

Règlement du Concours

Article 1 – Organisation du Concours

La société VALTECH SE, société européenne, au capital de 3.330.923,32 euros, ayant son siège social au Grand-Duché de Luxembourg, 30 boulevard Joseph II, L-1840 Luxembourg, enregistrée au RCS du Luxembourg sous le numéro B-200337, (« l'Organisateur ») et ayant son principal établissement à Paris, au 148 rue de Courcelles (ci-après dénommé « Locaux de Valtech »), 75017 Paris, immatriculé au RCS de Paris sous le numéro B 389 665 167, organise du vendredi 17 mai 2017 à 18h, au dimanche 19 mai 2017 à 18h un concours intitulé « Hackathon Valtech », ci-après dénommé « le Concours ».

Article 2 – Objet du Concours

L'objectif de ce Concours est de développer en équipe un prototype digital sur un thème imposé et dans un temps limité.

Le thème imposé pour le Concours est le suivant : « Créer en 48 heures une application de réalité virtuelle ou augmentée sur le sujet du retail. »

Article 3 : Modalités de participation au Concours - Déroulement du Concours

Le Concours est ouvert, **dans la limite de cent (100) Participants**, à toute personne physique (i) majeure dans son pays de résidence (ii) disposant de compétences informatiques, technique, en design, ou en marketing et (iii) disposant de son propre matériel informatique en état de marche pendant toute la durée du Concours (le « Participant »).

Chaque inscription au Concours est individuelle, et une seule participation par personne est autorisée pendant toute la durée du Concours.

Phase 1 : processus d'Inscription

- Date : du 10 Février au 16 mars 2017 minuit.
- Objet : chaque personne souhaitant participer peut présenter sa demande d'inscription en ligne sur le site dédié au Concours et accessible à l'adresse suivante : <http://hackathon.valtech.fr/>. Il devra renseigner les informations suivantes : nom, prénom et email. Ces informations sont nécessaires à la prise en compte de sa demande d'inscription.

Chaque candidat certifie que les informations saisies lors de son inscription au Concours sont complètes et exactes. Toute information fautive, erronée ou incomplète entraînera automatiquement l'annulation de l'inscription.

Suite à sa demande d'inscription chaque candidat recevra, au plus tard une (1) semaine avant le début du Concours, et à l'adresse qu'il a communiquée, un e-mail lui indiquant si son inscription est confirmée.

Chaque Participant dont l'inscription a été confirmée doit se munir tout au long du Concours d'une pièce d'identité et l'Organisateur se réserve le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant son identité.

Phase 2 : Début du Concours

- Date : vendredi 17 mars 2017 à partir de 18h00
- Lieu : Locaux de Valtech à Paris
- Objet : Les Participants se retrouvent et forment des équipes de 4 à 6 participants autour d'un même projet basé sur l'idée de l'un de ses membres (ci-après les « Equipes »). Un même Participant ne pourra pas être dans plusieurs Equipes.

Phase 3 : Hackathon

- Date : du vendredi 17 mars 2017 à 20h00 au dimanche 19 mars 2017 à 16h00
- Lieu: Locaux de Valtech à Paris

- Objet : Début des travaux et développement par les Participants de leur prototype. L'Organisateur mettra à la disposition des Participants des données et outils pour la réalisation des prototypes. Pendant la durée du Concours, l'ensemble des repas (petits déjeuners, déjeuners et dîners seront mis à disposition des Participants par l'Organisateur).

Phase 4 : Evaluation et présentation du prototype

- Date : le dimanche 19 mars 2017 à partir de 16h00
- Lieu : Locaux de Valtech à Paris
- Objet :
 - chaque Equipe présentera à tour de rôle son prototype au jury pendant une durée qui sera déterminée en fonction du nombre d'équipes constituées et qui ne saurait dépasser 3 minutes.

Phase 4 : Délibération du jury et annonce des résultats

- Date : le dimanche 19 mars 2017 à 17h30
- Lieu : Locaux de Valtech à Paris
- Objet : Délibération du jury et annonce des gagnants et des prix

Article 4 Détermination des Gagnants

Les équipes gagnantes seront déterminées par un jury représentants de Valtech et professionnels externes du monde de l'informatique, et dont la composition sera communiquée aux Participants au plus tard le 16 mars 2017. Le jury délibèrera le dimanche 19 mars 2017 après présentation de tous les prototypes.

Les gagnants seront sélectionnés parmi les Participants au Concours ayant effectivement rempli cumulativement les conditions suivantes :

- remplir les conditions de participation telles que prévues au présent Règlement
- avoir participé à la session Hackathon
- avoir été présent lors de la soumission de leur prototype le dimanche 19 mars 2017, ou le cas échéant, avoir l'accord des membres constituant son Equipe de ne pas y participer.

Le jury désignera les Equipes lauréates sur la base des critères présentés en début de concours.

Le jury est souverain dans ses délibérations et désigne les gagnants par délibération.

Article 5 – Dotation du Concours

Le Concours est doté de cinq (5) récompenses :

- **Equipe gagnante.**
- **2ème prix.**
- **3ème prix.**
- **Meilleur Konami Code**
- **Equipe #hackvaltech**

Valtech se réserve le droit, si les circonstances l'exigent, de remplacer les lots par d'autres d'une valeur équivalente, sans que sa responsabilité ne puisse être engagée de ce fait.

Article 6 – Attribution des Lots

Les lots seront adressés par Valtech aux gagnants dans un délai maximum de **huit (8)** semaines, à l'adresse indiquée par les participants.

Si les coordonnées sont inexploitables (illisibles, incomplètes ou erronées), ce dernier perdra le bénéfice de son lot.

En outre, l'Organisateur ne saurait voir sa responsabilité engagée du fait d'une erreur d'acheminement du lot, de la perte de celui-ci lors de son expédition ou de l'impossibilité de contacter les lauréats.

Aucun courrier ne sera adressé aux participants n'ayant pas gagné.

Article 7 - Indemnisation

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

Article 8 - Obligations des candidats gagnants

L'Equipe gagnante autorise, à titre gratuit, l'Organisateur à publier le nom des membres ainsi que la description de leur projet dans le cadre de toutes actions de communication liées au Concours, sans pouvoir prétendre dans ce cadre à aucun droit, quel qu'il soit.

En acceptant d'être désigné Equipe gagnante, celle-ci s'engage à tenir l'Organisateur régulièrement informé de l'état d'avancement du Projet et ce pendant au minima les 6 mois consécutifs à sa désignation.

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

Les gagnants veilleront à ce que la mention « Lauréat du Hackathon Valtech » et les logos de Valtech figurent sur le Projet pour lequel il aura été distingué, ainsi que sur les publications qui en assureront la promotion.

Article 9 – Modification, interruption ou annulation du Concours

L'Organisateur se réserve le droit, dans l'éventualité d'un cas de force majeure, d'écourter, de prolonger, de modifier, d'interrompre, de différer ou d'annuler le Concours ou certaines de ses phases, sans que sa responsabilité ne soit engagée.

Dans ce cas, l'Organisateur s'engage à le notifier aux Participants par tout moyen approprié (notamment courrier électronique et/ou par publication sur les sites de l'Organisateur) et, le cas échéant, à leur communiquer les nouvelles règles applicables. Le Participant pourra notifier à l'Organisateur son refus des nouvelles règles applicables, auquel cas il sera exclu de la participation au Concours, ce qu'il accepte expressément. A défaut d'avoir notifié un tel refus dans un délai de 72 heures à l'Organisateur, le Participant sera réputé avoir accepté les nouvelles règles applicables.

En cas de modification, annulation, interruption, réduction ou extension de la durée du concours, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra être engagée et les Participants ne pourront prétendre à aucun dédommagement, ce qu'ils acceptent.

Article 10 – Fraudes et manquements au règlement

L'Organisateur présentera en début de Concours un ensemble de règles de bienséance aux Participants. Tout contrevenant pourra être exclu du Concours immédiatement par l'Organisateur.

L'Organisateur pourra annuler la participation au concours d'équipe 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 Concours. Elle se réserve, dans cette hypothèse, le droit de ne pas attribuer les dotations aux fraudeurs, de disqualifier le projet de prototype concerné et/ou de poursuivre devant les juridictions compétentes les auteurs de ces fraudes. L'Organisateur ne saurait toutefois encourir aucune responsabilité d'aucune sorte vis-à-vis des participants du fait des fraudes commises.

Par ailleurs, la responsabilité de l'Organisateur ne pourra en aucun cas être retenue en cas de dommage, matériel ou immatériel causé à l'occasion du Concours et de ses suites, aux

participants, à leurs équipements informatiques et aux données qui y sont stockées et aux conséquences pouvant en découler sur leur activité personnelle, professionnelle ou commerciale.

Article 11 – Droits d’exploitation et propriété intellectuelle

Le Participant ne cède en aucune manière et à aucune partie leurs droits d’exploitation et la propriété de leur prototype réalisé dans le cadre du Concours.

Si le Participant souhaitait céder ses droits (ainsi que les Participants faisant partie de son équipe), il s’engage à proposer en premier lieu à l’Organisateur d’acquérir les droits de son prototype à des fins commerciales. Les conditions de cette cession de droits seraient définies ultérieurement entre l’Organisateur et les Participants concernés dans le cadre d’un document écrit et signé par les parties.

Lors du Concours, le Participant s’engage à utiliser uniquement des sources libres de droits. Tout élément de tiers, y compris les logiciels libres, devront être identifiés clairement avec leur version, les termes de licence applicables et tout autre détail concernant leur utilisation. Le Participant comprend que ces informations sont prises en compte dans l’évaluation pour l’attribution d’un prix.

En aucun cas, les prototypes ne devront porter atteinte à un droit de propriété intellectuelle ou à un droit à l’image. Chaque Participant garantit à l’Organisateur que sa création n’affecte en aucune manière les droits éventuellement détenus par un tiers, et qu’il a obtenu, le cas échéant, l’autorisation du tiers ayant éventuellement participé à son élaboration.

Article 12 - Image

Le Participant pourra être filmé ou photographié pendant l’évènement. En s’inscrivant au Concours, le Participant accepte l’utilisation et la diffusion de son image par l’Organisateur, notamment à titre promotionnel pour un évènement ultérieur au Concours. La réalisation et la diffusion de films ou de photographies de l’évènement ne donneront lieu à aucune rétribution.

Article 13 - Confidentialité

Le Participant reconnaît le caractère confidentiel de toutes les informations et documents qui lui sont transmis dans le cadre du déroulement du Concours.

Pendant toute la durée du Concours, le Participant s’interdit d’utiliser ou de communiquer à des tiers, sans avoir obtenu l’autorisation préalable et écrite de l’Organisateur, directement ou indirectement, tout ou partie des informations qui lui auraient été communiquées par l’Organisateur, ou dont il aurait eu connaissance à l’occasion de l’exécution du présent contrat.

Le Participant s’engage, sur simple demande de l’Organisateur, à lui remettre tout document contenant des informations confidentielles ou mises à la disposition du Participant dans le cadre du déroulement du Concours.

Article 14 - Protection des données à caractère personnel

Conformément à la Loi Informatique et Libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, le Participant est informé que certaines réponses indiquées comme telles dans le bulletin de participation sont obligatoires et que le défaut de réponse à ces questions par le Participant lui interdira toute participation au Concours. La collecte de ces données a pour finalité première d’assurer le bon fonctionnement du Concours et, particulièrement, de contacter les gagnants et de leur remettre leur prix. Elle a également pour finalité celle décrite à l’article 8. Les Participants disposent d’un droit d’accès au fichier, de rectification et de retrait, pour les données les concernant en faisant directement la demande auprès de Valtech – à l’adresse suivante 103 rue de Grenelle, 75007 Paris.

Article 16 – Application du règlement

La participation au Concours implique l'acceptation pleine, entière et sans réserve du présent règlement. La participation au Concours est strictement personnelle et le participant ne peut en aucun cas se faire remplacer.

Aucune contestation relative au Concours ne pourra être prise en charge passé le délai de deux (2) semaines à compter de la date limite de participation stipulée à l'article 1.

Tout litige né à l'occasion du présent Concours et qui ne pourrait être réglé à l'amiable, sera soumis aux tribunaux compétents de Paris.

Le Règlement est soumis à la loi française.