

IA DATA HACK

(Le "Hackathon")

REGLEMENT DES HACKATHON

(Le "Règlement")

Cet hackathon est organisé par la délégation à la transformation et à la performance ministérielle (DTPM) du secrétariat général pour l'administration (SGA) du **ministère des armées**, ("la Société organisatrice").

Le Règlement a pour objet de définir les conditions et règles de la participation au hackathon. Cette participation implique pour tout participant l'acceptation entière et sans réserve du présent Règlement.

1. Durée du hackathon

Le Hackathon commence le **[mardi 23 avril]** à **[08h30]** [UTC+1] et se termine le **[jeudi 25 avril]** à **[22h00]** [UTC+1].

2. Lieu de déroulement du hackathon

Il se déroulera en présentiel dans les locaux de l'école Albert School Paris pendant toute sa durée.

Les participants pourront poursuivre en dehors du lieu et hors des horaires du hackathon via une plateforme collaborative telle que *Discord*.

3. Acceptation du Règlement et disqualification

A. Acceptation du Règlement

Toute personne inscrite au Hackathon ("le Participant" ou "Vous") doit prendre connaissance et accepter expressément le Règlement. En accédant et acceptant au Règlement, Vous :

- (i) Avez conclu un contrat avec la Société organisatrice ayant force exécutoire. Étant précisé que l'inscription et la participation au Hackathon n'a, en aucune manière, pour effet de créer un lien de subordination entre la Société Organisatrice et le Participant ; et
- (ii) Acceptez de manière pleine et entière sans réserve de respecter le présent Règlement en toutes ses dispositions. L'acceptation se faisant au moyen d'une case en ligne à cocher lors de l'inscription au Hackathon.

B. Disqualification

Le contrat conclu entre le Participant et la Société organisatrice est résilié immédiatement (« Disqualification ») pour les motifs suivants :

- Le non-respect par le Participant du Règlement,
- Tout autre motif spécifique mentionné dans le Règlement,

Le Participant disqualifié reconnaît que sa participation au Hackathon, l'attribution d'éventuelles dotations, la validité des Livrables sont immédiatement annulés.

À la discrétion de la Société organisatrice, la Disqualification d'un Participant membre d'une Équipe entraîne immédiatement la Disqualification de tout autre Participant membre de la même Équipe.

4. Inscription et participation au Hackathon

Pour participer au Hackathon, la Société organisatrice doit avoir reçu l'inscription complète du Participant avant le jeudi 18 avril, 18h00.

Le Participant doit pour participer au Hackathon avoir complété le formulaire d'inscription via démarche simplifiée, de manière loyale et complète les informations requises, telles que ses nom, prénom, adresse mail, école, classe, compétences et niveaux.

Les Participants n'ayant pas justifié de leurs coordonnées et identités complètes ou qui les auront fournies de façon inexacte ou mensongère seront disqualifiés, tout comme les Participants refusant les collectes, enregistrements et utilisations des informations à caractère personnel les concernant et strictement nécessaires pour les besoins de la gestion du Hackathon. Les informations fournies par le Participant dans le cadre de son inscription au Hackathon sont de sa responsabilité et toute erreur, anomalie, incohérence, intentionnelle ou non portant sur les informations communiquées par le Participant sont de nature à entraîner sa Disqualification.

La Société organisatrice se réservant le droit de procéder à toutes les vérifications nécessaires concernant l'identité, l'adresse postale et / ou électronique des Participants.

La suppression du compte utilisateur d'un Participant au Hackathon sera considérée comme un abandon de la participation de ce dernier au Hackathon et sera considéré comme disqualifié. Dans cette hypothèse, le Participant, même s'il est en mesure de rapporter la preuve que cette suppression n'est pas de son fait, ne pourra réintégrer le Hackathon, ni ne pourra obtenir de la Société organisatrice un quelconque dédommagement.

L'inscription et la participation au Hackathon est entièrement gratuite, et sans obligation d'achat.

5. Les challenges proposés pendant le hackathon

Les différents challenges développés lors du Hackathon permettront d'approfondir les connaissances sur des problématiques intrinsèques à la Société organisatrice susceptibles d'être résolues par l'intelligence artificielle ou IA. Il s'agira d'encourager le développement de solutions innovantes intégrant de l'IA pour relever des défis spécifiques auxquels la Société organisatrice est confrontée, tant sur des capacités opérationnelles, sécuritaires que des processus administratifs.

1. Challenge « 6MiLaRITE » :

La vision par ordinateur est une discipline de l'intelligence artificielle qui vise à doter aux machines la capacité de comprendre et d'interpréter du contenu visuel (images ou vidéos). Les algorithmes développés dans ce domaine ont un spectre d'applications très large, allant de la détection d'objets à la réalité augmentée.

Ce défi concernera la détection d'objet et plus spécifiquement la détection dite « fine ».

L'algorithme devra permettre la classification et la distinction d'objets ayant des caractéristiques extrêmement similaires (par exemple, distinguer deux véhicules blindés). Cela implique d'aller au-delà de la simple reconnaissance d'objets (ici, véhicule) et se de pencher sur des catégories plus spécifiques d'objets (par exemple, différencier un canon caesar d'un véhicule de transport logistique).

Il s'agira pour les participants de maximiser les performances d'un modèle sur une tâche de classification d'objets visuellement similaires.

2. Challenge « IA vs AI » :

L'effervescence des grands modèles de langue (Large Language Model ou LLM) s'est incarnée par l'usage démocratisé des modèles conversationnels – dont ChatGPT --. La démultiplication des contenus artificiels, induite par ces IA génératives, redéfinit notre manière de produire et de consommer des informations, les outils mis à disposition pouvant générer des contenus d'une qualité parfois indiscernable de ceux créés par l'humain. Toutefois ces prouesses technologiques peuvent présenter des risques potentiels, tant ils peuvent être utilisés à des fins malveillantes (fausses informations, perception publique altérée, contribution à des activités illégales etc.)

Il s'agira pour les participants de mettre au point un modèle capable de discerner, parmi une infinité de textes mis à disposition, du contenu émis par une IA générative après réalisation d'un état de l'art sur le sujet.

3. Challenge « Acoustic » :

La localisation à partir de données acoustiques ne date pas d'aujourd'hui. Dans le contexte des sous-marins par exemple, les techniques mobilisées s'appuyaient sur des méthodes physiques, notamment celles des sonars et d'écholocation. Les environnements réels peuvent être complexes et dynamiques, avec des variations de réverbération, d'écho, de bruit. Aussi, l'IA permettrait de gérer ces variations et de s'adapter à des conditions changeantes, augmentant ainsi la performance de ce processus.

Ce défi reprend des travaux de recherche portant sur la localisation d'humain à l'aide de l'acoustique des pièces au moyen de l'analyse multimodale. Les propriétés acoustiques d'une pièce pouvant être caractérisées par sa réponse impulsionnelle, l'article propose un nouvel ensemble de données variées à combiner et à tester à des fins de localisation, d'identification et de détection d'être humain.

Il s'agira pour les participants de mettre au point un modèle de localisation de personne à partir d'audios.

4. Challenge « Anothathon » :

Face à la nécessité de posséder un modèle de langage français performant au service de la communauté, ce défi vise à améliorer la qualité et la quantité des annotations dans de vastes ensembles de données textuelles (entités nommées, Q/A..). Il encourage la recherche et le développement de modèles de langage plus robustes et généralisables, capables de fonctionner efficacement dans des environnements diversifiés. Les résultats contribueront à l'avancement des technologies de traitement du langage naturel et amélioreront des applications concrètes telles que la traduction automatique, la génération de texte, la synthèse de document etc.

Il s'agira pour les participants d'annoter autant de données audio (issues des débats parlementaires) autant que possible dans un laps de temps restreint à partir d'outils d'annotation fourni et selon des métriques d'évaluation précises. Les participants devront dans un second temps procéder à une phase de « scrapping » (collecte de données) sur les FAQ francophones disponibles sur le Web.

6. Conditions de participation au Hackathon

Le Hackathon est ouvert uniquement aux étudiants des écoles mentionnées ci-après :

- **Les Ecoles :**

- AlbertSchool, représentée par Edouard Neuville, directeur académique,
- Epita Paris, représenté par Nicolas Boutry, responsable de la majeure IA,
- Ensta Paris, représenté par Philippe Xu, Professeur associé, Unité d'Informatique et d'Ingénierie des Systèmes (U2IS)
- ECE, représenté par Sébastien Fontaine, Directeur délégué ECE Bordeaux

- **Leurs Étudiants.** Une personne physique âgée de dix-huit (18) ans et/ou juridiquement capable, (i) actuellement étudiant(e) inscrit(e) dans une des écoles mentionnées ci-dessus (ii). Il ne sera admis qu'une seule participation au Hackathon par personne.

L'ensemble des documents pouvant justifier l'éligibilité du Participant au Hackathon pourra être réclamé avant l'attribution des dotations (ex. pièce d'identité, carte étudiante, attestation de suivi de formation, etc.).

Ce Hackathon n'est pas ouvert aux membres du personnel de la Société organisatrice et des personnels autres que les étudiants des écoles susmentionnées ainsi qu'aux membres de leurs familles.

7. Principe du Hackathon et modalités de participation

La participation au Hackathon doit se faire **en équipe** pour les trois challenges n°1 à 3 et en **individuel** pour le n°4.

Équipes

La Société organisatrice constituera les équipes (« le(s) Équipe(s) ») en concertation avec les responsables des écoles participantes :

- Chaque Équipe(Équipe") est constituée de cinq (5) Participants qui en sont membres ;
- Chaque Participant membre de l'Équipe doit accepter le Règlement.

Participants individuels (Challenge « Annotathon »)

(Préciser, au besoin, les modalités de sélection des Participants pour ce challenge)

Les challenges du Hackathon consistent en la réalisation par les Participants de contributions (ou projet) formalisés par des livrables, répondant aux exigences fixées par la Société organisatrice citée ci-dessous.

8. Livrables

Dès le lancement du Hackathon, le **[mardi 23 avril]** à **[11h00]** [UTC+1], les Participants auront accès, via la plateforme dédiée et communiquée avant le lancement, à tout document ou tout fichier (tels que des textes, présentations, vidéos, etc.) relatif à leur projet comme réponse et solution au Hackathon de la Société organisatrice (le "Livable").

Pour être valable, les Livrables doivent (i) répondre au problème spécifique posé dans le Brief, (ii) être dans un format numérique classique, tel que doc, docx, pdf, ppt, pptx, key, odt, mp3, mpeg, mov, mp4, py (iii) être en français et d'une manière générale, être conformes aux conditions posées par le Règlement.

Si un Livable ne peut être téléchargé par le jury technique, n'est pas au bon format, ou encore est incompatible, illisible ou inintelligible, il ne sera pas valable.

En soumettant un Livable, les Participants déclarent et garantissent que :

- Le Livable est composé uniquement de contributions émanant d'un Participant individuel ou d'une Équipe.
- A défaut, si du contenu émanant d'un tiers a été utilisé pour l'élaboration du Livable, tous les droits, les autorisations et les accords nécessaires pour soumettre le Livable et accorder les droits mentionnés aux présentes ont été obtenus. L'existence d'une contribution émanant d'un tiers en violation de ces droits aura pour conséquence l'invalidité du Livable et la Disqualification des Participants concernés.

- Le contenu du Livrable ne viole et ne violera aucun droit d'un tiers, y compris (sans que cette liste soit exhaustive) les droits de propriété intellectuelle, le droit au respect de la vie privée, les marques de commerce, les brevets, ou tout autre droit contractuel ou non-contractuel. Les Participants sont responsables de s'assurer qu'ils ont le droit d'utiliser et de modifier tout matériel protégé par les droits de propriété intellectuelle dans le cadre de leur participation au Hackathon. Tout Livrable suspecté de violer des droits de tiers et/ou une ou plusieurs loi(s) sera inéligible au Hackathon.

Les Participants ont à leur charge tous les frais et dépenses relatifs à la préparation et à la soumission des Livrables. Les Participants sont seuls responsables en cas de Livrables abimés, perdus, retardés, incomplets, invalides, incorrects ou mal acheminés.

Étapes du Hackathon.

Le Hackathon est composé d'une étape de pré-sélection devant un jury intermédiaire et d'une étape de sélection finale devant le jury composé de personnels de la Société organisatrice et d'experts du numérique :

Les Livrables sont acceptés jusqu'au **[jeudi 25 avril]** à **[14h30]**.

Livrables

Le fait pour une Equipe ou pour un Participant de ne pas déposer avant la date limite un Livrable sur le site du Hackathon sera considéré comme un abandon de sa part de sa participation au Hackathon, et sera dès lors considéré disqualifié(e). L'Equipe ou le Participant ne pourra en aucun cas réintégrer le Hackathon, ni ne pourra obtenir de la Société organisatrice un quelconque dédommagement.

Critères de sélection

Les Livrables seront jugés en fonction des critères de sélection exposés ci-après. Le Participant reconnaît être informé et accepte que le Hackathon proposé fasse appel à sa créativité, sagacité, son habilité et son ingéniosité pour résoudre des problèmes complexes. Les Participants des challenges devront présenter leur résultat lors d'un pitch « technique » de 10 min devant un jury intermédiaire constitué notamment d'experts métiers et techniques de la Société organisatrice, de professeurs des écoles participantes et d'autres experts. Pour le challenge n°4, la sélection se fera uniquement sur les Livrables.

Notification aux Participants. Une fois la pré-sélection terminée, les Participants seront avertis le **[25 avril 2024]** à l'issue de la concertation des jurys intermédiaires, à la seule discrétion de la Société organisatrice, des résultats de chaque étape de sélection. La Société organisatrice sera libre de modifier les dates auxquelles les résultats sont communiqués dans l'hypothèse où le nombre de projets à examiner rendrait ce changement nécessaire. Le classement décidé par le jury sera annoncé par oral sur place et désignera les Participants finalistes pour la phase de sélection.

A. La sélection

La sélection finale se fera devant un jury de huit personnels de la Société organisatrice et d'experts du numérique. Les Équipes présélectionnées devront présenter leur projet avec les éléments suivants :

- a. **Obligatoire** : Présentation PPT / PDF : La présentation devra expliquer le rôle de chaque membre de l'équipe dans l'élaboration de la proposition. Cette

- dernière ne devra pas dépasser les 10 diapositives ou 10 pages
- b. **Obligatoire** : Pitch : L'argumentation devra expliquer la démarche intellectuelle et technique de la proposition.

B. [Sélection par critères]

Les votants (membres du jury) (ci-après les « Votants ») peuvent évaluer et sélectionner les Livrables et les pitches en fonction de leur contenu et des critères suivants :

- Adéquation de la réponse au défi choisi par l'équipe et exploitation des données éventuelles,
- Pertinence de la proposition de valeur : dans quelle mesure le Livrable répond-il au besoin spécifique exprimé dans le brief ?
- Faisabilité : dans quelle mesure est-il faisable de mettre en œuvre la solution proposée ? La solution est-elle viable sur le long terme ?
- Originalité de la contribution, créativité et/ou innovation technologique,
- Capacité à convaincre et à rendre intelligible sa proposition de réponse au Brief, entre les deux équipes retenues par challenge auquel les Participants seront préparés en amont par des coaches et des animateurs de la Société organisatrice et membres externes.

L'ensemble des critères susnommés sont adaptés et spécifiés par challenge, et seront communiqués le premier jour du Hackathon aux Participants le **[23 avril 2024]**.

A l'exception des dispositions prévues ci-après, les Participants membres de l'Équipe qui a reçu les meilleures notes à la fin de l'étape de vote gagnent un prix. Les Participants seront informés des résultats de la deuxième étape de sélection le **[25 avril 2024]** à l'issue de la phase du jury final.

C. La remise des prix

La remise des prix se fera à l'issue de la sélection par le jury final. Les Participants lauréats et absents lors de cette remise des prix seront contactés directement par la Société organisatrice. En l'absence de confirmation de participation de leur part lorsque la Société organisatrice a essayé de les contacter par mail et par téléphone et ce dans un délai de 3 mois à compter du **[25 avril 2024]**, cette dernière se réserve le droit, à sa seule discrétion, de disqualifier les Participants concernés. La Disqualification, le cas échéant, ne pourra donner lieu à aucun dédommagement de la part de la Société organisatrice.

8. Dotation(s)

Les dotations désignent les lots attribués aux vainqueurs du Hackathon définis ci-après. Elles sont accordées aux Participants vainqueurs du Hackathon et sont conditionnées au respect des conditions cumulatives suivantes :

- La remise de Livrable(s) conforme(s) aux critères énoncés à la section 8 ;
- L'acceptation et le respect par chacun des vainqueurs ou des participants au projet gagnant des dispositions des sections 9 et 11, renvoyant au code de la Propriété Intellectuelle ;
- La preuve peut être rapportée que les Participants vainqueurs remplissent les conditions d'éligibilité de la section 4.

Aucune dotation ne sera attribuée à un Participant vainqueur ne remplissant pas les conditions ci-dessus.

Une fois confirmé(s) par la Société organisatrice, le(s) Participant(s) vainqueur(s) recevront :

- Pour les challenge n°1 à 3, et pour le prix coup de cœur du jury une dotation sera attribuée à la première place : **bons d'achat jusqu'à mille cent cinquante (1150) euros pour l'Équipe ou deux cent trente (230) euros par membre (prix TTC)**
- Pour le challenge n°4, une dotation sera attribuée aux 3 membres de l'équipe lauréate : **bons d'achat cent (100) euros par membre (prix TTC)**

Chaque Participant d'une Équipe recevra sa propre dotation. Ces dotations pourront être complétées par des lots spécifiques au hackathon auquel le vainqueur aura participé.

Aucune cession ou transfert des dotations par un vainqueur n'est permis entre Equipes. Si un Participant ne peut être contacté, ne peut accepter la dotation ou une partie de celle-ci pour quelque raison qu'il soit, la Société organisatrice n'a aucune obligation envers ce Participant. La Société organisatrice ne remplacera pas une dotation qui serait perdue ou volée après avoir été attribuée aux Participants vainqueurs. Tout Participant recevant une dotation l'acceptera "telle quelle". La Société organisatrice ne fournit aucune garantie quelle qu'elle soit sur les dotations.

Si la dotation telle que prévue initialement est indisponible, la Société organisatrice sera libre de substituer une autre dotation de valeur équivalente. Cette décision est à la seule discrétion de la Société organisatrice.

Un Participant ne respectant pas les conditions de participation prévues dans le Règlement au cours de son inscription et/ou à n'importe quelle étape du processus de sélection sera disqualifié sur le champ et sans préavis du Hackathon, et il ne pourra recevoir aucune dotation. Dans l'hypothèse où une dotation serait attribuée à un Participant ne remplissant pas les conditions de participation au moment de son inscription ou à tout moment au cours du Hackathon, la Société organisatrice se réserve le droit d'exiger de ce Participant la restitution de la dotation attribuée.

9. Communication

Le Participant reconnaît et accepte que la Société organisatrice puisse, en France pour la durée du Hackathon et pour une période de un (1) an suivant la Finale, utiliser le Hackathon à des fins publicitaires, y compris de communication et de marketing de la Société organisatrice, quel qu'en soit le format, le moyen et le support (site internet, bannières publicitaires, réseaux sociaux, newsletter, communiqué de presse, etc.), connus ou inconnus à ce jour, à titre gratuit ou onéreux.

Pour ce faire, le Participant consent à l'utilisation par la Société organisatrice, de son nom et prénom, sa ville et région de résidence, le nom de l'établissement dans lequel il a étudié ou dans lequel il a obtenu ses diplômes et autres informations biographiques, son image, les informations quant à la dotation (si vous êtes un vainqueur) que le Participant soumet avec ses Livrables ainsi que le contenu de ses Livrables relatifs au Hackathon. A titre d'exemple, chaque Participant autorise la Société organisatrice à utiliser les photographies prises lors de la Finale afin de les diffuser sur tout support de communication.

Cette utilisation n'ouvre droit à aucune rémunération autre que la dotation attribuée, ni ne nécessite de consentement supplémentaire de la part du Participant. La Société organisatrice

s'engage expressément à cesser toute utilisation des éléments mentionnés ci-dessus en lien avec le Participant au terme de la période précitée.

10. Confidentialité

Il ne pèse sur la Société organisatrice du Hackathon aucune obligation de garder confidentielle les informations contenues dans les Livrables remis par les Participants. De manière générale, en soumettant un Livrable, les Participants reconnaissent et acceptent que les informations contenues dans celui-ci puissent être divulguées au public par la Société organisatrice.

Si le Participant est un vainqueur, la Société organisatrice lui demandera de signer un accord de confidentialité afin d'entamer des négociations en ce qui concerne le développement de son projet tel que décrit dans son Livrable. Cet accord de confidentialité concernera le Livrable du Participant ainsi que les droits de propriété intellectuelle qui y sont associés.

De plus, les Participants reconnaissent que la Société organisatrice peut ou pourra développer pour son compte, ou recevoir de la part de tiers des informations similaires à celles contenues dans l'un des Livrables. En conséquence, rien dans le présent Règlement n'interdit la Société organisatrice d'acquérir indépendamment, de développer indépendamment, ou d'avoir développé indépendamment des produits, concepts, systèmes, services, ou des techniques similaires ou qui peuvent entrer en compétition avec les produits, concepts, systèmes, services ou techniques qu'un Livrable présente ou prévoit.

Les Participants reconnaissent que les autres Participants, personne physique ou société, peuvent avoir fourni ou fournir dans le futur à la Société organisatrice ou à des tiers, ou avoir divulgué au public ou divulgueront, du contenu similaire ou identique à une information contenue dans un Livrable. En conséquence, les Participants reconnaissent et acceptent que la Société organisatrice ait le droit d'utiliser ledit contenu similaire ou identique, et que les Participants n'auront pas le droit à un quelconque dédommagement du fait de l'utilisation de ce contenu par la Société organisatrice.

11. Propriété intellectuelle

Définitions. Pour les besoins de cette section, on entend par :

- Les "droits de propriété intellectuelle" : tout droit d'auteur ou autres droits relatifs à une marque, un dessin ou modèle, un brevet et, plus généralement tout élément (y compris des secrets d'affaires et du savoir-faire) qui peut être protégé par des lois nationales et/ou internationales, ou par des conventions relatives à la propriété intellectuelle (« les Droits de propriété intellectuelle ») ;
- Les "créations" : tout(e) logiciel (y compris le code source et le code objet), base de données, spécification technique, texte, dessin, modèle, information, connaissance, méthode, procédé ou produit, ainsi que tout élément et/ou procédé en résultant, développé par un Participant en tant qu'élément d'un Livrable soumis au cours du Hackathon et pouvant être protégé ou étant susceptible de l'être en vertu des lois et conventions nationales et/ou internationales relatives à la propriété intellectuelle en vigueur (« les Créations »).
- Les Participants sont autorisés à utiliser des briques logicielles open source dans la création de leur livrable, sous réserve du respect des termes et conditions de la licence open source associée à chaque brique logicielle utilisée. Les participants sont tenus de se conformer aux exigences de chaque licence open source et de garantir qu'ils respectent les droits et obligations découlant de ces licences lors de l'utilisation de telles briques logicielles.

Garantie de non-contrefaçon. En soumettant un Livrable, et ce à n'importe quelle étape du Hackathon, chaque Participant garantit à la Société organisatrice qu'il est le co/propriétaire et/ou le co/titulaire des Droits de propriété intellectuelle relatifs pour tout ou partie des Créations contenus dans les Livrables, tout en ayant le droit d'utiliser des briques logicielles open-source dans leur création. Ainsi, les participants peuvent utiliser des éléments open-source toute en assurant que les droits de propriété intellectuelle des créations finales sont en ordre.

Chaque Participant garantit que : (i) ses contributions sont inédites et originales ; (ii) ses contributions ne portent pas atteinte aux droits d'un tiers ;

Les Participants doivent obligatoirement inclure la source de toutes les Créations préexistantes incluses dans les Livrables soumis. Tout Livrable ayant été élaboré par plusieurs Participants constitue une œuvre de collaboration, au sens de l'article L113-2 du code de la propriété intellectuelle, et devrait être traité comme tel en vertu de la réglementation applicable en vigueur.

Responsabilité. La responsabilité de la Société organisatrice ne pourra en aucun cas être retenue en cas de violation par des Participants des dispositions ci-dessus. Chaque Participant dédommage la Société organisatrice en cas de réclamations, oppositions, actions, ou tentative d'éviction de la part d'un tiers, portant sur l'une des éventuelles Créations préexistantes contenues dans les Livrables (y compris les droits de propriété intellectuelle associés).

Promesse de cession de droits. En acceptant le Règlement, les Participants qui sont vainqueurs du Hackathon consentent au profit de la Société organisatrice une promesse unilatérale de céder tout ou partie des droits de propriété intellectuelle associés aux Livrables et aux Créations qui les composent soumis lors du Hackathon.

Cette promesse est soumise aux règles cumulatives suivantes :

- La Société organisatrice bénéficiera d'une promesse unilatérale de cession exclusive pour une durée de douze (12) mois à partir de la date de l'annonce des vainqueurs du Hackathon ;
- Il est entendu que les partenaires et/ou filiales de la Société organisatrice peuvent bénéficier de cette option d'achat ;
- La Société organisatrice notifiera au Participant par écrit son intention de lever l'option
- Les négociations se dérouleront en toute bonne foi entre les parties concernées ;
- Si les parties l'acceptent, le montant de la dotation pourra être considéré comme une partie ou la totalité du prix d'achat.

12. Modification du Règlement, Suspension et annulation du Hackathon

Mise à jour du Règlement. Les modifications que la Société organisatrice est susceptible d'apporter à ce règlement intérieur seront portées sans délai à la connaissance des équipes participantes. Elles n'ont pas à être motivées mais seront notifiées au Participant. Le Participant est invité à consulter régulièrement le Règlement.

Dans l'hypothèse où une ou plusieurs stipulations figurant dans le Règlement seraient considérées comme illégales, nulles, inopposables ou inapplicables par une décision de justice, les autres stipulations du Règlement resteront en vigueur.

Suspension ou annulation du Hackathon. La Société Organisatrice se réserve le droit, à sa discrétion, (i) d'annuler, mettre fin, modifier ou suspendre le Hackathon et le Règlement, pour quelle raison que ce soit, à tout moment et sans engager sa responsabilité, et (ii) de limiter ou restreindre la participation au Hackathon. La Société Organisatrice ne saurait être tenue responsable pour la modification, l'annulation ou la suspension du Hackathon, et aucun

dédommagement ou rémunération ne sera due aux Participants.

13. Limitation de responsabilité

La Société organisatrice ne saurait être tenue responsable de toutes perturbations, à la fois sur le réseau Internet ou des difficultés d'accès liées à un grand nombre de connectés ou de Participants. Elle ne peut en aucune manière être tenue responsable des coupures de communication ou d'accès, des pertes de données, des virus informatiques ou de tout préjudice direct ou indirect quel qu'il soit, éventuellement subi par un Participant avant pendant et après sa participation au Hackathon.

La Société organisatrice ne saurait en outre être tenue responsable de tous faits ou dommages qui ne leur seraient pas directement ou indirectement imputables, notamment résultant des fautes ou du retard dans la soumission des Livrables par les Participants, y compris le refus d'accepter ces Livrables du fait de leur soumission en dehors des dates prévues, des dommages résultant de fautes ou retard dans l'envoi de mails par le Participant dans le cadre du Hackathon, ainsi que des dommages résultant de toute altération faite aux Livrables indépendamment de la volonté de la Société organisatrice, ou encore d'un cas de force majeure susceptible de perturber, modifier ou annuler le Hackathon.

En conséquence, les Participants renoncent à tout recours contre la Société organisatrice et ses préposés pour des dommages et/ou préjudices qu'ils pourraient subir dans le cadre du Hackathon.

La Société organisatrice ne sera en aucun cas tenue responsable des conséquences de la Disqualification d'un Participant du fait de la violation par ce dernier du Règlement et/ou de tout motif spécifique mentionné dans le Règlement.

14. Protection des données personnelles

La participation au Hackathon nécessite la communication des données à caractère personnel du Participant (« les Données personnelles »).

Les Données personnelles du Participant font l'objet d'un traitement au sens de la réglementation sur la protection des données personnelles (Règlement (UE) 2016/679 du parlement européen et du conseil du 27 avril 2016 dit « RGPD ») pour lequel la Société organisatrice définit les finalités et les moyens et est, à ce titre, responsable de ce traitement au sens du RGPD.

Les finalités de ce traitement sont :

- de répondre aux besoins d'organisation du Hackathon ;
- d'organiser l'intermédiation entre le Participant et la Société organisatrice, d'assurer l'identification, la communication et la conservation des échanges avec les Participants ;

Conformément aux dispositions du RGPD, la Société organisatrice s'engage à mettre en œuvre des mesures de sécurité organisationnelles et techniques visant à protéger l'ensemble des Données personnelles des Participants. De même la Société organisatrice s'engage à permettre aux Participants l'exercice de leurs droits issus du RGPD.

15. Réclamations

Toute réclamation de la part d'un Participant relative au Hackathon devra être adressée au plus tard 30 jours après la date de fin du Hackathon à l'adresse mail sga-ia.spe-fct@intradef.gouv.fr Toute réclamation inclut nécessairement : (i) les coordonnées complètes (nom, adresse, adresse mail et téléphone) ; (ii) la référence du Hackathon ; (iii) une

explication claire et détaillée de la réclamation.

16. Loi applicable et résolution des différends

Le Règlement et le Hackathon sont soumis au droit **français**.

En cas de litige persistant au-delà d'une durée de trente (30) jours après que le Participant a procédé à une réclamation, la Société organisatrice et le Participant s'engagent à soumettre leur conflit à une conciliation amiable préalable à toute procédure judiciaire. La partie désireuse d'engager la conciliation devra le faire savoir à l'autre partie par le biais d'une lettre recommandée avec accusé de réception dans laquelle elle lui fera connaître ses intentions et lui en précisera la cause. Si aucun accord n'est trouvé entre les parties dans les trente (30) jours qui suivent la réception de la lettre recommandée, les parties retrouvent leur liberté d'action.

En cas de désaccord persistant sur l'application ou l'interprétation du Règlement, et à défaut d'accord amiable, tout litige susceptible de naître entre les parties, sera soumis à la juridiction exclusive des tribunaux français auxquels les parties font expressément attribution de compétence, même en cas de pluralité de défendeurs, en référé, appel en garantie ou par requête.

17. Dépôt légal

Le règlement complet peut être également consulté en ligne sur le site fourni par la Société organisatrice ou sur le site des écoles participantes.