1. Aucune Technologie propriétaire protégée ou protégeable par un droit de propriété intellectuelle de type logiciel, brevet ou autres ne pourra être utilisée par les Participants sans la signature préalable d'un contrat de licence écrit et séparé les autorisant à avoir accès à la Technologie, l'étudier et la manipuler dans le cadre du Projet présenté au hackAtech.

Les licences préciseront que l'utilisation des Technologies Protégées (que ce soit l'accès au code source ou au code objet) ne pourra se faire que sur un poste de travail dédié à cette utilisation, qui leur sera fourni par les Organisateur à cet effet le premier jour de l'évènement, et qu'ils devront restituer à l'issue du sprint final.

Les Technologies open-source devront être utilisées conformément à leur licence en vigueur.

La liste des Technologies disponibles dans le cadre de l'évènement figure sur le site internet dédié au hackAtech : <https://hackatechbordeaux.inria.fr/>

Pour chaque Technologie, il est précisé dans sa fiche si celle-ci est « protégée » ou « open-source ». Lorsque des Technologies sont open source, elles sont identifiées clairement comme telles, avec leur version, les termes de licence applicable et tous autres détails concernant leur utilisation.

10.2. Les développements réalisés à partir des Technologies fournies, pendant les sessions de coding du hackAtech sont des preuves de concept : une preuve de concept ou POC est une réalisation expérimentale courte, incomplète et à échelle réduite d'une certaine méthode ou idée pour démontrer sa faisabilité.

Ces développements, lorsqu'ils sont réalisés à partir d'une Technologie Open-source, seront redistribués gratuitement par les Organisateur et/ou leurs Partenaires tutelles des laboratoires de recherche concernés sous couvert de la Licence Open-source ou de la Licence Libre applicable au logiciel concerné et sur la forge correspondante (Github...). Les conditions d'utilisation et/ou d'exploitation de ces développements par tout Participant comme tout tiers obéiront donc aux stipulations des Licences Libres ou des Licences Open-source applicables.

Ces développements, lorsqu'ils sont réalisés à partir d'une Technologie Protégée, appartiendront au Participant les ayant réalisés, sous réserve des droits déjà détenus par l'Organisateur concerné et d'éventuels tiers sur la Technologie de base, et pourront être utilisés par les Organisateur et par le

Participant aux conditions strictement prévues dans la licence ad-hoc qui sera conclue entre les Organismes concernés et le Participant concerné. Si les Organismes le souhaitent, ces développements pourront ne pas être rendus public (cette condition sera précisée dans le contrat de licence).

10.3. Les développements réalisés pendant le sprint final à partir d'algorithmes (d'ores et déjà publiés ou non encore publiés) afin de vérifier la faisabilité technique seront de simples tests et ne constituent pas une œuvre logiciel originale au sens du droit d'auteur. De ce fait, ils ne seront pas appropriables, protégés et protégeables par un droit de propriété intellectuelle. Les algorithmes qui pourraient être issus du sprint final seront publiés, rendus publics.

10.4. En cas d'utilisation de logiciels externes diffusés par des tiers sous Licence Open-source ou Licence Libre, les Participants s'engagent à respecter les conditions d'utilisation et/ou d'exploitation de ces logiciels telles que stipulées dans les Licences Open-source ou Licences Libres correspondantes.

Article 11 – Modification, interruption ou annulation de l'événement

11.1. Les Organismes se réservent le droit, dans l'éventualité d'un cas de force majeure tel que reconnu par la jurisprudence française, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le hackAtech ou certaines de ses phases sans que sa responsabilité puisse être engagée.

Les mesures de restrictions gouvernementales qui pourraient être décidées en raison de la crise sanitaire due à l'épidémie de COVID-19 pourront être assimilées à un cas de force majeure, nécessitant le report ou l'annulation de certaines phases du hackAtech, aux conditions précisées ci-dessus.

Dans ce cas, les Organismes s'engagent à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (email, publication sur le site du hackAtech ...) et le cas échéant à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le Participant pourra notifier par écrit aux Organismes son refus des nouvelles règles auquel cas il sera exclu de la participation au hackAtech ce qu'il accepte expressément. A défaut d'avoir notifié un tel refus, le Participant sera réputé avoir accepté les nouvelles règles applicables.

11.2. En cas de modification, annulation, réduction ou extension de la durée du hackAtech ou de certaines de ses phases, la responsabilité des Organismes ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement.

Article 12 – Indemnisation

Tout Participant renonce à prétendre à une quelconque indemnisation auprès des Organismes du fait de sa participation au hackAtech (notamment s'agissant des frais engagés tels que le transport, l'hébergement...).

Article 13 – Garanties et responsabilités

Les Participants s'engagent à fournir, dans le formulaire d'inscription au hackAtech, des informations réelles et sérieuses les concernant. Les Participants sont seuls responsables de leurs matériels informatiques (ordinateurs portables, tablettes...) et éléments et contenus y figurant dont ils

conservent la garde, et des éventuels dommages, pertes, vols, qui pourraient survenir sur ceux –ci dans le cadre du hackAtech.

Les Organisateur ne pourront être tenus responsables si les données relatives à l'inscription d'un Participant ne lui parvenaient pas pour quelque raison que ce soit ou lui arrivaient illisibles ou impossibles à traiter.

Les Participants renoncent à tout recours dirigé contre les Organisateur et portant sur les conditions d'organisation du hackAtech, son déroulement ainsi que les résultats du hackAtech.

Les Participants sont seuls responsables des dommages causés par eux ou par leurs matériels informatiques à des biens ou à des personnes dans le cadre du hackAtech et font leur affaire de leur couverture par leur propre assurance.

Les Organisateur se réservent le droit d'exclure du hackAtech toute personne troublant son déroulement pour quelque raison que ce soit comme notamment une tentative de fraude ou encore le non-respect du présent règlement.

Il est expressément rappelé qu'internet n'est pas un réseau sécurisé. Les Organisateur ne sauraient être tenus pour responsables de la contamination par d'éventuels virus ou de l'intrusion d'un tiers dans le système terminal des Participants et déclinent toute responsabilité quant aux conséquences de la connexion des Participants au réseau internet. Plus particulièrement, les Organisateur ne sauraient être tenus responsables 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. 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.

Les Organisateur n'accordent aucune garantie quant à l'accès aux contenus du hackAtech se trouvant sur le réseau internet. Les Organisateur rejettent toute responsabilité à l'égard de l'utilisation de ces contenus. Les Organisateur ne seront en aucun cas responsables de tout dommage ou perte notamment dû(e) à une erreur, une interruption, un virus informatique, une destruction, un accès illicite au réseau internet du hackAtech.

Dans les limites imposées par la législation française, Les Organisateur ne pourront en aucun cas être tenus pour responsables en cas d'interruption de l'accès au réseau internet du hackAtech, de survenance de bugs ou d'erreurs de fonctionnement ainsi qu'en cas de dommages indirects (perte d'image de marque, perte ou destruction totale ou partielle de vos données ou fichiers...) qu'elles qu'en soient les causes, origines, natures ou conséquences, provoqués par l'accès de quiconque au réseau internet et/ou de l'impossibilité d'y accéder ou encore de l'utilisation du réseau internet.

Les Organisateur ne sauraient être tenus responsables en cas de dysfonctionnements liés au réseau internet lui-même (et ce quelle qu'en soit la cause) ou liés à toute intrusion, tentative d'intrusion ou fraude ayant entraîné des défaillances dans l'administration, la sécurité, l'équité, l'intégrité ou la gestion de l'hackAtech. Les Organisateur ne sauraient être déclarés responsables pour toutes erreurs, omissions, interruptions, effacement, perte de donnée de ce fait.

En s'inscrivant au hackAtech, les Participants acceptent tous les risques et les caractéristiques propres à l'utilisation d'un réseau internet, en particulier, les possibles délais de transmission, les dysfonctionnements techniques et les risques de piratage.

Les Organisateur n'assument aucune responsabilité pour les dommages qui pourraient être causés au matériel informatique d'un Participant à la suite de l'accès, de l'utilisation du réseau internet ou du téléchargement de l'un quelconque de ses contenus.

Article 14 – Fraudes

Les Organisateur pourront annuler tout ou partie des participations au hackAtech s'il apparaît que des fraudes sont intervenues sous quelque forme que ce soit, notamment de manière informatique dans le cadre de la participation et/ou du déroulement du hackAtech et/ou de la détermination des lauréats. Ils se réservent dans cette hypothèse le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs et/ou de disqualifier le Projet concerné. Les Organisateur ne sauraient toutefois encourir aucune responsabilité de quelque sorte que ce soit vis-à-vis des Participants du fait des fraudes commises.

Article 15 – Droit à l'image & protection des données à caractère personnel

15.1. Droit à l'image

Les Participants en s'inscrivant au hackAtech autorisent expressément les Organisateur à titre gratuit à publier, communiquer, exposer et divulguer oralement, graphiquement ou par écrit les Projets présentés lors du hackAtech. Chaque Participant autorise les Organisateur à titre gratuit à présenter l'ensemble des travaux réalisés sur tous support de communication ainsi qu'à mentionner les noms, prénoms et diffuser l'image des Participants.

Les Participants autorisent les Organisateur à réaliser des photos ainsi que des enregistrements (sonores et/ou audiovisuels) de leurs images et des interventions orales qu'ils pourront réaliser pendant le hackAtech. Ils autorisent gracieusement les Organisateur au titre de leur droit à l'image et de leurs droits d'auteurs sur leurs interventions, à reproduire et représenter leur image et leurs interventions par voie de photos et d'enregistrements à des fins non commerciales dans les conditions définies par le document d'autorisation de droit à l'image mentionné à l'article 6 et signé par chaque Participant.

15.2 Protection des données à caractère personnel

Les informations recueillies à partir du formulaire d'inscription en ligne via le site du hackAtech sont soumises à la réglementation en vigueur sur la protection des données à caractère personnel.

Les données personnelles des Participants issues de ce formulaire d'inscription sont collectées et traitées par les Organisateur et leurs éventuels sous-traitants en conformité avec le RGPD.

Conformément à la réglementation en vigueur, le Participant dispose d'un droit d'accès, de rectification et d'effacement des données à caractère personnel qui le concernent ainsi que d'un droit à la limitation du traitement et la portabilité des données. Il dispose également d'un droit d'opposition pour motif légitime au traitement des données le concernant ainsi que du droit de retirer son consentement à tout moment.

Pour exercer l'un de ces droits, le Participant doit s'adresser à l'adresse suivante : dpo@inria.fr – La déléguée à la protection des données Inria, 2004 route des Lucioles, BP 93, 06902 Sophia-Antipolis Cedex.

À tout moment, le Participant a la possibilité d'introduire une réclamation auprès de la CNIL.

Les données à caractère personnel des Participants sont collectées aux fins d'enregistrer leur participation au hackAtech.

Les données à caractère personnel des Participants sont collectées et conservées pendant la période nécessaire à la gestion et l'organisation du hackAtech et son déroulement.

Une fois le hackAtech terminé, toutes les données à caractère personnel des Participants seront conservées par les Organisateur pendant une durée de six (6) mois en vue de recontacter les Participants lauréats.

Article 16 – Accessibilité du règlement

Le présent règlement peut être consulté sur le site : <https://hackatechbordeaux.inria.fr/>. Le règlement sera également affiché dans les espaces du hackAtech pendant toute la durée du hackAtech.

Article 17 – Loi applicable et opposabilité du règlement

Le présent règlement est soumis au droit français. Tout litige né à l'occasion du hackAtech et qui ne pourrait être réglé à l'amiable sera soumis à la juridiction française compétente.

La participation au hackAtech est strictement personnelle et le Participant ne peut en aucun cas se faire remplacer.

Le fait de s'inscrire et/ou de participer au hackAtech implique l'acceptation pleine et entière et sans réserve du présent règlement.