

Annexe 1 – Règlement du Hackathon

Le présent règlement (le « Règlement ») constitue les règles de participation au hackathon (l'« Événement ») organisé par Hacktogone (l' « Organisateur »). L'Événement est un hackathon d'innovation collaborative organisé par Hacktogone. Il vise à faire émerger, dans un temps limité, des prototypes et preuves de concept en réponse à des Défis Entreprises soumis par des Entreprises partenaires. L'Événement est fondé sur le mérite, l'originalité et la performance technique. Il ne relève en aucun cas du jeu de hasard ou de la loterie.

Le Règlement précise notamment les règles de compétition, les modalités d'évaluation ; les conditions d'attribution des Dotations, le code de conduite et les règles de sécurité.

Le Règlement constitue l'Annexe 1 des conditions générales de participation vente de billet au hackathon (Version Participant) (ci-après les « CGP »), qui prévalent sur le présent Règlement en cas de contradiction. Tout terme défini dans les CGP conserve sa définition dans le présent Règlement.

En participant à l'Événement, le Participant reconnaît avoir lu, compris et accepté sans réserve l'intégralité du présent Règlement.

ARTICLE 1. OBJET DU RÈGLEMENT ET CHAMP D'APPLICATION

Le Règlement définit les conditions de participation à l'Événement les règles de compétition, les conditions d'attribution de la Dotation, les règles de conduite, ainsi que les droits et obligations des Participants. Le Règlement s'applique à l'ensemble des Participants ayant acquis un Billet et accepté les CG. Il précise les règles opérationnelles de l'Événement et complète, sans déroger, aux CG.

ARTICLE 2. FORMAT DE L'ÉVÉNEMENT

2.1. Informations générales

L'Événement est organisé selon un format hybride offrant au Participant la possibilité de prendre part, soit sur le(s) lieu(x) communiqué(s) par l'Organisateur (en « **Présentiel** »), soit à distance (en « **Distanciel** ») via les plateformes et outils mis à disposition.

Le Participant choisit son mode de participation lors de son inscription, selon les modalités communiquées avant le paiement.

L'Organisateur ne garantit pas une stricte identité ou équivalence d'expérience entre les deux formats. Certaines ressources, espaces, mentorings, démonstrations ou activations partenaires peuvent être réservés au présentiel ou au Remote selon leur nature et les caractéristiques spécifiques à l'un ou l'autre format sans que cela constitue un manquement contractuel.

Leur disponibilité ne constitue pas un engagement contractuel d'équivalence parfaite.

L'Organisateur peut, pour raisons techniques, sécurité, logistique ou force majeure : modifier un lieu, remplacer un site physique, basculer tout ou partie de l'Événement en Distanciel, et/ou adapter certaines activités de l'Évènement entre Présentiel et Distanciel.

Ces adaptations ne constituent pas une annulation de l'Événement et n'ouvrent droit à aucun remboursement.

2.2. Conditions spécifiques participation en Distanciel

L'Organisateur peut préciser des règles particulières relatives notamment aux outils de communication utilisés, aux modalités de remise des solutions et aux conditions d'accès à certaines activités réservées généralement aux Participants en Présentiel. Le Participant en Distanciel est responsable de sa connexion internet, de son matériel et de son environnement technique. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable d'une défaillance de connexion, d'un problème matériel ou d'une interruption réseau indépendante de sa volonté.

2.3 Conditions spécifiques participation en Présentiel

Le Participant en Présentiel doit respecter les règles d'accès et les consignes de sécurité du lieu.

En cas d'urgence médicale ou situation de sécurité, les participants doivent suivre immédiatement les consignes de l'Organisateur et/ou du lieu d'accueil et/ou des services compétents.

Chaque participant reste responsable de s'assurer qu'il est apte à participer à l'Événement.

L'Organisateur peut prendre toute mesure raisonnablement nécessaire pour : la sécurité des personnes, la protection des infrastructures et le bon déroulement logistique de l'Événement.

2.4. Communication

Toutes les communications relatives au Hackathon seront adressées individuellement à chaque Participant (et, le cas échéant, à chaque membre d'Équipe) par voie électronique via l'adresse renseignée lors de l'inscription. Il incombe au Participant de s'assurer que cette adresse est valide et de consulter régulièrement ses messages.

ARTICLE 3. RÈGLES DE PARTICIPATION

3.1. Conditions de participation

Peut participer à l'Événement toute personne physique majeure et capable dont la candidature a été retenue par Hacktogene selon confirmation écrite et qui est munie d'un Billet valide.

Si le Participant est salarié, il déclare avoir obtenu l'autorisation écrite de son employeur pour participer et pour céder les Droits de Propriété Intellectuelle sur les Livrables. Il garantit que son employeur ne revendiquera aucun droit sur les Livrables.

Si le Participant est fonctionnaire ou agent public, il déclare être en conformité avec les dispositions de l'article L.111-1, alinéa 3, du Code de la propriété intellectuelle.

3.2 Composition des Équipes

Les Participants peuvent concourir seuls ou en Équipe, selon les modalités communiquées par l'Organisateur.

Sauf indication contraire pour un Défi Entreprise donné, une Équipe peut être composée de 1 à 4 membres, un Participant ne peut appartenir qu'à une seule une Équipe et ne peut concourir que dans le cadre d'un seul Défi Entreprise.

L'Organisateur peut adapter la taille maximale des équipes pour certains Défis Entreprise selon notification préalable.

Chaque équipe désigne un représentant (« **Team Lead** ») chargé notamment : des interactions avec l'Organisateur et des soumissions officielles. En l'absence de désignation, l'Organisateur peut désigner d'office le premier Participant inscrit dans l'Équipe.

3.3. Constitution et modifications des Équipes

Les Équipes peuvent être constituées avant ou pendant l'Évènement selon les modalités communiquées.

Après le lancement officiel de l'Évènement, la composition d'une Équipe ne peut être modifiée qu'avec autorisation de l'Organisateur.

Si un membre quitte l'Équipe en cours d'évènement : l'Équipe continue sous sa responsabilité sans recours contre l'Organisateur. Tout Participant ayant abandonné l'Évènement, quitté son Équipe ou annulé sa participation avant la désignation des gagnants perd automatiquement tout droit à une part de Dotation, sauf décision contraire expresse de l'Organisateur.

ARTICLE 4. OBLIGATIONS DES PARTICIPANTS

4.1. Obligations générales

Le Participant s'engage à :

- respecter le présent Règlement, les CGP et les conditions générales d'utilisation de la Plateforme;
- se comporter avec loyauté, bonne foi et courtoisie envers les autres Participants, les Entreprises, les jurés, les Coachs et le personnel de Hacktogene ;
- respecter les règles d'accès, les consignes de sécurité et les instructions de l'Organisateur ;
- ne pas perturber le bon déroulement de l'Évènement.

4.2. Matériel et connexion

Le Participant est responsable de son accès internet lorsqu'il est en distanciel, de son matériel, de ses logiciels et environnement technique

L'Organisateur ne saurait être responsable d'une défaillance de connexion du Participant distanciel et/ou d'un problème matériel et/ou d'interruptions réseau indépendantes de sa volonté.

L'Organisateur met à disposition une connexion internet sur site pour les Participants en Présentiel, sans garantie de débit ou de disponibilité permanente.

4.3. Respect des délais imposés

Le Participant, s'engage à réaliser et soumettre les Livrables dans le respect des délais de l'Évènement. Tout Livrable remis après la fin de l'Évènement sera refusé et rendu inéligible à

l'évaluation et à la Dotation, sauf circonstance exceptionnelle expressément acceptée par l'Organisateur.

4.4. Présence et assiduité

Les Participants doivent respecter les délais de création des Solutions Fonctionnelles destinées à répondre aux Défis Entreprises donnés par l'Organisateur.

Les Participants doivent être disponibles aux étapes clés de l'Évènement. L'absence à une étape obligatoire (soumission finale, pitch, démonstration, contrôle technique) peut entraîner l'inéligibilité au classement ou à la Dotation de l'Évènement.

Tout Participant ayant abandonné le Hackathon, quitté son équipe ou annulé sa participation avant la désignation des gagnants perdra automatiquement tout droit à bénéficier d'une part de la Dotation éventuellement attribuée à son Équipe, sauf décision contraire expresse de l'Organisateur.

4.5 Collaboration autorisée

La collaboration au sein d'une Équipe est libre.

Sauf autorisation expresse, les Équipes demeurent concurrentes et les échanges visant à partager code, Livrables dont Solutions Fonctionnelles développées entre Équipes sont interdits lorsqu'ils compromettent l'intégrité de l'Évènement.

4.6 Assistance externe

Sont autorisés sauf interdiction Défi Entreprise spécifique : les outils IA générative, APIs partenaires, la documentation publique, les data open source et les Coachs officiels.

L'assistance de tiers extérieurs non Participants doit être déclarée en amont de l'Évènement et être expressément autorisée par l'Organisateur pour être possible.

Sont interdits : l'assistance substantielle de tiers extérieurs non participants non déclarés, la sous-traitance du développement et/ou le recours dissimulé à des ressources humaines externes.

4.7 Dépôts de code et remise des Solutions Fonctionnelles développées

Les Équipes s'engagent à remettre les Solutions Fonctionnelles développées dans le format demandé par l'Organisateur ou par l'Entreprise porteuse du Défi Entreprise.

L'Organisateur peut organiser la transmission des dépôts des Solutions Fonctionnelles développées à l'Entreprise porteuse du Défi Entreprise.

4.8. Sécurité des accès

Les Participants sont responsables de la sécurité de leurs clés API, tokens, identifiants et credentials utilisés dans le cadre du Hackathon. Il est strictement interdit d'exposer des secrets dans les Livrables (dépôts de code, README, présentations, etc.), volontairement ou par négligence. L'Organisateur décline toute responsabilité liée à une mauvaise gestion de secrets par les Équipes.

ARTICLE 5. DÉVELOPPEMENT DES LIVRABLES EN VUE D'UNE SOLUTION FONCTIONNELLE

5.1 Principe général

Les Livrables soumis doivent être substantiellement conçus et développés pendant la durée officielle de l'Événement.

L'objectif est la réalisation d'une Solution Fonctionnelle répondant au Défi Entreprise donné, entendue comme un prototype ou une preuve de concept, et non pas forcément comme une solution industrialisée ou exploitable en production..

5.2 Éléments préexistants autorisés

Sont autorisés, sous réserve de déclaration lorsque pertinent : frameworks, bibliothèques et composants open source, APIs et services tiers licites et conformes à leurs conditions d'utilisation, composants standards ou boilerplates, modèles, datasets ou outils mis à disposition par les partenaires de l'Événement et Résultats Existants appartenant aux Participants dans la mesure où ils sont identifiés et ne constituent pas l'essentiel du Livrable soumis.

L'Organisateur peut demander qu'une Équipe identifie les Résultats Existants significatifs intégrés dans une Solution Fonctionnelle.

5.3 Restrictions sur le code pré-développé

Ne sont pas autorisées les Solutions Fonctionnelles essentiellement développées avant la date de lancement officiel du Hackathon, la soumission d'un produit déjà existant présenté comme projet développé pendant l'Événement et/ou réutilisation substantielle non déclarée d'un projet antérieur.

De manière générale, l'utilisation d'éléments préexistants ne doit pas vider de sa substance l'exigence de développement pendant l'Événement.

5.4 Utilisation d'IA générative et outils externes

Dans le cadre de sa participation à l'Événement, le Participant est autorisé à recourir à des outils d'intelligence artificielle, assistants de code, agents autonomes, modèles de langage ou tout outil génératif (ci-après collectivement les « Outils IA ») pour le développement de ses Livrables, sous réserve du strict respect des conditions suivantes.

5.4.1. Licences et droits d'utilisation

Le Participant garantit qu'il n'utilise que des Outils IA dont il est titulaire des droits d'utilisation ou pour lesquels il a valablement acquis une licence auprès des titulaires des droits d'exploitation, dans des conditions compatibles avec :

- le développement de Livrables destinés à être cédés à titre exclusif à une Entreprise ;
- une exploitation commerciale et propriétaire des Livrables par ladite Entreprise ;
- l'absence de toute obligation de publication ou de partage du code source des Livrables générés ou assistés par lesdits Outils IA.

Le Participant s'assure en particulier que les conditions d'utilisation des Outils IA employés n'emportent pas, au bénéfice de l'éditeur ou d'un tiers, de droits de propriété intellectuelle

sur les outputs générés, de licence sur les Livrables produits, ni d'obligation susceptible de contraindre ou de limiter la cession des Droits de Propriété Intellectuelle prévue aux présentes.

5.4.2. Conformité réglementaire

Le Participant garantit que les Outils IA qu'il utilise sont conformes à la réglementation applicable, et notamment :

- au Règlement (UE) 2024/1689 du Parlement européen et du Conseil du 13 juin 2024 établissant des règles harmonisées concernant l'intelligence artificielle (« AI Act »), en particulier s'agissant des exigences applicables aux systèmes d'IA à usage général et aux obligations de transparence ;
- au Règlement (UE) 2016/679 du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel (« RGPD »), notamment en ce qui concerne les données éventuellement transmises aux Outils IA dans le cadre de leur utilisation pendant l'Événement.

5.4.3. Absence de litige

Le Participant garantit, à la date de soumission de ses Livrables, qu'il n'existe, à sa connaissance, aucun litige en cours ou imminent, et qu'il n'a été informé d'aucune réclamation susceptible d'être formée concernant l'exploitation, la validité ou la titularité des droits attachés aux Outils IA utilisés, ni concernant les outputs générés par ces outils et intégrés dans les Livrables.

5.4.4. Responsabilité du Participant

Le Participant demeure seul responsable :

- du choix des Outils IA utilisés et de la vérification préalable de leurs conditions d'utilisation ;
- de la conformité des outputs générés au regard des droits de propriété intellectuelle de tiers, notamment en matière de droits d'auteur sur les données d'entraînement ;
- du respect des conditions d'utilisation imposées par les éditeurs des Outils IA ;
- de toute conséquence résultant d'un usage non conforme ou non autorisé desdits outils.

5.5 Dépôts de code et environnements de développement

Chaque Équipe doit maintenir un dépôt de code ou un espace de projet permettant la revue technique des Livrables à tout moment pendant l'Événement. L'Organisateur peut demander un accès de revue aux seules fins d'évaluation, de vérification conformité, ou d'investigation en cas de suspicion de fraude.

L'Organisateur se réserve la faculté d'imposer ou de proposer l'utilisation d'outils, environnements techniques, espaces collaboratifs ou dépôts de code dédiés, notamment des repositories GitHub ou tout outil équivalent, afin de permettre le suivi, la revue, l'évaluation ou la remise des Livrables.

Les modalités pratiques d'utilisation de ces outils seront communiquées aux Participants avant ou pendant l'Événement. Le refus injustifié d'utiliser les outils imposés par

l'Organisateur pourra affecter l'éligibilité du projet à l'évaluation ou à l'attribution d'une Dotation.

L'Organisateur n'assume aucune responsabilité quant à la garde, la conservation ou la sauvegarde des dépôts au cours de l'Évènement, il appartient aux Participants de s'assurer de la conservation des Livrables jusqu'à remise selon les modalités indiquées par l'Organisateur pour permettre au Jury de les évaluer et aux Entreprises d'y accéder.

5.6 Sécurité des accès et secrets

Les Participants sont responsables de la sécurité de leurs clés API, tokens, identifiants, secrets et credentials utilisés dans le cadre du Hackathon .

Il est interdit d'exposer volontairement ou par négligence des secrets dans les Livrables développés.

L'Organisateur décline toute responsabilité liée à une mauvaise gestion de secrets par les équipes.

5.7 Soumission des Solutions Fonctionnelles développées

Sauf modalités spécifiques d'un Défi Entreprise, chaque Équipe doit soumettre avant la fin du Hackathon (date et heure déterminé par l'Organisateur) l'ensemble des éléments suivants : : le code source ou dépôt de la Solution Fonctionnelle, un README ou documentation minimale, une démonstration fonctionnelle, un pitch / présentation, ainsi que toute soumission supplémentaire demandée par l'Organisateur.

Une soumission incomplète ou tardive peut rendre la Solution Fonctionnelle proposée inéligible à l'évaluation et/ou la Dotation.

5.8 Démonstrations et authenticité

Les démonstrations doivent refléter de bonne foi le fonctionnement réel de la Solution Fonctionnelle soumise.

Seront automatiquement disqualifiés et inéligibles à la compétition : les démonstrations trompeuses, résultats simulés présentés comme réels et/ou fonctionnalités inexistantes présentées comme opérationnelles.

L'Organisateur ou le jury peut demander à tout moment une vérification ou démonstration complémentaire.

5.9 Respect des licences et légalité

Chaque Participant d'une Équipe garantit à l'Organisateur et aux autres Participants de son Équipe que son(ses) Livrable(s) respecte(nt) les lois applicables et le cas échéant les licences des composants utilisés, n'enfreint pas de droits de tiers et n'intègre(nt) pas de contenus illicites ou non autorisés.

5.10 Audit et vérification

L'Organisateur ou le Jury peut demander raisonnablement aux Équipes et Participants, une explication technique, revue du code, démonstration complémentaire, vérification de conformité aux règles.

Le refus injustifié peut affecter l'éligibilité du projet.

5.11 Soumissions multiples interdites

Une même Solution Fonctionnelle ou des variantes substantiellement identiques ne peuvent être soumises plusieurs fois, ni par plusieurs Équipes distinctes.

Article 6 – Composants open source et propriété intellectuelle

6.1. Licences open source autorisées

Le Participant est autorisé à intégrer dans un Livrable des composants logiciels soumis aux licences open source permissives suivantes, à l'exclusion de toutes autres sauf autorisation expresse de Hacktogone :

- Licence MIT
- Licence BSD (2-Clause et 3-Clause)
- Licence Apache 2.0
- Licences ISC et Unlicense

Ces licences n'imposent pas d'obligation de publication du code source de la solution dérivée et sont compatibles avec l'exploitation propriétaire des Livrables par l'Entreprise.

6.2. Licences interdites

Sans autorisation écrite préalable de Hacktogone, le Participant ne doit pas intégrer dans un Livrable des composants soumis aux licences copyleft ou copyleft faible suivantes :

- GNU GPL v2 et v3 (General Public License)
- GNU AGPL v3 (Affero GPL — copyleft réseau, article 13)
- GNU LGPL (Lesser GPL)
- MPL 2.0 (Mozilla Public License)
- EUPL (European Union Public License)
- SSPL (Server Side Public License)
- Toute autre licence imposant la publication du code source de la solution dérivée.

Ces licences créent un effet de contamination rendant impossible l'exploitation propriétaire des Livrables par l'Entreprise, en violation des CGV.

6.3. Inventaire des composants (SBOM)

À la remise des Livrables, le Participant fournit un inventaire complet des composants logiciels tiers utilisés (Software Bill of Materials – SBOM), précisant pour chaque composant son nom, sa version et la licence applicable. La déclaration des Résultats Existants intégrés est également requise dans les sept (7) jours suivant la fin de l'Événement.

6.4. Garantie

Le Participant garantit que les Livrables ne contiennent aucun composant soumis à une licence interdite et qu'il a procédé, avant la remise, à une vérification de l'ensemble des dépendances et composants tiers utilisés.

ARTICLE 7– INTÉGRITÉ DE LA COMPÉTITION

La participation au Hackathon implique le respect des principes de loyauté, d'équité, de transparence et de bonne foi. Chaque Participant s'engage à concourir honnêtement et à ne pas porter atteinte au bon déroulement de l'Événement, aux autres Équipes, aux partenaires ni au processus d'évaluation.

Sont notamment considérés comme des manquements : toute fraude ou tromperie, telle que la présentation mensongère d'un projet ou de ses fonctionnalités, l'utilisation de démonstrations trompeuses ou de résultats simulés présentés comme réels, les fausses déclarations ou l'usurpation d'identité ; toute atteinte à l'intégrité technique, incluant la contrefaçon, le plagiat, l'appropriation non autorisée du travail d'une autre équipe, l'accès non autorisé aux ressources ou travaux d'autrui, ainsi que toute tentative de sabotage ou de contournement des contraintes techniques ; toute manipulation de la compétition, notamment les tentatives d'influence frauduleuse du vote ou de l'évaluation, la collusion entre Participants ou les soumissions multiples destinées à contourner les règles.

Constitue également un manquement tout usage abusif des ressources mises à disposition, incluant la création de Comptes multiples, l'exploitation détournée des ressources partenaires, l'utilisation des crédits à d'autres fins que l'Événement ou toute appropriation ou revente non autorisée. De même, le recours non déclaré ou non autorisé à une assistance extérieure, la sous-traitance du développement ou l'intervention de tiers en violation des règles applicables est prohibé.

En cas de suspicion raisonnable de manquement, l'Organisateur se réserve le droit de solliciter toute explication, de procéder à des vérifications techniques, de demander une démonstration complémentaire ou de suspendre temporairement l'éligibilité d'un projet dans l'attente d'un examen. Le Participant s'engage à coopérer de bonne foi dans ce cadre.

En cas de manquement avéré ou raisonnablement établi, l'Organisateur pourra, selon la gravité, prendre toute mesure appropriée, notamment adresser un avertissement, retirer des points, déclarer un projet inéligible, prononcer une disqualification, refuser ou retirer une Dotation, ou exclure le Participant ou l'Équipe de l'Événement et, le cas échéant, de futures éditions.

Si un manquement est découvert postérieurement à l'attribution d'une Dotation, l'Organisateur pourra réviser le classement, retirer le prix et demander la restitution des sommes ou avantages indûment perçus.

Les décisions prises par l'Organisateur ou le jury en matière d'intégrité sont prises de bonne foi et sont définitives, sauf erreur manifeste. L'Organisateur se réserve plus généralement la faculté de prendre toute mesure raisonnable non expressément prévue au présent article dès lors qu'elle est nécessaire à la préservation de l'intégrité, de l'équité ou de la sécurité de la compétition.

ARTICLE 8 - NATURE DU DÉFI ENTREPRISE

Les Défis Entreprises s'inscrivent dans un cadre de compétition, d'innovation collaborative et d'expérimentation.

À ce titre, ils ne constituent en aucun cas l'achat d'une prestation de développement logiciel, ni une relation de sous-traitance technique, ni une prestation de services exécutée pour le

compte d'une Entreprise porteuse de Défi, ni, plus généralement, une relation susceptible d'être assimilée à un contrat de travail ou à toute forme de relation salariée.

Les projets développés dans ce cadre ont la nature de prototypes expérimentaux réalisés dans un environnement compétitif et ne sauraient être assimilés à des livrables professionnels commandés, finalisés ou exploitables en l'état sans développements complémentaires..

La participation au Hackathon ne crée aucune relation contractuelle de travail, de mandat, de sous-traitance ou d'emploi entre un Participant et une Entreprise porteuse de Défi Entreprise.

ARTICLE 9 - ÉVALUATION DES SOLUTIONS FONCTIONNELLES ET JURY

Les Solutions Fonctionnelles soumises dans le cadre du Hackathon sont évaluées selon des critères définis par l'Organisateur, dans le respect des principes d'impartialité, de bonne foi, de cohérence avec les règles annoncées et d'intégrité de la compétition.

Sauf règles spécifiques applicables à certains Défis Entreprises, les projets peuvent notamment être appréciés au regard de leur caractère innovant et original, de leur qualité technique, de leur pertinence au regard du Défi Entreprise, de la qualité du prototype et de sa démonstration, de leur impact potentiel et de la valeur créée, ainsi que de la qualité du pitch et de la présentation. L'Organisateur pourra, le cas échéant, préciser une grille d'évaluation, des pondérations ou des critères complémentaires en cours d'Événement.

L'évaluation peut être réalisée par un jury principal, des jurys spécifiques par Défi Entreprise, des experts ou mentors, ou selon tout autre mécanisme annoncé par l'Organisateur, incluant notamment des phases de présélection, de démonstration ou de vote technique. Les jurés sont invités à déclarer tout conflit d'intérêts réel ou potentiel ; en cas de difficulté, l'Organisateur pourra prendre toute mesure appropriée, notamment réaffecter l'évaluation, neutraliser un vote ou adapter la composition du jury.

Le Jury ou l'Organisateur peut, à tout moment, demander des précisions techniques, une démonstration complémentaire ou procéder à une vérification raisonnable des projets. Le refus injustifié de coopérer peut affecter l'évaluation ou l'éligibilité d'un projet. Le fait que plusieurs projets présentent des similitudes n'affecte pas, en soi, leur admissibilité.

Les modalités de délibération et de notation relèvent de l'Organisateur, qui peut recourir à des méthodes d'évaluation individuelles ou collectives, à une agrégation de scores, à une appréciation qualitative ou à tout mécanisme de départage. En cas d'égalité ou de résultats équivalents, le Jury ou l'Organisateur pourra départager les équipes selon tout critère raisonnable conforme à l'esprit de la compétition.

L'Organisateur et/ou le Jury se réservent la possibilité de ne pas attribuer tout ou partie des Dotations si aucun projet ne satisfait aux exigences attendues, si les conditions d'une catégorie ne sont pas remplies ou pour tout motif légitime tenant notamment à l'intégrité ou à la conformité de la compétition.

Les décisions relatives à l'évaluation, au classement et à l'attribution des Dotations sont prises de bonne foi et sont définitives, sauf erreur manifeste ou fraude. En cas de découverte ultérieure d'une irrégularité, l'Organisateur pourra réviser les résultats, modifier le classement et, le cas échéant, retirer une Dotation.

Lorsqu'un vote du public ou communautaire est organisé, celui-ci peut constituer un critère complémentaire. Tout vote frauduleux ou manipulé pourra être annulé et les résultats ajustés en conséquence.

L'Organisateur dispose, enfin, d'un pouvoir d'interprétation pour toute question relative aux règles d'évaluation non expressément prévue, dans le respect de l'esprit et de l'équité de la compétition.

ARTICLE 10. ATTRIBUTION DES DOTATIONS

Les Dotations sont attribuées exclusivement sur la base d'une évaluation au mérite, conformément aux critères définis dans le présent Règlement. Aucun mécanisme aléatoire, tirage au sort ou intervention du hasard n'entre en jeu.

L'Événement peut prévoir plusieurs Dotations, dont la nature, le montant et les modalités sont communiqués par l'Organisateur. Ces Dotations peuvent notamment consister en des sommes d'argent, des crédits d'utilisation (cloud ou outils), des avantages proposés par des partenaires, des dispositifs d'accompagnement ou d'incubation, ou encore des distinctions honorifiques. Sauf mention contraire, les montants indiqués sont exprimés bruts et peuvent correspondre à une valorisation globale incluant des éléments en numéraire et/ou en nature.

Les Dotations constituent des récompenses liées à une compétition fondée sur la performance. Elles ne constituent ni un salaire, ni une rémunération, ni la contrepartie d'une prestation de services, et ne créent aucune relation de travail, de sous-traitance ou d'obligation de production au bénéfice de l'Organisateur ou d'une Entreprise porteuse de Défi.

L'attribution des Dotations relève des décisions du Jury et/ou des modalités propres à chaque catégorie. L'Organisateur se réserve le droit de ne pas attribuer tout ou partie d'une Dotation, de la partager entre plusieurs Équipes ou d'en ajuster les modalités si les circonstances le justifient.

Pour être éligible à une Dotation, une Équipe ou un Participant doit notamment respecter le présent Règlement et CG de Participation avoir soumis un projet conforme et, le cas échéant, validé selon les modalités prévues et délais requis, satisfaire aux conditions spécifiques du Défi Entreprise concerné et ne pas avoir fait l'objet d'une disqualification. Les Participants, qu'ils participent en présentiel ou à distance, sont éligibles aux mêmes Dotations, sauf mention expresse contraire.

L'attribution et la remise des Dotations peuvent être subordonnées à des vérifications raisonnables, notamment en matière d'éligibilité, d'intégrité, de conformité ou de lutte contre la fraude, à la transmission d'informations administratives ou fiscales et à la signature des documents nécessaires, ainsi qu'à la signature de tout acte de cession ou document requis par l'Organisateur ou l'Entreprise concernée.

En cas de refus de signature par un Participant membre d'une Équipe gagnante, l'Organisateur peut suspendre, réduire ou refuser l'attribution de tout ou partie de la Dotation concernée.

Sauf indication contraire, les Dotations financières sont versées dans un délai indicatif de soixante (60) jours à compter de la réception des éléments requis pour leur traitement. Ce

délaï peut être ajusté pour des raisons administratives ou lorsque la Dotation est fournie par un partenaire tiers.

Sauf dispositions contraire expressément prévue par l'Organisateur, toute dotation attribuée à une Équipe gagnante sera répartie à parts égales entre les Participants composant ladite Équipe à la date de clôture officielle du Hackathon.

Chaque Participant demeure seul responsable du respect de ses obligations fiscales, déclaratives, sociales ou réglementaires liées aux Dotations perçues. L'Organisateur n'apporte aucun conseil en la matière.

Lorsque des Dotations sont fournies par des partenaires ou des Entreprises porteuses de Défi, elles peuvent être soumises à leurs propres conditions. L'Organisateur ne saurait être tenu responsable de leur exécution, de leur disponibilité ou des conditions qui leur sont applicables.

En cas de fraude, de violation du Règlement, d'inéligibilité ou d'erreur manifeste, y compris postérieurement à l'attribution, l'Organisateur se réserve le droit de retirer une Dotation, de modifier le classement ou de demander la restitution des sommes ou avantages indûment perçus.

Toute Dotation non réclamée ou pour laquelle les formalités requises n'auraient pas été accomplies dans le délai imparti pourra être considérée comme abandonnée.

Enfin, aucune Dotation, distinction ou opportunité découlant de l'Événement ne saurait être interprétée comme une offre d'emploi, un engagement d'investissement ou une promesse commerciale. Lorsque des Dotations incluent des crédits, prestations ou avantages valorisés, leur valeur est donnée à titre indicatif.

ARTICLE 11 - INTÉGRITÉ DE L'ÉVÉNEMENT

11.1. Principes

La participation à l'Événement implique le respect des principes de loyauté, d'équité, de transparence et de bonne foi. Chaque Participant s'engage à concourir honnêtement et à ne pas porter atteinte au bon déroulement de l'Événement, aux autres Équipes, aux partenaires, aux jurés ni au processus d'évaluation.

11.2. Manquements prohibés

Constituent des manquements au présent Règlement, sans que cette liste soit limitative :

i. Fraude et tromperie

- présentation mensongère d'un projet ou de ses fonctionnalités ;
- démonstrations trompeuses ou résultats simulés présentés comme réels ;
- fausses déclarations ou usurpation d'identité.

ii. Atteintes à l'intégrité technique

- plagiat ou appropriation non autorisée du travail d'une autre Équipe ;
- accès non autorisé aux ressources ou travaux d'autrui ;
- tentative de sabotage ou de contournement des contraintes techniques.

iii. Manipulation de la compétition

- tentatives d'influence frauduleuse du vote ou de l'évaluation ;

- collusion entre Participants concurrents ;
- soumissions multiples destinées à contourner les règles.

iv. Usage abusif des ressources

- création de comptes multiples ;
- exploitation détournée des ressources partenaires ;
- utilisation des crédits à d'autres fins que l'Événement.

v. Assistance non autorisée

- recours non déclaré ou non autorisé à une assistance extérieure ;
- sous-traitance du développement ;
- intervention de tiers en violation des règles applicables.

11.3. Procédure en cas de suspicion

En cas de suspicion raisonnable de manquement, l'Organisateur peut solliciter toute explication, procéder à des vérifications techniques, demander une démonstration complémentaire ou suspendre temporairement l'éligibilité d'un projet. Le Participant s'engage à coopérer de bonne foi.

11.4. Sanctions

En cas de manquement avéré ou raisonnablement établi, l'Organisateur peut, selon la gravité :

- adresser un avertissement ;
- déclarer un projet inéligible ;
- prononcer une disqualification et le retrait de toute Dotation ;
- exclure le Participant ou l'Équipe de l'Événement et, le cas échéant, de futures éditions ;
- si le manquement est découvert postérieurement à l'attribution d'une Dotation, réviser le classement et demander la restitution des sommes ou avantages indûment perçus.

Les décisions prises en matière d'intégrité sont définitives, sauf erreur manifeste.

Article 12 - CODE DE CONDUITE

Tout Participant s'engage à adopter un comportement respectueux et professionnel envers l'ensemble des personnes présentes (Participants, Entreprises, jurés, Coachs, équipe Hacktogone, prestataires).

Sont notamment interdits :

- tout comportement discriminatoire, harcelant, menaçant ou violent ;
- tout propos ou comportement à caractère sexiste, raciste, homophobe ou xénophobe ;
- tout acte susceptible de nuire à la réputation de Hacktogone, d'une Entreprise ou d'un Participant ;
- tout comportement perturbant le bon déroulement de l'Événement.

L'Organisateur se réserve le droit d'exclure immédiatement et sans remboursement tout Participant dont le comportement contrevient au présent code de conduite.

ARTICLE 13 - FATIGUE, REPOS ET BIEN-ÊTRE

Compte tenu de la nature intensive d'un hackathon, les Participants sont invités à gérer raisonnablement leur repos, leur santé et leur sécurité. Tout Participant ressentant une quelconque difficulté physique ou mentale au cours de l'Évènement est invité à se signaler sans délai auprès de l'Organisation.

L'Organisateur peut imposer des pauses, temps de restauration ou de sommeil, restrictions d'accès ou fermetures d'espaces si nécessaire.

ARTICLE 14 - PROPRIETE INTELLECTUELLE ET CESSION DES DROITS

Les droits de propriété intellectuelle sur les Livrables sont régis par les CGP. Il est rappelé que :

- le Participant cède à l'Entreprise l'intégralité des Droits de Propriété Intellectuelle sur les Livrables développés pendant l'Évènement ;
- cette cession est consentie pour le monde entier et pour la durée légale de protection ;
- la participation à l'Évènement et la remise de la Dotation aux Équipes gagnantes peut être subordonnée à la signature du contrat de cession confirmatif ;
- les Résultats Existants font l'objet d'une licence exclusive accordée à l'Entreprise dans les conditions des CGP.

ARTICLE 15 - DROIT A L'IMAGE

Le Participant autorise expressément Hacktogone, à procéder à :

- la fixation et la reproduction de son image, de sa voix et de ses nom et prénom, ensemble ou séparément, par tous procédés techniques (notamment graphique, photographique, vidéographique, numérique), connus ou inconnus à ce jour, en tout ou partie, sur tous supports (notamment physique et numérique), en tous formats, en autant d'exemplaires que Hacktogone le souhaitera ;
- la représentation ou communication au public de son image, de sa voix et de ses nom et prénom, ainsi fixés et reproduits, en tout ou partie, par tous moyens, connus ou inconnus (notamment par voie analogique, électronique ou numérique), sur tous supports (notamment physique et numérique) et en tous formats, notamment par le biais de la diffusion de catalogues, plaquettes, brochures, revues, newsletters, publications variées y compris en ligne.

Cette autorisation est consentie à titre gracieux pour le monde entier pour les besoins de communication, promotion, information, valorisation et compte-rendu des activités de Hacktogone et de l'Évènement, sur ses sites internet, réseaux sociaux, newsletters, communiqués, dossiers de presse, supports commerciaux, institutionnels et promotionnels, en France et à l'étranger, pour une durée de dix (10) ans à compter de la date de captation.

ARTICLE 16 - CONFIDENTIALITE

Le Participant s'engage à conserver strictement confidentielles les informations non publiques de l'Entreprise auxquelles il a accès dans le cadre de l'Évènement. Cette

obligation s'applique pendant toute la durée de l'Événement et se poursuit pendant cinq (5) ans après sa fin, et sans limitation de durée pour les informations constituant un secret des affaires au sens de la loi du 30 juillet 2018.

Le Participant s'engage également à ne pas divulguer publiquement les caractéristiques techniques ou le code source des Livrables développés sans l'accord préalable écrit de l'Entreprise, notamment lorsque cette divulgation serait susceptible de compromettre un dépôt de brevet.

ARTICLE 17 - MODIFICATION, REPORT, ANNULATION ET FORCE MAJEURE

17.1 Modifications de l'Événement

L'Organisateur se réserve le droit de modifier raisonnablement le programme, le calendrier, le format de certaines sessions, les intervenants, jurés ou Coachs, Entreprises, certains Défis Entreprise, et/ou Dotations ou modalités opérationnelles, dans l'intérêt du bon déroulement de l'Événement. Ces ajustements ne constituent pas une annulation de l'Événement.

17.2 Report ou adaptation

L'Organisateur peut reporter, adapter ou transformer tout ou partie de l'Événement, notamment en format en Distanciel ou hybride, pour raisons techniques, logistiques, sécurité ou conformité.

17.3 Force majeure

L'Organisateur ne pourra être tenu responsable de l'inexécution ou de la perturbation de ses obligations lorsque celle-ci résulte d'un cas de force majeure au sens de l'article 1218 du Code civil, ou de tout événement échappant raisonnablement à son contrôle, notamment catastrophes naturelles, pandémie ou restrictions sanitaires, grèves, troubles civils, défaillances majeures d'infrastructure, indisponibilité du lieu, cyberattaque ou incident majeur et/ou défaillance critique d'un prestataire essentiel.

En cas de force majeure ou événement empêchant le maintien normal de l'Événement, l'Organisateur peut notamment suspendre, adapter, reporter ou annuler l'Événement.

Les Participants reconnaissent qu'aucun remboursement des Billets ne pourra avoir lieu du fait d'une annulation pour une cas de force majeure.

ARTICLE 18 - RESPONSABILITE

Dans toute la mesure permise par la loi, Hacktogone ne saurait être tenue responsable des dommages indirects subis par le Participant, incluant toute perte de chance, perte de revenus, perte de données, atteinte à l'image ou préjudice commercial.

La responsabilité de Hacktogone ne saurait être engagée en cas de dommages résultant de l'utilisation d'outils tiers, de la fourniture ou de l'exploitation des données, API ou ressources communiquées par les Entreprises, d'interactions entre Participants ou entre Participants et Entreprises, de la qualité ou de la viabilité des Solutions développées, ou de tout événement de force majeure.

En tout état de cause, la responsabilité totale de Hacktogone est expressément limitée au montant effectivement payé par le Participant au titre de son Billet. Ces limitations ne s'appliquent pas en cas de faute lourde ou dolosive.

ARTICLE 19 - INTERPRÉTATION ET RÈGLEMENT DES LITIGES

L'Organisateur dispose d'un pouvoir d'interprétation pour toute question relative au présent Règlement non expressément prévue, dans le respect de l'esprit de la compétition et des droits des Participants. Toute décision d'interprétation est prise de bonne foi et est définitive.

Toute réclamation relative au déroulement de l'Événement doit être adressée par écrit à l'Organisateur dans un délai de trente (30) jours suivant la fin de l'Événement.

Le présent Règlement est régi par le droit français. Tout litige est soumis aux règles prévues à l'article 14 des CGP.

MODELE D'INVENTAIRE

DES COMPOSANTS OPEN SOURCES ET IA TIERS ET RÉSULTATS EXISTANTS

(À compléter par le Participant)

Nom composant Élément	du /	Version	Type (open source / Résultat Existant)	Licence Origine	/	Incidence sur les Livrables

Si aucun composant tiers ou Résultat Existant n'est intégré dans les Livrables, mentionner expressément : « Néant »

Fait à _____, le _____

Signature du Participant :

Ce Règlement est établi par Hacktogone et est susceptible d'être complété ou adapté par des règles spécifiques à chaque Défi Entreprise, qui seront portées à la connaissance des Participants préalablement à l'Événement.